

# Contents

<b>1 Trama</b>	<b>3</b>
1.1 Nemici . . . . .	3
1.2 La Torre del Mago (da Liv 1 a liv 2) . . . . .	6
1.2.1 Sotterranei . . . . .	6
1.2.2 Primo Piano . . . . .	7
1.2.3 Secondo Piano . . . . .	7
1.2.4 Terzo Piano . . . . .	7
1.2.5 Ultimo Piano . . . . .	7
1.3 il Re rosso . . . . .	7
1.3.1 Palude . . . . .	8
1.3.2 Villaggio . . . . .	8
1.3.2.0.1 Comportamento . . . . .	8
1.4 Cammino di Resurrezione . . . . .	8
1.4.0.1 Piano di Nadara . . . . .	8
1.4.0.1.1 Venti di follia . . . . .	8
1.4.1 Arrivo a Waterdeep . . . . .	9
1.4.1.1 Fonte della Conoscenza . . . . .	9
1.4.1.1.1 Descrizione . . . . .	9
1.4.1.1.2 Chiedere in giro . . . . .	9
1.4.1.2 Il Dio della Rinascita : Guglie del mattino . . . . .	9
1.4.1.2.1 Incontri . . . . .	9
1.5 Waterdeep: il furto dei dragoni . . . . .	9
1.5.1 Volti Familiari . . . . .	9
1.5.1.1 DURNAN . . . . .	9
1.5.1.2 "BONNIE" . . . . .	9
1.5.1.3 MATTRIM "Tre CorpE" MEREG . . . . .	10
1.5.1.4 JALESTER SILVERMANE . . . . .	10
1.5.1.5 MELOON WARDRAGON . . . . .	10
1.5.1.6 OBAYA UDAY . . . . .	10
1.5.1.7 YAGRA STONEFIST . . . . .	10
1.5.2 Setting dell'avventura . . . . .	10
1.5.2.0.1 . . . . .	10
1.5.2.0.2 Nemico principale: . . . . .	10
1.5.2.0.3 Interdizione Draconica di Ahghairon . . . . .	10
1.5.2.0.4 Codice legale di Waterdeep . . . . .	11
1.5.3 Il Viaggio . . . . .	11
1.5.3.1 Mare dei Morti . . . . .	11
1.5.3.2 Descrizione . . . . .	11
1.5.3.3 Incontri . . . . .	11
1.5.3.3.1 Mephit del Fango . . . . .	11
1.5.3.3.2 Coccodrillo . . . . .	11
1.5.3.3.3 Ragno Gigante . . . . .	11
1.5.3.3.4 Rudere e Vecchietto-Cannibale . . . . .	11
1.5.3.3.5 Monti della Spada: Valle . . . . .	12
1.5.4 Cammino di resurrezione . . . . .	12
1.5.4.1 Fonte della Conoscenza . . . . .	12
1.5.4.1.1 Descrizione . . . . .	12
1.5.4.1.2 Descrizione della Grande Biblioteca . . . . .	12
1.5.4.1.3 Incontro Aria Whucknolls: . . . . .	12
1.5.4.1.4 Descrizione di Aria Whucknolls . . . . .	12
1.5.4.1.5 Libri procurati da Aria . . . . .	13
1.5.4.1.6 Lathander e il Suo Culto . . . . .	13
1.5.4.1.7 Descrizione Fisica e Simbolismo . . . . .	13
1.5.4.1.8 Il Culto di Lathander . . . . .	13
1.5.4.1.9 Templi e Cerimonie . . . . .	13
1.5.4.1.10 Insegnamenti e Dogmi . . . . .	13
1.5.4.1.11 Festività . . . . .	13
1.5.4.2 Guglie del mattino . . . . .	13
1.5.4.2.1 Descrizione delle Guglie del Mattino . . . . .	13

1.5.4.2.2	Esterno . . . . .	13
1.5.4.2.3	Interno . . . . .	14
1.5.4.2.4	Parlare con Chierici a Caso . . . . .	14
1.5.4.2.5	Parlare con Athosar . . . . .	14
1.5.5	Arrivo a Waterdeep : Capitolo 1 . . . . .	15
1.5.5.1	Casino in città: . . . . .	15
1.5.5.2	Rissa in Teverna: Portale Spalancato . . . . .	15
1.5.5.2.1	Descrizione . . . . .	15
1.5.5.2.2	Rissa . . . . .	15
1.5.5.3	UN TROLL E I SUOI AMICI . . . . .	15
1.5.5.3.1	Descrizione . . . . .	15
1.5.5.3.2	Cosa succede . . . . .	16
1.5.5.4	Incontro con Volo . . . . .	16
1.5.5.4.1	Descrizione . . . . .	16
1.5.5.4.2	Cosa succede . . . . .	16
1.5.5.4.3	Cosa E Successo QUELLA NOTTE? . . . . .	16
1.5.5.5	Trovare Floon . . . . .	17
1.5.5.5.1	Strade insanguinate . . . . .	17
1.5.5.5.2	PERLUSTRARE IL QUARTIERE DEL PORTO . . . . .	17
1.5.5.5.3	L NEGOZIO DEL VECCHIO XOBLOB . . . . .	17
1.5.5.5.4	L DRAGO INFILZATO . . . . .	18
1.5.5.5.5	STRADINA DELLE CANDELE . . . . .	18
1.5.5.6	Il nascondiglio degli Zhentarim . . . . .	18
1.5.5.6.1	Z1. CAMERA PRINCIPALE . . . . .	19
1.5.5.6.2	Z2. RIPOSTIGLIO . . . . .	19
1.5.5.6.3	Z3. STANZA SEGRETA . . . . .	20
1.5.5.6.4	Z4. BALCONE . . . . .	20
1.5.5.6.5	Z5. UFFICI . . . . .	20
1.5.5.7	ARRIVA LA VIGILANZA . . . . .	20

Gruppo B (Federico, Antonio, Pier, Angelo)

Giovanni Cisternini

December 2023

## 1 Trama

### 1.1 Nemici

## Doberman

### DOBERMANN

Bestia Media, senza allineamento

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

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

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

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

#### Azioni

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

## Mago

### IL MAGO

Umanoide Medio (umano), caotico malvagio

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

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

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

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

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

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

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

#### Azioni

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

## Granchio Gigante

### GRANCHIO GIGANTE

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 13 (3d8)

Velocità 9 m, nuotare 9 m

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

Abilità Furtività +4

Sensi Percezione passiva 9, vista cicca 9 m

Lingua Comune

Sfida 1/8 (25 PE)

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

#### Azioni

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

## Uomorana

### BULLWUG

Umanoide Medio (bulwug), neutrale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura di pelle, scudo)

Punti Ferita 11 (2d9 + 2)

Velocità 6 m, nuotare 12 m

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

Abilità Furtività +3

Sensi Percezione passiva 10

Lingua Comune, Bulwug

Sfida 1/4 (50 PE)

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

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

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

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

#### Azioni

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

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

## Salamandra

### MASTINO

Bestia Media, senza allineamento

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

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

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

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

#### Azioni

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

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

**Inghiottire.** Il mastino effettua un attacco con il morso contro un bersaglio di taglia Media o inferiore con cui sia lottando. Se l'attacco colpisce, il bersaglio viene inghiottito e la lotta termina. Mentre è inghiottito, il bersaglio è acciuffato e trattenerà dalla bestia. La creatura può usare la sua azione per tentare di uscire dall'inghiottito, subisce 10 (3d6) danni da acido o fuoco, questo tratta non funziona all'inizio del turno successivo del mastino. Il mastino può imparare qualsiasi sussurro sentito, include le voci.

**Imboscati.** Nel primo round di un combattimento, il kenku può lanciare un attacco al tiro per colpire contro qualsiasi creatura che riesca a sorprenderlo.

**Imitare.** Il kenku può imparare qualsiasi sussurro sentito, include le voci.

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

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

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

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

**Offrire.** Il kenku offre un qualsiasi sussurro sentito.

**Paypal.** Il kenku offre un qualsiasi sussurro sentito.

**Azioni**

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

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

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

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

**Bandito**

**BANDITO**

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non legale

Classe Armatura 12 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 5 (2d8 + 2)

Velocità 9 m

FOR DES COS INT SAG CAR

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

Sensi Percezione passiva 10

Lingua Comune uno qualsiasi (di solito il Comune)

Offrirai paypal.

**Azioni**

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

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

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

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

**Bandito**

**KENKU**

Umanoide Medio (kenku), caotico neutrale

Classe Armatura 13

Punti Ferita 13 (3d8)

Velocità 9 m

FOR DES COS INT SAG CAR

10 (+0) 16 (+3) 10 (+0) 11 (-0) 10 (+0) 10 (+0)

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

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Lingua Comune, Igitur

Sfida 1/4 (50 PE)

**Kenku**

**KENKU**

Umanoide Medio (kenku), caotico neutrale

Classe Armatura 13

Punti Ferita 13 (3d8)

Velocità 9 m

FOR DES COS INT SAG CAR

10 (+0) 16 (+3) 10 (+0) 11 (-0) 10 (+0) 10 (+0)

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

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Lingua Comune, Igitur

Sfida 1/4 (50 PE)

**Kenku**

**KENKU**

Umanoide Medio (kenku), caotico neutrale

Classe Armatura 13

Punti Ferita 13 (3d8)

Velocità 9 m

FOR DES COS INT SAG CAR

10 (+0) 16 (+3) 10 (+0) 11 (-0) 10 (+0) 10 (+0)

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

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Lingua Comune, Igitur

Sfida 1/4 (50 PE)

**Kenku**

**KENKU**

Umanoide Medio (kenku), caotico neutrale

Classe Armatura 13

Punti Ferita 13 (3d8)

Velocità 9 m

FOR DES COS INT SAG CAR

10 (+0) 16 (+3) 10 (+0) 11 (-0) 10 (+0) 10 (+0)

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

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Lingua Comune, Igitur

Sfida 1/4 (50 PE)

**Kenku**

**KENKU**

Umanoide Medio (kenku), caotico neutrale

Classe Armatura 13

Punti Ferita 13 (3d8)

Velocità 9 m

FOR DES COS INT SAG CAR

10 (+0) 16 (+3) 10 (+0) 11 (-0) 10 (+0) 10 (+0)

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

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Lingua Comune, Igitur

Sfida 1/4 (50 PE)

**Kenku**

**KENKU**

Umanoide Medio (kenku), caotico neutrale

Classe Armatura 13

Punti Ferita 13 (3d8)

Velocità 9 m

FOR DES COS INT SAG CAR

10 (+0) 16 (+3) 10 (+0) 11 (-0) 10 (+0) 10 (+0)

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

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Lingua Comune, Igitur

Sfida 1/4 (50 PE)

**Kenku**

**KENKU**

Umanoide Medio (kenku), caotico neutrale

Classe Armatura 13

Punti Ferita 13 (3d8)

Velocità 9 m

FOR DES COS INT SAG CAR

10 (+0) 16 (+3) 10 (+0) 11 (-0) 10 (+0) 10 (+0)

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

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Lingua Comune, Igitur

Sfida 1/4 (50 PE)

**Kenku**

**KENKU**

Umanoide Medio (kenku), caotico neutrale

Classe Armatura 13

Punti Ferita 13 (3d8)

Velocità 9 m

FOR DES COS INT SAG CAR

10 (+0) 16 (+3) 10 (+0) 11 (-0) 10 (+0) 10

## Duran

DURAN						
<i>Umanoide Medio (umano), neutrale</i>						
<b>Classe Armatura 16 (gioco di maglia effico)</b>						
Punti Ferita 24 (17d6 + 6d8)						
Velocità 9 m						
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	
Tiri Salvezza For +8, Cos +8						
Abilità Atletica +8, Percezione +5						
Sensi Percezione passiva 15						
Linguego Comune, Nancio						
Sfida 9 (5.000 PE)						
<i>Equipaggiamento Speciale.</i> Duran brandisce una <b>spada affilata</b> (spadone) chiamata Cripatera. Indossa un paio di <b>rivali</b> molleggiati e una tunica di cuoio effigia. Non ha alcun effetto contro i mostri.						
<i>Motivo Rischio dopo il Rapporto Lungo.</i> Duran può ripetere un tiro salvezza che ha fallito. Deve usare il nuovo risultato.						
<i>Riflettere Incantesimo.</i> Finché indossa il suo <b>anello effetti incantesimi</b> , Duran dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro qualsiasi incantesimo. Se Duran ottiene 20 al tiro salvezza e l'incantesimo è di livello 7° o inferiore, esso non ha alcun effetto su Duran e bersaglio la invocazione. Se invece l'incantesimo ha un livello superiore, la sua CD del tiro salvezza degli incantesimi, il suo bonus di attacco e la sua caratteristica da incantatore.						
<b>AZIONI:</b>						
<i>Multiassecco.</i> Duran effettua quattro attacchi con un'arma da mischia.						
<i>Cripatera.</i> Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d6+4) danni taglienti. Se il bersaglio è un oggetto, il colpo inflinge invece 16 danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura e Duran ottiene 20 al tiro per colpire, l'attacco ha effetto incantesimale: 14 danni taglienti extra e Duran tira un altro d20. Con un risultato di 20, recide un'arto al bersaglio o un'altra parte del corpo, se il bersaglio non ha la capacità di guarire.						
<i>Balestro Doppie.</i> Attacco con Arma a Distanza: +6 al tiro per colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio. Colpito: 13 (2d10 + 2) danni perforanti.						

## Xoblob

GNOMO DELLE PROFONDITÀ (SVIRFNEBLIN)						
<i>Umanoide Piccolo (gnomo), neutrale buono</i>						
<b>Classe Armatura 16 (gioco di maglia)</b>						
Punti Ferita 16 (3d6 + 6)						
Velocità 6 m						
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	
15 (-2)	15 (+2)	14 (-2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	
Abilità Furtività +4, Indagine +3, Percezione +2						
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 3,6 m						
Linguego Gnomesco, Sottocomune, Terran						
Sfida 1/2 (100 PE)						
<i>Mimetismo nella Terra.</i> Lo gnomo dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni rocciosi.						
<i>Astuzia Gnomica.</i> Lo gnomo dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Intelligenza, Saggezza e Carisma contro la magia.						
<i>Incantesimi innati.</i> La caratteristica innata da incantatore dello gnomo è Intelligenza. La magia degli incantesimi CD 11. Lo gnomo può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:						
A volontà: <i>anti-individuazione</i> (solo se stesso) 1/giorno ciascuno: <i>camuffare se stesso, cecità/orditù, sfaccendatura</i>						
<b>AZIONI:</b>						
<i>Piccone da Guerra.</i> Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.						
<i>Dardo Incantesimale.</i> Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 9/16 m, una creatura. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è avvelenato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.						

Guardia\_Cittadina\_Base (Soldato o Sergente)

Guardia\_Cittadina\_Tenente (Tenente, Capitano o più su)

GUARDIA						
<i>Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento</i>						
<b>Classe Armatura 16 (gioco di maglia, scudo)</b>						
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)						
Velocità 9 m						
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	
Abilità Percezione +2						
Sensi Percezione passiva 12						
Linguego unqualsiasi (di solito il Comune)						
Sfida 1/8 (25 PE)						
<b>AZIONI:</b>						
<i>Lancia.</i> Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni perforanti o 5 (1d8 + 1) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.						
Le guardie includono i membri della guardia cittadina, le sentinelle di una cittadella o di un paese fortificato e le guardie del corpo di nobili e mercanti.						

VETERANO						
<i>Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento</i>						
<b>Classe Armatura 17 (corazza a strisce)</b>						
Punti Ferita 58 (9d8 + 18)						
Velocità 9 m						
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	
16 (-3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	
Abilità Atletica +5, Percezione +2						
Sensi Percezione passiva 12						
Linguego unoqualsiasi (di solito il Comune)						
Sfida 3 (700 PE)						
<b>AZIONI:</b>						
<i>Multiassecco.</i> Il veterano effettua due attacchi con la spada lunga. Se ha sfoderato una spada corta, può effettuare anche un attacco con la spada corta.						
<i>Spada Lunga.</i> Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8 + 3) danni taglienti o 8 (1d10 + 3) danni taglienti se usata a due mani.						
<i>Spada Corta.</i> Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.						
<i>Balestro Pesante.</i> Attacco con Arma a Distanza: +3 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d10 + 1) danni perforanti.						
I veterani sono guerrieri professionisti che impugnano le armi a pagamento, per proteggere qualcosa in cui credono o per difendere qualcosa di grande valore. I loro ranghi includono quei soldati che si sono ritirati dal servizio tempo addietro e quei combattenti che non hanno mai servito altri che se stessi.						

Vigilanza\_Cittadina\_Base

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

### 1.2.1 Sotterranei

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

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

### **1.2.2 Primo Piano**

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

### **1.2.3 Secondo Piano**

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

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

### **1.2.4 Terzo Piano**

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

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

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

### **1.2.5 Ultimo Piano**

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

## **1.3 il Re rosso**

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

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

### 1.3.1 Palude

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

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

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

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

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

### 1.3.2 Villaggio

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

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

## 1.4 Cammino di Resurrezione

**1.4.0.1 Piano di Nadara** : Pandemonium, Profondità Ventose. piano di follia , vasto ammasso roccioso attraversato da tunnel scavati da venti impetuosi. Luogo freddo, rumoroso e oscuro dove non vi è alcuna luce naturale. Il vento spegne rapidamente le fiamme comuni libere, come quelle delle torce e dei fuochi da accampamento. Il vento rende inoltre impossibile ogni conversazione che non sia urlata e comunque non a più di 3 metri di distanza. Svastaggio a qualsiasi prova di caratteristica basata sull'udito. Buona parte degli abitanti del piano è costituita da creature esiliate quaaggiù senza speranza di fuga, molte delle quali sono state private della ragion dall'urlo incessante del vento o costrette a trovare riparo in quei luoghi dove l'urlo del vento è attutito quanto basta da sembrare soltanto un lontano grido di tormento.

**1.4.0.1.1 Venti di follia** : CD 10 TS Saggezza, se non lo supera subisce un livello di indebolimento, a sei sviluppa una forma di follia. i livelli di indebolimento calano solo se riesce a completare un riposo lungo al riparo dai venti di follia. ("In vita vedrebbe un tizio che ha incontrato nell'aldila, che lo esorterà ad uccidere il suo amico")

### 1.4.1 Arrivo a Waterdeep

Arrivato a Waterdeep, dopo aver nascosto il cadavere dell'amico, deve cercare un modo per far resuscitare Nadar ma non sa minimamente da dove iniziare, può chiedere in giro ma nessuno sa dargli una vera e propria risposta. Può provare nelle locande e chiedere informazioni ( Tiro locandiere su intelligenza),

- Non sanno nulla (j=10)
- Sanno solo che qui a Waterdeep, essendoci molti culti potrebbero esserci chierici o maghi in grado di fare questo(j=10 or j=18).
- Sanno che c'è un culto dedito al dio della Vita e della Luce, che è conosce incantesimi in grado di far risorgere persone.(19 or 20)

Tiri: 10,12,16,18,20

I locandieri non sanno bene come aiutarlo, ma se Vidar chiede dove poter trovare informazioni, uno dei locandieri gli dice di provare alla Fonte della Conoscenza, nel quartiere del castello.

#### 1.4.1.1 Fonte della Conoscenza

**1.4.1.1.1 Descrizione** Un enorme tempio di circa 4 piani si erge difronte a te e sulla strada che conduce ai gradini in pietra, noti un via vai di persone, tutti con almeno un libro in mano, alcuni con toghe gialle altre vestite normalmente, di ogni razza che conosci. Saliti li scalini e attraversata l'enorme doppia porta di ingresso, entri in una stanza enorme alta circa 3 piani e con le pareti in pietra. Al centro della sala noti una statua gigantesca, in marmo verde, raffigurante 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. Intorno a te vedi alcune persone con tomi in mano che camminano verso il dietro della statua, affacciandoti a destra e a sinistra vedi 2 enormi doppie porte altre circa 2 piani. Entrandoci ti ritrovi in un'enorme biblioteca alta 4 piani, chiamata Grande Biblioteca dei Legatore.

**1.4.1.1.2 Chiedere in giro** : Se chiede informazioni ad alta voce tutti gli intimano di fare silenzio. Chiedendo informazioni nessuno sa dirgli qualcosa in più, ma alcuni gli consigliano di parlare con Aria Whucknolls (si troverà nella parte dedita alle religioni). Una volta trovata e fatte le giuste domande, Aria Whucknolls dirà : "Mh sono abbastanza certa che non esistano dei della resurrezione, ma sicuramente esistono Dei che sono portatori di vita, puoi cercare in questi libri se vuoi" cammina lungo lo scaffale e tira giù 6 libri su religioni e divinità varie... "puoi metterti li a leggere e cercare se vuoi", i libri sono principalmente sulle divinità di Fareun, e spiegano un po' la storia e quali sono le principali chiese per ognuna di esse. (Tiro su Storia 10, più per capire quanto tempo passa a leggere) Fra questi leggi di una Divinità considerato come il dio della Rinascita e della Luce, principalmente dedito all'agricoltura di nome Lathander. Può chiedere alla Bibliotecaria informazioni in più.

**1.4.1.2 Il Dio della Rinascita : Guglie del mattino** : Raggiunto la cattedrale: Costruito 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.

**1.4.1.2.1 Incontri** : trova dei chierici che stanno discutendo. Obiettivo: Arrivare a parlare con Asthor e poi sua Alta Radiosità Ghentilara

## 1.5 Waterdeep: il furto dei dragoni

### 1.5.1 Volti Familiari

#### 1.5.1.1 DURNAN N locandiere umano Illuskan

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

#### 1.5.1.2 "BONNIE" N doppelganger camuffata da cameriera umana Tethyrian

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

### **1.5.1.3 MATTRIM “Tre CorpE” MEREG LB bardo umano Illuskan**

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

### **1.5.1.4 JALESTER SILVERMANE LB guerriero umano Chondathan**

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

### **1.5.1.5 MELOON WARDRAGON NM avventuriero umano Chondathan sotto il controllo di un divoracervelli**

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

### **1.5.1.6 OBAYA UDAY NB sacerdotessa di Waukeen umana Chultan**

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

### **1.5.1.7 YAGRA STONEFIST N mezzorca malvivente prezzolata**

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

## **1.5.2 Setting dell'avventura**

### **1.5.2.0.1**

#### **1.5.2.0.2 Nemico principale: Manshoon (Inverno)**

#### **1.5.2.0.3 Interdizione Draconica di Aghairon : I dragonidi hanno incubi durante la notte.**

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

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

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

### 1.5.3 Il Viaggio

**Distanza N-W:** 497 km (14 giorni)

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

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

### 1.5.3.3 Incontrî

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

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

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

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

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

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

#### 1.5.4 Cammino di resurrezione

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

##### 1.5.4.1 Fonte della Conoscenza

###### 1.5.4.1.1 Descrizione ... già fatta.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### 1.5.4.1.5 Libri procurati da Aria

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

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

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

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

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

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

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

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

#### 1.5.4.2 Guglie del mattino

##### 1.5.4.2.1 Descrizione delle Guglie del Mattino

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

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

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

Al secondo piano, accessibile tramite scale larghe e maestose, si trova la biblioteca del tempio, una sala tranquilla dove i sacerdoti e gli studiosi possono studiare i testi sacri e riflettere sugli insegnamenti di Lathander. Il terzo piano ospita sale di meditazione e preghiera, spazi tranquilli e sereni dove i fedeli possono trovare pace e ispirazione.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

compassionevole nei confronti di chi cerca conforto e guida spirituale.

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

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

### 1.5.5 Arrivo a Waterdeep : Capitolo 1

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

### 1.5.5.2 Rissa in Teverna: Portale Spalancato

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

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

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

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

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

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

**1.5.5.4 Incontro con Volo** Una volta che il troll e gli uccelli stigei sono statiolti di mezzo, Volo si fa strada tra la massa di avventori che si era allontanata dal mostro e si fa avanti per salutare i personaggi, lodandoli sperticatamente per il loro coraggio (che siano lodi meritate o meno): "Voi siete gli avventurieri mandati dal mio buon amico Thorgrim, dico bene? Avrei bisogno del vostro aiuto. Troviamo un tavolo per parlare, che ne dite?" Volothamp Geddarm è noto alla cittadinanza di Waterdeep per essere un fanfarone che tende ad abbellire i fatti a suo piacimento. Nonostante i suoi difetti, Volo è però un individuo dal cuore tenero che tiene molto ai suoi amici e attualmente è preoccupato per la sorte di uno di loro. Inizialmente presenta la sua richiesta con un atteggiamento suadente e misterioso, ma presto le sue parole tradiscono un'accorata preoccupazione.

**1.5.5.4.1 Descrizione** La figura che vi ha contattato si accarezza i baffi, si aggiusta il cappello spiovente e si stringe la sciarpa al collo. *Volothamp Geddarm, cronachista, mago e celebrità, al vostro servizio. Immagino abbiate notato che in queste ultime decadi la città si è fatta violenta. Non vedevò tanti spargimenti di sangue dalla mia ultima visita a Baldur's Gate! Ma ora temo di avere involontariamente coinvolto un amico in questi odiosi fatti di violenza.*" "Il mio amico si chiama Floon Blagmaar. Ha più bellezza che cervello e ho paura che circa 16 giorni fa dopo una notte passata insieme a bere, abbia sbagliato strada mentre tornava a casa e sia stato rapito... o peggio. Come promesso a Thorgrim vi darò dieci draghi a testa ora, e dieci volte tanto quando troverete Floon. Posso contare su voi nell'ora del bisogno?

**1.5.5.4.2 Cosa succede** Volo consegna a ogni personaggio un piccolo borsello contenente 10 mo semplicemente per avere accettato la sua missione. Se un personaggio vuole scoprire le sue intenzioni, deve effettuare una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 10. In caso di successo, capisce che Volo è onesto, ma forse sta esagerando un po' riguardo all'entità della ricompensa (Volo è attualmente a corto di contanti ed è in attesa delle sue percentuali sugli incassi della Guida di Volo ai Mostri. Per fare più soldi, ha iniziato al lavorare a una nuova opera, la Guida di Volo agli Spiriti e agli Spettri. Si dà il caso che la sua conoscenza degli spiriti si limiti soprattutto a quelli alcolici e la stesura del libro non sta andando troppo bene). Se messo alle strette, Volo insiste affinché i personaggi si fidino di lui e promette di far trovare il resto della ricompensa, 100 mo a personaggio, pronto alla consegna non appena Floon gli sarà restituito vivo e vegeto. **Descrizione Floon** : Volo descrive Floon come un umano di bell'aspetto, di poco più di trent'anni, dai lunghi capelli biondo-rossastri. Era vestito in modo elegante, quando Volo l'ha visto l'ultima volta. Prima che Floon scomparisse, due notti fa, lui e Volo stavano bevendo e facendo baldoria al **Drago Infilzato**, una taverna turbolenta e malfamata nel Quartiere del Porto. Volo suggerisce ai personaggi di iniziare laggiù le loro ricerche. Volo è imbarazzato ad ammettere che potrebbe avere messo il suo amico Floon nei guai ed esita a riferire nel dettaglio tutto ciò che è accaduto la notte in cui Floon è scomparso. In preda a una crisi creativa, Volo si è incontrato con Floon Blagmaar per una bevuta al Drago Infilzato due sere fa. Hanno bevuto e giocato d'azzardo per qualche ora, poi Volo se n'è andato. E quella è stata l'ultima volta che Volo ha visto Floon.

**1.5.5.4.3 Cosa E Successo QUELLA NOTTE?** . All'insaputa di Volo, poco dopo la sua partenza, un Floon ubriaco ha incontrato alla taverna un altro conoscente, Lord Renaer Neverember. I due se ne sono andati assieme e Renaer si è offerto di accompagnare Floon a casa. Cinque malviventi Zhentarim al servizio di Urstul Floxin hanno assalito sia Floon che Renaer. Li hanno portati in un magazzino del Quartiere del Porto per interrogare Renaer, il figlio di Lord Dagult Neverember, sull'ubicazione della Pietra di Golorr e sulla cripta dove suo padre aveva nascosto i draghi. Ma prima che l'interrogatorio potesse iniziare, alcuni membri della Gilda di Xanathar hanno teso un'imboscata alle guardie Zhent nel magazzino e le hanno uccise. I nuovi arrivati hanno scambiato Floon per Renaer, hanno tramortito Floon e lo hanno trascinato via, mentre Renaer si è nascosto ed è riuscito a non farsi trovare. Floon è stato portato in un nascondiglio della Gilda di Xanathar nelle fognature.

Una piccola banda di kenku è rimasta al magazzino degli Zhentarim per uccidere ogni altro Zhent che si potesse presentare al magazzino. La presenza dei kenku ha impedito a Renaer di tentare di andarsene dal magazzino.

**1.5.5.5 Trovare Floon** Volo ha visto Floon per l'ultima volta al Drago Infilzato, una dubbia taverna (di proprietà degli Zhentarim) tra Via della Rete e Stradina del Nastro nel Quartiere del Porto. Gli incontri seguenti danno il via all'indagine dei personaggi. Sulla strada per la taverna, "Strade Insanguinate" offre ai personaggi l'occasione di vedere la Vigilanza Cittadina in azione. Se i personaggi decidono di guardarsi in giro, "Perlustrare il Quartiere del Porto" dà loro un'idea dell'ambiente circostante e potrebbe portarli a scoprire uno strano luogo, "Il Negozio del Vecchio Xoblob", che richiederà un'ulteriore esplorazione. Una volta che i personaggi sono giunti a destinazione, "Il Drago Infilzato" offre loro l'opportunità di ottenere alcune informazioni dagli avventori; questo li conduce a "Stradina delle Candele", dove la loro missione continua.

**1.5.5.5.1 Strade insanguinate** Mentre i personaggi si aggirano per il Quartiere del Porto, si imbattono nel teatro di uno scontro sanguinario appena conclusosi tra la Gilda di Xanathar e gli Zhentarim:

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

La schermaglia che si è conclusa in quest'area non ha nulla a che vedere con la scomparsa di Floon, ma è indicativa del conflitto tra gli Zhentarim e la Gilda di Xanathar. Una dozzina di guardie della Vigilanza Cittadina ha arrestato tre banditi e sta interrogando i testimoni in attesa dell'arrivo dei carri che porteranno via i criminali e i cadaveri. I sopravvissuti della schermaglia sono stati privati delle armi e fatti inginocchiare a terra con le mani sopra la testa. Tutti e tre fedeli agenti degli Zhentarim al servizio di Urstul Floxin; vedi l'appendice B) saranno probabilmente accusati di omicidio. Scoccano occhiate gelide a chiunque passi nelle vicinanze, ma la Vigilanza Cittadina non consentirà per alcun motivo ai personaggi di avvicinarsi ai prigionieri.

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

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

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

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

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

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

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

Il negozio trae il suo nome dal beholder impagliato in vetrina, una decorazione che in realtà è un sensore magico attraverso il quale Xanathar può osservare in qualsiasi momento desideri. Il negoziante è un vetusto gnomo delle profondità che spia per la gilda di Xanathar. Alcuni anni fa, sopravvisse alla detonazione di una nube di spore a Sottomonte ed ereditò i ricordi di un beholder di passaggio. Spinto da un ossessivo desiderio di crearsi un suo dominio, lo gnomo si stabilì a Waterdeep, comprò il Negozio del Vecchio Xoblob dal proprietario precedente e cercò di ribattezzarlo con il suo nome, ma tutti continuarono a chiamarlo il Negozio del Vecchio Xoblob. Allora lo gnomo restituì al negozio il vecchio nome e cambiò il proprio in Xoblob. "Nessuna parentela con l'occhio tiranno appeso in vetrina!" si affrettò sempre ad aggiungere.

- **Oggetti Insoliti**

- Lampada gnomesca con canarino meccanico (che se accessa suona fascetta nera) 6 mo

- Una pergamena su cui è stato disegnato un complicato marchingegno (vibratore a energia magica) 3 mo
- Una piramide di bastoncini di incenso nero dal pessimo odore 3 mo
- Un distintivo d'argento a forma di una stella a cinque punte 2 mo
- Un occhio di vetro 2 mo

- **Il Destino di Floon.** Lo gnomo non conosce Floon per nome, ma lo riconosce dalla descrizione. Esita a rivelare ciò che sa, ma se qualcuno gli offre un nuovo oggetto viola o effettua con successo una prova di Carisma (Intimidire o Persuasione) con CD 13, può sciogliergli la lingua. Dice che Floon e un tipo benvestito dall'aspetto e dal comportamento simile (Renaer Neverember, anche se lo gnomo non sa il suo nome e non lo ha riconosciuto) sono stati assaliti fuori dal negozio da alcuni uomini minacciosi che indossavano delle armature di cuoio nere. crede di avere visto cinque aggressori, ma nessuno di loro gli è parso familiare. Uno di loro aveva il tatuaggio nero di un serpente alato sul collo.

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

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

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

**Il Destino di Floon.** Alcuni degli avventori abituali ricordano di avere visto Volo e Floon bere assieme un paio di sere fa. Dopo che Volo se n'è andato, Floon è rimasto nel locale quanto bastava da incontrarsi con un altro amico: Renaer Neverember, il figlio del precedente Lord Svelato di Waterdeep, Dagult Neverember. “Tutto suo padre, quello!” ringhia un avventore. “Un altro nobile ricco e viziato a cui piace sbattere in faccia la sua ricchezza agli altri!” aggiunge un altro. I due hanno bevuto e hanno giocato qualche partita di Tre Draghi al Buio prima di andarsene, attorno a mezzanotte. Cinque uomini li hanno seguiti e nessuno nella taverna sa cosa sia accaduto poi. Gli uomini che sono usciti subito dopo Floon e Renaer non sono più tornati alla taverna, ma si dice che frequentino un magazzino nella Stradina delle Candele. “Cercate la porta con il simbolo del serpente”, suggerisce uno degli avventori abituali.

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

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

La luce tremolante proviene dall'unico lampione ancora intatto di Stradina delle Candele, tenuto acceso da un incantesimo fiamma perenne. Sul lato della strada di fronte alla lampada è situato un magazzino. Sulla porta, illuminata dal lampione, è visibile l'immagine di un serpente nero alato (il simbolo degli Zhentarim) disegnato appena sopra la maniglia. Se un personaggio ha un legame con gli Zhentarim, riconosce subito il simbolo, mentre gli altri possono ricordarne il significato, se effettuano con successo una prova di Intelligenza con CD 10.

**1.5.5.6 Il nascondiglio degli Zhentarim** Il nascondiglio di Stradina delle Candele (vedi la mappa 1.1) è un fatiscente magazzino a due piani. La Rete Nera dispone di altri rifugi in edifici diroccati come questo in tutta Waterdeep (questo significa che la planimetria di questo edificio può essere riutilizzata per altri nascondigli degli Zhent). Il magazzino è situato in fondo a un cortile esterno delimitato da un'alta recinzione. Il cancello della recinzione non è chiuso a chiave. L'edificio ha tre punti d'accesso: una porta principale, una grossa porta per lo scarico delle merci e una finestra riverniciata, ma sono tutti e tre chiusi a chiave. La porta principale è dotata di uno spioncino che può essere aperto dall'interno. Sia le serrature delle porte che quella della finestra possono essere aperte da un personaggio che effettui con successo una prova di Destrezza con CD 12 usando gli arnesi da scasso oppure possono essere forzate effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 10. Chi bussa alle porte o alla finestra mette in allarme un gruppo di kenku all'interno, che sapranno che qualcuno sta arrivando. I kenku si precipitano a nascondersi dietro i mobili rovesciati e il trambusto può essere udito da qualsiasi personaggio dotato di un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 16. Questi kenku sono tutto ciò che resta della squadra della Gilda di Xanathar che ha ucciso quasi tutti gli occupanti del magazzino, dopo che cinque malviventi Zhentarim hanno catturato Renaer Neverember e Floon Blagmaar e li hanno portati qui. Floon è stato portato via, ma Renaer è riuscito a salvarsi nascondendosi. Ora il giovane

nobile sta cercando di capire come sgusciare oltre i kenku, che stanno svogliatamente perlustrando il magazzino in cerca di bottino, mentre aspettano di vedere se altri Zhent si faranno vivi.

**1.5.5.6.1 Z1. CAMERA PRINCIPALE** La Rete Nera si occupa principalmente di reclutare, addestrare ed equipaggiare mercenari. Questo magazzino è pieno di casse contenenti armi, razioni, stivali, uniformi nere ed equipaggiamento di vario tipo. Quando i personaggi cercano di entrare, il DM deve determinare se i quattro kenku all'interno sono consapevoli della loro presenza prima di leggere il testo del riquadro. Un personaggio dotato di arnesi da scasso può scassinare la serratura su una porta o sulla finestra effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 10. Se i personaggi riescono a entrare di soppiatto, possono cercare di cogliere i kenku di sorpresa. Se i personaggi bussano prima di entrare o annunciano il loro arrivo in qualche modo, i kenku si nascondono come descritto più sopra.

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

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

I cadaveri appartengono a cinque mercenari umani degli Zhentarim (gli stessi che hanno rapito Floon e Renaer) e sette malviventi umani della Gilda di Xanathar e indossano tutti delle armature di cuoio. Ogni Zhent porta un tatuaggio nero di un serpente alato sul collo o sull'avambraccio, mentre uno dei membri della Gilda di Xanathar ha un tatuaggio nero sul palmo della mano destra che sembra un cerchio da cui si irradiano dieci raggi (il simbolo di Xanathar). I kenku combattono finché due di loro non sono incapacitati o non vengono uccisi, nel qual caso i sopravvissuti cercano di fuggire. Una prova di Carisma (Intimidire) con CD 10 costringerà i kenku catturati a rivelare ciò che sanno.

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

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

**1.5.5.6.2 Z2. RIPOSTIGLIO** La porta di questa stanza sul retro pende precariamente su un paio di cardini sfondati. Dalla stanzetta oltre la porta proviene un intenso fetore di pesce andato a male e di acetato. La stanza è piena di corde di scarto, teli cerati e assi di legno spezzate, ricavate da barili sfondati. Renaer Neverember (vedi l'appendice B) si è nascosto qui, dopo essersi liberato dai legacci. I personaggi possono sentire il suo respiro ansimante provenire da sotto un telo all'estremità nord della stanza.

**Intepretare Renar:** Renaer è disarmato. Sporco di fango e di fetide macchie di aringhe sott’olio andate a male, parla in modo aggraziato ed eloquente, come si addice a un nobile della sua levatura. Concede facilmente la sua fiducia, ma se viene tradito, non la concederà mai una seconda volta. La notte del rapimento, Renaer temeva che Floon fosse troppo ubriaco per tornare a casa da solo e si è offerto di accompagnarlo. I due sono stati aggrediti da cinque malviventi subito dopo avere lasciato Stradina del Nastro ed essersi diretti a nord in Via Zastrow. Renaer si sente in colpa per il rapimento di Floon, in quanto crede (a buon motivo) che i rapitori abbiano scambiato Floon per lui. Se i personaggi chiedono a Renaer di unirsi alle ricerche di Floon, il giovane nobile acconsente e si procura un pugnale e uno stocco tra quelli appartenenti agli Zhent uccisi nel magazzino. Se un personaggio chiede a Renaer perché gli Zhent lo abbiano rapito, il giovane risponde sinceramente con queste parole:

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

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

**Tesoro:** Gli Zhent hanno nascosto in questa stanza due casse di legno. La prima, rubata dai moli, contiene quattro dipinti incorniciati in legno e avvolti in una tela di pelle. I dipinti raffigurano le città di Luskan, Neverwinter, Silverymoon e Baldur's Gate e valgono 75 mo ciascuno. La seconda cassa, rubata da una carovana sulla Strada Alta, contiene quindici lingotti d'argento da 5 kg l'uno. Sono tutti anneriti e corrosi, ma valgono ancora 50 mo ciascuno.

**1.5.5.6.4 Z4. BALCONE** La parte aperta del piano superiore si affaccia sul magazzino principale ed è a sua volta piena di casse. Se i personaggi cercano tra le casse, trovano ogni genere di cianfrusaglie, tra cui rotoli di stoffa divorati dalle tarme, bottiglie di olio d'oliva andato a male e centinaia di paia di sandali dalla suola di legno che l'estate scorsa erano l'ultimo grido della moda, ma che ora tutti snobbano. Tutta questa merce è priva di valore.

**1.5.5.6.5 Z5. UFFICI** Il piano superiore ospita una serie di uffici poco utilizzati dagli Zhent. Queste stanze contengono scrivanie, sedie e scaffali vuoti ricoperti di polvere e di ragnatele. Qualche topo innocuo si aggira impaurito da una stanza all'altra. Sopra la porta di ogni ufficio è stato montato un campanello d'allarme in acciaio. I campanelli sono collegati tramite una serie di cavi alla porta segreta dell'area Z3 e suonano rumorosamente quando quella porta viene aperta.

**TESORO** Se un personaggio setaccia gli uffici, trova un uccello di carta inutilizzato (vedi pag 193 ILFUR-TODEIDRAGONI).

**1.5.5.7 ARRIVA LA VIGILANZA** Poco dopo il salvataggio di Renaer da parte dei personaggi, un capitano della Vigilanza Cittadina di nome Hyustus Staget (LB veterano umano Illuskan) guida una dozzina di veterani fino al magazzino. Dopo avere ricevuto una segnalazione di attività sospette, fanno irruzione nel locale e cercano di impedire a tutti di andarsene. Se sul posto ci sono ancora dei kenku vivi e vegeti, vengono messi sotto custodia; inoltre, la Vigilanza Cittadina non ci mette molto a capire che i morti facevano parte degli Zhentari e della Gilda di Xanathar, dal momento che gli scontri aperti tra le due fazioni si sono fatti sempre più frequenti. Mentre i suoi conestabili setacciano il magazzino, il Capitano Staget interroga i personaggi. Il Capitano Staget è un individuo severo che si sforza di mantenere la pace nel Quartiere del Porto. Tutti i negozi, i membri delle gilde e i tavernieri del Quartiere del Porto lo conoscono, e molti lo rispettano a prescindere dalla loro opinione sulla Vigilanza Cittadina in generale. Staget non si lascia fuorviare da pettegolezzi e dicerie, non beve e non si lascia trasportare dalla collera. Il suo compito è arginare la violenza nel Quartiere del Porto, ma ha deciso di giocare di rimessa. Dopotutto, si è detto, se la Gilda di Xanathar e gli Zhentari vogliono distruggersi a vicenda, perché non lasciarli fare? Staget un tempo faceva sorvegliare il magazzino, ma poi ha deciso di richiamare le sentinelle per rinforzare le pattuglie in tutto il Quartiere del Porto (una decisione che ora rimpiange). I turni di sorveglianza avevano lo scopo di cogliere sul fatto un noto istigatore Zhent di nome Urstul Floxin, un "pesce grosso" che pare essere la causa di molti dei disordini recenti. Staget non condivide queste informazioni con gli sconosciuti. Staget e Renaer si riconoscono l'un l'altro, anche se si conoscono soltanto di vista. Il coinvolgimento di un nobile della famiglia Neverember induce il capitano a tenere un comportamento impeccabile. È disposto a ignorare gli eventuali crimini commessi dai personaggi, fintanto che Renaer è con loro, ma consegna al gruppo un foglio di pergamena ripiegato che contiene il Codice Legale e li incoraggia a leggerlo (il DM consegna ai giocatori una copia dell'allegato "Il Codice Legale" dell'appendice C, se non l'ha già fatto). Se i personaggi chiedono l'aiuto della Vigilanza per rintracciare Floon, Staget mette bene in chiaro che non manderà i suoi uomini nelle fognature alla ricerca di qualcuno che potrebbe essere una spia degli Zhent o della Gilda di Xanathar. Se i personaggi sembrano intenzionati a immischiarsi ulteriormente nel conflitto tra gli Zhentari e la Gilda di Xanathar, Staget dà loro qualche consiglio amichevole prima di lasciarli andare:

- "Meglio non immischiarsi nelle questioni dei criminali. Lasciate questo lavoro sporco alla Vigilanza Cittadina."
- "Non tutti gli agenti della Vigilanza Cittadina sono indulgenti quanto me."
- "Tenete il sangue lontano dalle strade, chiaro?" (Questo è un detto comune tra gli ufficiali della Vigilanza Cittadina, che si preoccupano prima di tutto di ciò che accade in superficie e non si curano di cosa capita nelle fognature sotterranee).

Se i personaggi provocano altri guai nel Quartiere del Porto probabilmente si imbatteranno di nuovo nel Capitano Staget. Anche se sotto sotto il capitano non disdegna il fatto che degli avventurieri sbirghino parte del

lavoro per lui, non può consentire che mettano in ombra le sue iniziative per mantenere la pace senza rischiare una nota di biasimo dai suoi superiori.