

Città figura centro commerciale del nord

Zentani: combinatori contrabbandisti marcenari  
cercano di controllare attraverso politica e hanno  
una faccia con un altro gruppo.

Molti capi sono ex avventurieri

Xanatos: avido mercante dell'oro e degli avvoltoi  
nessuno di noi lo ha mai visto, cerca sempre  
+ potere e ha tanti agganci → in faccia  
con gli Zentani.

Sede di alcune famiglie nobiliari che  
controllano

Emerald enclave: società di drogadi e ragazzi  
proteggono la natura → sono in città

Allianza dei lord: funziona di diverse città  
della nazione, la nostra ne fa parte

Portale sbadigliante (locanda) - LUOGO SCENA 1 -

Io mi cargo addosso

Un tipo che si chiama Volo è un uomo eccentrico e sfarzoso → famoso in tutta feria → scrivere esperta di animali → HA SCRITTO GUIDA AI MOSTRI

E anche un cioccolatano e cerca avventurieri

Davanti a lui c'è un mossiaio contadino → ELIA

Un messerco vestito da musulmano → WOS  
ha una clava

Poi un thiefsing ladro meno diabolico → JONAH

Un amico di Volo fium bagnato è stato rapito → dobbiamo recuperarlo

OTTENGO 10 MONETE d'ORO

Iose non vede che Volo beva

Jonah vuole una cena

Elie vuole scuole di matate

Non ci dice quanto ci dà a casa fatta

Io chiedo a Volo un rancocchio

L'oste è molto occupato perché in sala  
l'atmosfera si fa tissosa

Io vedo e Jond siamo seduti gli altri tirano  
fucile e sparano

Vuse non sopre la missa ma attira  
l'attenzione e parla di Nulla  
↳ con un contrapp

La falda si apre e si vede una donna VS  
5 banditi umani - Jayne Stanefrist  
Sta menziona il capo Krent il capo di  
sti banditi perché lui l'aveva riconosciuta  
come membro degli Zentauri

Muove la mano e scratcha la testa di  
Krenti, Jond si mette in un angolo e  
cerca soldi da rubare

Vuse fa un sermone assurdo e  
spacca tutto in camme

Già un vuole spacciare tutto

La situazione si tranquillizza e Volo e il barista si complimenta con Jonid e Eli per non aver fatto casino.

Tayca degli Zentir è felice e se ne sta andando

Il barista è un uomo e' un ex avventuriero e dice a Djammir che capisce lo spirito e quindi non chiama gli sbirri

Djammir vuole info, Jonid chiede se ci sono zone per ogni banda e effettua molte ricerche dei gruppi criminali ha zone

Nella zona del porto giace un uomo potente chiamato CAPITANO ZORIO

Il barista non ha molte informazioni su Djammir.

Come riconoscere il tipo e dove lo ha visto l'ultima volta

Volo dice che può essere colpa sua se spesso come e' accaduto: Volo non riesce a scrivere → BLOCCO SCRIPERÈ

Incontra il suo amico al drago trifido  $\rightarrow$  non sappiamo dove si trovi per ora.

Volo non ci sa dire altro.

Durante la rissa un bicchiere è caduto in una specie di grotta nella taverna, un letterale buco.  $\rightarrow$  MEZZA MINIERA PC270

Non si capisce un cazzo. Tutto questo ha attirato l'attenzione di un Troll che scala il piano approssiandosi.

Hai 6 pipistrelli che gli girano attorno, e incaricato

## COMBAT : TROLL

Tina iniziativa faccia 13 ( $11+2$ )

Troll inizia perché fa 21

Elica Tina un inanterismo

Il troll prende 2 danni necrotici

Pipistrelli schiattati

Jonid tira un dardo al troll fa 16  
ma non penetra la pelle, non fa male

Il troll è incaricato attacca allo

fa 30 piedi in un terzo e posso 2  
attacchi

Io do di stracgo con illusione minore  
e mi allontano

Tocca a Djarmi farsi per colpire non  
ho capito con cosa ma non gli fa  
un cadavere del precedente.

▶ BHO NON CAPISSO

LUST casta b less su Djarmi

Elio e Tomi me li sono persi

Djarmi viene picchiato dal Troll e  
prende 13 danni

Faccio 8 <sup>[2+1]+[1+1]+[2+1]</sup> danni con misili magici

Djarmi - Fisca per HITTARE e fa 4 (2+2)

luse skipper

Il troll rigenera +10  
ogni turno

Elio Eldritch Blast

Jomi attacca pure lui

Il troll rigenera  
e va a 35

Scappa il troll e se ne va

Non so come?

Volo e' contento e ci dice

che se spieghiamo ci darà 100 ce  
festa → ci descrive flune

Flun è un umano sui 30 decade  
rossiccio belloccio vestito in veste principesca  
Ci fornisce la locution del drag trafitto  
ed era al posto

RIPOSO LUNGO → Ricarica slot  
incentivato  
Posso ricongiungere gli incantesimi

- Cantrip:
- 1) Fine Bolt: 120ft. 1d10
  - 2) Mag Hands: 30 ft. 1 minuto
  - 3) Minor Illusion: 30 ft. / 5 ft. 1 minuto
- 4) Ascondere un'immagine, per sganciarla bisogna tirare indagine (INT) e battere lo spell DC (DC = 8 + spell casting modifier + proficiency bonus)

[Spell casting]  $\xrightarrow{\text{Riposo breve}} \text{+1 Slot}$   
senza costo in gr  
Arcane Recovery  $\xrightarrow{\text{Riposo breve}} \text{+1 Slot}$   
Parlo gnomesco  
Skill: indagine  
Feat: grapples

## Spell

- 1) Find Familiar [R] 1h, 10 min pelle di rana
  - 2) Mage Armor 8h V,S,M
  - 3) Thunder Wave self / 15 ft. □
  - 4) Magic Missile 3x (d4+1)
  - 5) Silent Image 60ft / 15ft □
- 1) Serve: 1h, 10 min 10ft V,S,M  
serve uno stopp di carbone, incenso, enbe da bruciare in un braciere di ottone.
- In 100ft posso uscire il famiglio e comunicare con lui.
- 5) L'immagine può muoversi la sgama come illusione minore.
  - + Breeze

Inventory 110 \$

cognito  
Harold

Glock magica  
Spell book  
Vestiti comuni  
Bastone

Mantello      Specchio      Toncia  
Acqua Santa    Fiaschetta di Olio

---

Un mio vecchio Diario scritto in Guancico  
Inchiostro, penna  
Borsa di Soffia  
Pergamena  
Gattello piccolo

locked by spell  
and chain

Bonista spiega inganno → la vera taverna è diversa

## MAPPA TAVERNA

Qualcuno ci ha avvelenato  
primo e abbiamo visto la taverna  
come non era in realtà.



Volo ci porta fuori e ci spiega Waterdeep

Dragon d'oro → moneta + potente

Siamo sulla main road

1/03/1492 : data odienna, sicura nel primo di CHES = marzo

Siamo in primavera → Fay day : festa cittadina il 19/03

I mesi sono fatti di 30 giorni e sono 10 mesi all'anno.

Guardioni della città, sono statue che volendo prendono vita.

Distretto commerciale Trade Wards

Southern ward pieno di immigrati, ci sono il + dei lavoratori

City of dead : cimitero cittadino molto grosso : morti soli e statue

Ci sono molti elfi scuri in strada, sembrano sotto copertura e hanno tutti una benda sull'occhio, Volo non lo sa.

Hi ferma un elfo e glielo chiede, elio vede uno scintillio nella tasca ed è una ferma che ricorda un'anima da fuoco.

Su di noi sfrecciano cavalli su grifoni

Vediamo gente vestita verde grolla → Sbian

Una donna sta profetizzando, lei è obaga dice Volo, profetizza ciò che ha visto, dice che non si deve esplorare il sottomontagna di Waterdeep, senza piena di problemi.

La locanda è rostauta sulla barca apposta egli avvertirà  
si calano e fanno una sfida a tempo e la gente  
scommette.

Mi cago addosso.

Chiedo a Volo per gli incantesimi e Volo (Jond mi segue)  
Mi porta in una stanza e becciamo anche Yagna che ringrazia  
ancora di essere intervenuti

↳ C'è dice che qualcuno vuole pentirsi, lui è David Stansong.  
ed è uno dei due leader di Zentauri, capo dei doamridens, una  
delle 2 divisioni degli zentauri. L'altra è menshun, una  
stregonia.

David spiega chi sono i doamridens, ci dice che volendo vuole  
essere amici, Possiamo pentire con l'isola, non per i soldi  
skimo per dormire a incantesimi, Tashlei x le armi.

Chiedo x skimo, David chiede se sono sue amici,  
conferma la mia alleanza con DAVID

Arriviamo alla locanda e c'è 5 pezzi d'oro per 2  
notti, buse prova a convintine la pentierina, sembra  
incrinata, Jond tira per investigare e vede la cassa chiusa  
e chiave, il lucchetto è di ottone, non lo ha, lo vede in  
stanza da solo.

Il pony vede il mio dianio +1 ISPIRAZIONE

Mi lavo prima di andare a letto, il demone di elix gli  
sussurra cose: terri oscure fanno calare il gelo

2/03/1492 LOCANDA x Nello stesso wond

Luse prova a rizzare la corniera ma lei da il pali,  
la corniera spiega che c'è poca gente perché si sveglia  
presto x preparare fay day in cui il mondo delle fate e  
quello degli umani hanno un confine + scibile.

Djammì chiede di Flume descrivendolo e lei si ricorda, qualche  
volta viene, chiede a Djammì cosa è successo e lui risponde

Jonid viene a parlone con me mi chiede se uscissimo  
il contatto con gli Zentauri e io me ne vado dicendogli di  
fottensì.

Stiamo uscendo da taverna e un tipo uccide che consegna una  
lettera alla sua cronaca, perché lui è imbarazzato, Si  
chiama lucio questo tipo, Djammì ha la lettera.

Djammì non riesce ad aprire la lettera ma ha un sigillo e  
lo non capisco niente (TIEC ARCAV +).

Djammì apprezzia la tipa e le consegna la lettera e lei la  
legge si arrabbia e tira unmed strike a djammì che  
piglia 2 danni (va a 3 HP). La ragazza scompare.

Un uomo con un mantello nero con delle guendie e tutti  
si inchinano, lui è un mantello nero cioè un magistrato /  
inquisitore. Soprasiedono a tutti gli avventurieri, la magia  
va negoziamente e davanti fermi individuare dal mantello.  
C'è una gilda di maghi comandata da Vagina blackstaff →  
FORT GREY ↗

Io mi allontano ma Elia mi sottra e le guardie mi prendono. Gli chiedo il codice legale per rispettare le regole. Mi dice niente roba contro gente potente, niente roba contro le guardie o contro dei cittadini.

Minaccio Elia.

L'uso chiede al magistrato se vuole pagare x la moschea e il magistrato gli dà soldi per la moschea.

Andiamo al mercato riesco a comprare 2 dosi di famiglio<sup>V</sup>, per il calderone mi dice di andare al distretto sud dove stanno i fabbri.

ci pente Elia  
Andiamo tutti<sup>V</sup> al sud e incontriamo un fabbro

Spendendo 20 gp percorso il rituale : GUFO FATA  
Formiamo due enaveme prima

Elia nel frattempo è stato al porto e si avvicina una cantamente

Dico a Djammari che ho evocato una fata

Elia mi dice che conferma che le gira una canta alle volte mestre una figura elocore<sup>→ ha in bastone</sup> una magia sta per avere i suoi effetti

Ricorda in ambiti concreti INNOCENTE qualcuno non è cosciente del pericolo  
Vane a crederci (qualcosa → disastro e morte o perdite preziose)

MERCANTE → SPA & ordini di qualsiasi tipo

MERCANTE → opportunamente da questa situazione

L'antefatto → probabilmente è il mio libro.

Elio chiede x le tenebre oscure → la tipa ha sentito di certe terre ed è un mago potente nella storia.

Ci riuniamo e conviviamo al un negozio che si distingue nel settore dei pelli → PORPORE VIOLENTO, alla finestra si appende una creatura piena di occhi (un pupazzo)  
Vecchio negozio di Soblob.

Tino fauci il dianio e scrive delle cose dopo che elia ha detto la prefiera (prende pochi appunti).

Il negozio è pieno di gugnilli, un piccolo gnomo fumo la pipe e ha occhi viola sulla faccia.

Una larga e grossa piuma di pavone i cui occhi sbattono un pera di cristallo e un fischetto di seta che sa di una pipa che fa bolle, un occhio di vetro caldo, una pelle che sembra bagnata, una scarpa di un colore mai visto, un cappello del quale fuoriescono formiche, una chiave, una ~~doppia~~ polca un fermaglio che fa stranature, un anello che fa perdere stuchi che portano indietro, una sfera piena di fumo uno specchio in cui luce si riflette vede come era 4 anni fa.

Il mercante vende a Elio l'occhio, compre chiave -1  
chiedo del cristallo, neta possibile influenza divina, chiedo a luse di investigare religione → confermo ma è un dio che non conosce. Notiamo magia della luna → dea della luna -11

Flume era un duca con serpenti folti come i suoi occhi, lo aveva "addosso" Yagira, sono Zhentilir, che erede degli elfi bendati → gilda loria di mercenari Brigan daet costituito dalle famiglie discendente della loro terra.

Andiamo al diroccato truffa, si trova davanti a una stradina dove puppano il corso, via dei gatti  
Entriamo e le finestre davanti sono norte, ci sono commensali con enormi bicchieri di alcol.

Djammi apprezzia il ladroncino chiede chi è la gente chiediamo di Flume e hanno visto lui e vole, ma lui è rimasto con René Revenemba, figlio del presidente open land

L'attuale capo è donna Lenon Silverhand → precedente membra imparentate

I locali non sospettano René; lui e Zenon sono andati vic a vic seguiti dai suoi uomini, questi uomini frequentano un luogo Candel Lane

Flume e Renf sono stati rapiti, e per ora sembra  
che un deposito di cadaveri Lake  RECAP

Zona sotto la guardia cittadina, forme un  
cerchio attorno a 6 cadaveri, hanno contestato  
3 uomini sporchi di sangue.

Eli finì storia e scopre che i cadaveri sono 2 EX  
e gli contestati sono X, Tomid chiede e ci dice che  
la zona è pericolosa anche di giorno

Cortamente per la polizia del mio distretto, vuole un faccia  
Una sua ammiri nella zona dagli scambi ha  
infrapponete un mestre e ha paura, vuole che  
le dicono una mano. → Sono stretti

Ondiamo nel pastore e lei descrive il maestro come una  
palla con occhi, mi ricorda il disegno dell'insegna del  
negozio strano

Entriamo in posizione ↘ Jammi luce famiglio  
Tomid ti lo

Trovano un mestre sferice pieno di occhi = Gazez i  
momenti

Spari due laser su Djammi → attacco psichico 2 effetti  
è charamoto = v dimessato, svantaggiato tuo attacco

Lo ammonziona e Tomid e Eli rubano un suo occhio

Tomid trova un set di giri modelli,

Io trovo una gramma di otturino



Ora andiamo dalla amica della cartomante e lei ci ricompensa con un libro: UN USO GIORNALISTICO DI DETECT MAGIC

La cartomante rivela che il diamo appartiene a una creatura potente, il diamo è un oggetto potente pieno di rune indecifrabili, costruito HAROLD, le pagine possono probabilmente essere lette da me

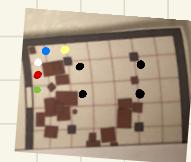
## SACCO CIUTATO prendo ABILITAZIONE

+ 2 incantesimi: Grease ~~Holos laughter~~  
sleep

Randle Lane, c'è una singola candela al rifugio degli Zentari, sentiamo un rumore  
Joud pronta ad aprire e ci riesce.

C'è un cadavere di uno Z contro  
il muro, ci attaccano 4 persuccello  
(Kenu)

Ho fatto 11 iniziativa



Djammi attacca il primo, Joud lo distorce, io tiro  
fondovalle ma si solleva quindi prendono 5 danni e 2  
danni bonus da oggetti, 1 va KO quindi  
15 danni mucchio. I tavoli sono sporcati.

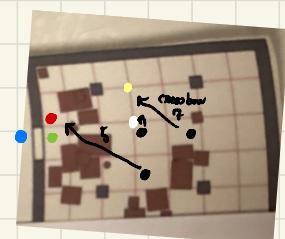
Joud attacca di coltello e fa 5 → mucchio  
5 HP



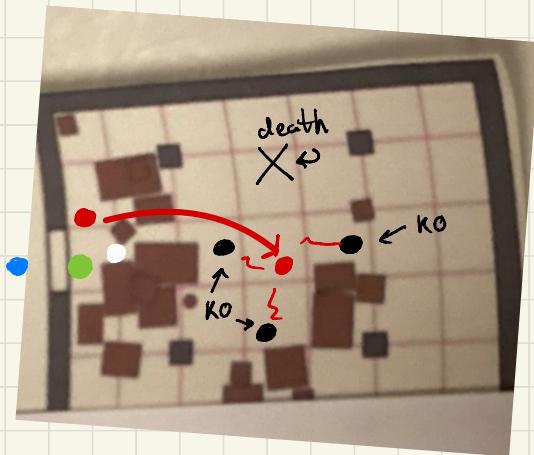
Kengot, quello + ferito attacca J, gli fa 9 danni

Kegu² attacca djammi con crossbow 4 danni

Kengu³ attacca Eli prende 5 danni



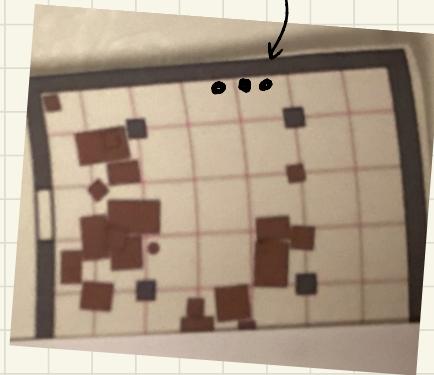
Eli spuma tentacoli e fa 8 danni a ciascuno



Sono KO e legati in 3, Jonid fruga e trova un biglietto:

Rapre RN consegnando UF  
X è sulle nostre tracce  
marchio del serpente.

legati



Sul manto non era presente il serpente, il biglietto è stato rubato dai pericelli

Chiedo a Jonid della vace dice che non ne sa niente

Otteniamo canco canto e spada canta

Sullo Z Jonid trova un biglietto non trovato, dice che gli è devono seguire il vero leader VON, dovranno firmare UF

Ti metto su un Tenku che risponde con la voce di Jonid, Eli gli chiede chi è UF e l'uccello con voce orchesca dice X manda i suoi saluti, lo spaventa e lui dice "liberate il belloccio nella storia dietro" con un'altra voce (fa tipo pappagallo). Jonid lo spaventa e dice "seguì segui gialli nelle fogne" con un'altra voce.

Jonid ne spaventa un altro e scopre che UF è "tizio importante"  
la loro missione era "fare aggrovato" → seguono giorni di pericoli  
e ammazzati.



Djamm dice tutta la verità e dalla porta esce un uomo  
che ringrazia per averlo salvato, lui è RENE', gli chiedo  
di F e lui mi dice che sono stati attacchi da 5 sgherri  
e li hanno divisi scambiando x l'altro.

Chiediamo chi è UF, non lo sa ma non c'entra, seconde  
lui è stato rapito perché gli 2 pensano suo padre abbia nascosto  
soldi rubati dalle casse dello Stato.

Gli 2 hanno parlato di un orfacco chiamato pietra di Gela  
nelle mani di X da sempre ma ora è stata rubata.

Vogliamo ricompensa di soldi anche da lui e DEUT!!!

Gli chiediamo di fare da esca e di mettere in contatto J  
con X, garantisco io per lui nel fare da esca (posso farcelo)  
solo con scatole

Decidiamo di esplorare il luogo ✓ con lui vedo tutta la stanza  
perché tua percezione 20, noto una porta segreta, la  
indico a Jonid che la apre e qui sia me scatti

PER LA SCATOLA non siamo + nella quantità su

Dietro porta segret a gli zent hanno messo 2 casse , i cui 4 dipinti che mostrano città , la seconda contiene banca di argento che Djcammi carica . Ci dice che ci dico dove poteva vendere sta roba

Siamo x uscire e incontriamo la polizia , Capitano Staget incaricato a bestia difende il posto , René prova a spiegare ma fallisce Staget chiede se conoscono URSUL FLOXIN ovvero un famoso irresponsabile di Z vs.X , Luse lo convince che siamo avventurieri buoni . Tengo un quadro.

Oggi e' il 2 del 2<sup>o</sup> mese

Siamo nella dock , chiedo alla signora di Captain 2nd → connesso col circo.

Eli djcammi e luse vanno al mercato , Io e jordi andiamo con Andre alla locanda

I ragazzi dal febbraio vendono  $\frac{1}{3}$  di ora 5 lingotti  $\times$   $\frac{50 \text{ €}}{\text{lingotto}}$   
= 250 € → 50 a testa

Libro detest  
Vedo seguendo il ~~stesso~~<sup>moglie</sup> nel porto e evado al negozio di sbloccare e scopro con detest moglie che l'oggetto potente e' un pupazzo garen che era insieme una telecamera , ci osservavano

La guardia nel mentre ha arrestato un pensucello al porto che ripete "controllate i segni gialli"

Torniamo alla locanda

Siamo al pentile sbagliante e Melon (cico' un tipo che ha apprezzato Elia e porta di Blackstaff) fa vibrare il mio libro magico, ho scannato su Djemmi nel buco e vinceo **+5**, luse.

Io e Jonal approcciamo Jagua che ci chiede cosa e' successo a Candide, Jagua mi fa entrare e nella stanza ci sono David e Skim.

Spiego a David cosa e' successo a Candide e gli dico che io non e', David propone le fogni e che i segni gialli li puliscono ogni 2 giorni →

FLUME LO HANNO PRESO ALL X

Skimme mi dice che il tartufo dei prigionieri di Xanadu ha magie come quella che cencio, tutti quelli che lo hanno visto sono morti. → devo approcciarlo

Uscendo mi rubano 20 monete di oro -20

Ho **(80)** monete di oro

Degli elfi oscuri portavano un barile nelle fogni

Alla fine i segni gialli sono degli X., le fogni sono il loro rifugio, dove probabilmente e' il tartufo. Queste info ce le ha date Staget e poi David.

LONG REST → impone greese

Mentre dormiamo firo pincerone (13) dei crimini provano a entrarci in stanza, faccio uno critico e quando vengo attaccato prendo 10 danni poi thunderbolt lo sbello via e faccio 18 danni, arrivandomi ne far altri 8 = 24 → KO.

Nella stanza di Eli e Luse ci sono 2 ladri e a c'è andato Djemmi uno ha preso 19 danni da Eli, Djemmi attacca quell'altro 6 danni poi mette KO di opportunitate quello ferito che prova a scappare

Scopriamo che il febbro cl. ha snitiditi e l'eroe entra in combatto per l'argento, Joud chiede dove nasconde la refurtiva. Lui parla di una sezione delle fogne → sono Xantar, Joud lo uccide.

Facciamo veramente lung nest.

# Giorno 3 del 3<sup>o</sup> mese SCNC INSPIRATC

Andiamo dal fabbro ma lui non c'è, ci ha fatto, andiamo dall'amico di René a vendere l'argento e facciamo 100 c testa

Entriamo nelle fogne e diventa tutto Buio, Tiro fuori la torcia. ci sono 2 direzioni una è segno grullo, sembra un sole, lo seguiamo → serie di bui uguali → alla fine trivio ↘ scuola di metallo  
↗ simbolo grullo → campane **gazen**

Faccio  $18+2=21$  iniziativa

Pante Djemmi attacca normale e si caga addosso

Jonid caccia 6 danni

Io faccio 5 danni

Eli fa 9 danni

Squanto il mostro e trovo un anello con su scritto GRUM STA

Il tunnel sta tutto immobile mentre seguiamo la strada,

Ci sono buchi di frecce e sentiamo voci dai muri.

Proviamo a fare stealth, Notano

Eli e Jonid una panta segreta sul muro qui



altra fessura  
qui, prob altri 2  
goblin

Riescono ad aprire la panta e trovano 2 goblin compenati voltati verso le fessure, Jonid mette KO. tutti e due, uno lo ammonisce Jonid interroga e capiscono che potrebbe esserci Flume

Chiediamo al Goblin la zana



+ 5 di oro

Troviamo la stanza dei soldati e proviamo a entrarne

Mi corro addosso meglio Arcano

Jonid guarda dentro e vede 2 tipi, uno ha il simbolo del serpente e l'altro è bluastro e bassino → deep dwarf

Faccio stealth e inattiva tiro una firebolt egli faccio 8 danni quello si volta e riconosciamo che è il tipo che si menava con Jorgo.

Mandiamo entrambi KO

Il nero indica una direzione e ci distorce, poi uscendo elonga e diventa + grosso ma lo ammazciamo di Botte. C'è una stanza con un buco sul pavimento

Prima di andare interroghiamo l'altro che perciò è un kantore



ha fissato il buco nel pavimento e ci dice che fra 2 stanze c'è il suo capo.

Nella stanza col buco c'è una serie di ossa di Goblin in un liquido schifoso che Eli nota avere un po' di liquido (nella miscela) di Melocca che gli colora dall'interno

Faccio 20 pencezze e vedo il liquido muoversi in modo strano,  
fino all'investigazione 25 e riconosco un Boze che cala dal soffitto.



Fatto iniziativa, Eli nota che il Blob sta fatto un po' fluido rosato,

Tiro fine bolt faccio 0 danni, mi ferghetta psichica e mi fa 4 danni

---

Ho orce canto e 2c frecce

Ho  $12 + 7 - 4 = 15$  HP      Mage Armor      TH left post riposo

Riposo breve - faccio orce recovery → 3 SLOT

---

Gnumshank si trova nella prossima stanza, è uno X.  
almeno così ha detto Kneak che era l'amico del nano  
di 2 storie fu e lo avevamo beccato al portale sbagliante  
Stava facendo trissa.



Djammie piange dividiamo l'argento

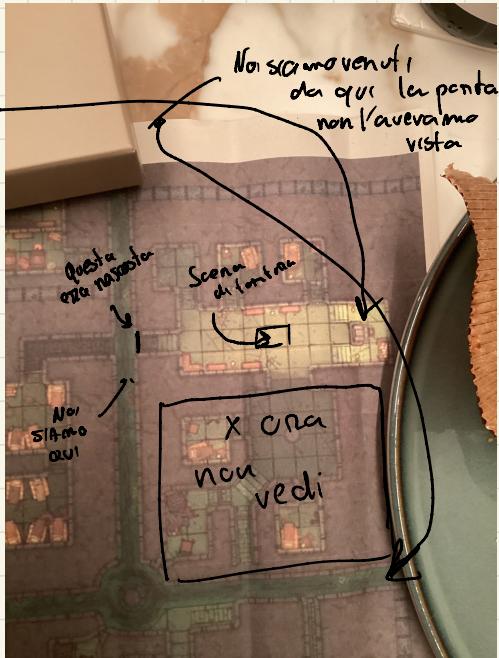
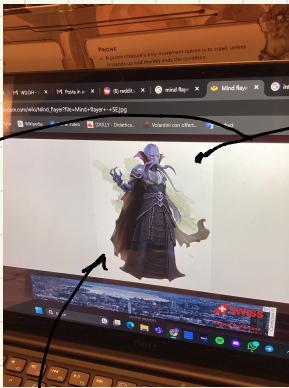
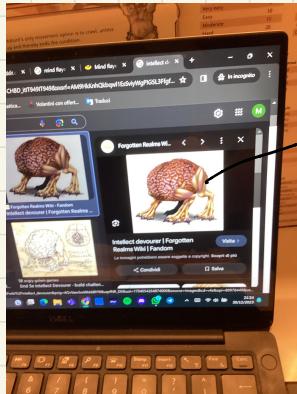
(+)Punto 2 bonus Argento

Jonid entra furtivo e vede l'orce col piede sul petto di un rosso,  
su una piattaforma in alto in fondo  
alla stanza c'è una gomma nera  
gommosa con 4 tentacoli che  
escano dalla bocca che acciuffa un  
cerveello col piede

Un mind flayer che accarezza un divanetto di intelletto

+  
Gruunshenk incaricato  
col rosso

(c'è solo Jonid stealth  
no siamo fuori)



Sto tirio e il +  
fante e vola

Jonid sente G che supplica il  
Mind flayer chiedendo scusa x  
aver sbagliato persona.

Elio fa un rumore e lo parla nell'orecchio con G con  
illusione minore x dire all'uccello che abbiamo il suo cuore

Non è andata G sta arrivando nel corridoio insieme  
al cervello che sente la nostra presenza e avverte  
l'urlo TRIAMIC INIZIATIVA sicure nella stanza della melma

L'uccello sta per castigare fuoco

Jonid: si nasconde e tira con balestra sul cervello

11  
12

↑  
18 => 4 danni al  
cervello  
Ha resistenza

Eli: caccia Eldritch Blast e fa 10 danni al cervello

Grunshank: si prepara a difendersi.

Cervelletto: Tira divora intelligenza  
e Djinni pagherà 10 danni e  
è stunnato

Faccio 2 danni al cervello  
con firebolt

Djinni: non colpisce

Luse: Bless a -Me  
-Jond  
-Eli



Jond: caccia due pugnali  
fa 26 e pesca poi fa 4 danni  
poi 21 e pesca fa 5 danni.  
**Va K.O.**

Eli: Eldrich Blast e Grunshank tira shield e fa 26 e pesca  
gli fa 10 danni

Grunshank: fa magic hands entrando in stanza

Djinni prende: 13  
Jond e Eli: 6

Grunshank ha usato 2  
spell slot





Tino x fine bolt faccio 16 ma non  
posso (serve 15)

Luse: fa 4 danni

Jomd: prova a nascondersi e  
tina e puoi dare → 6 danni [K.O.]

---

Jomd perquisisce G e trova

un malleo ppetto d'oro di Flume. El gli toglia un dito

G vuole Rene, ci dice come chiamare David Jones che sta arrivando, ci dice che X in persone ha un pesce ma non lo distingue dai altri e quando muore va cambiato senza che X se ne accorga, proviamo illusione mince x far sentire a David che qualcuno urla che è morto il pesce, lui ci casca! e si volterà per andare verso il connidac

Hanno ucciso Gaunshank

Ci vede e io sentivo due fayli e giusto e uno sbagliato il mind flayer prova a prendere il faylio giusto

Alla fine mi mind blaster mi salvo e prendo 0 danni

Mind flayer mi chiede di stare da solo con lui x parlare.

I negozi neanche prendono flume ed entrano nella stanza → Motano la rientra via a destra e su

un pilastro vedono il simbolo del gloren

Simbolo di X → X è un goblin  
gli trova porta dimensionale!



Milun mi ha detto che pensava e  
con potere oscuri sapeva di attraversare  
le dimensioni. C'è una creatura  
disposta a qualsiasi cosa per  
trovarlo ma capisce

Milun mi caccia addosso Teleport e non  
sono + col panty.

Il panty esce e tiene a casa con Flume, uscendo pensava  
ad alzarsi dei goblin tena un pennello di  
pressione, lo premono e vengono a una  
stanza piena di secchi di spese sui  
muri disegni di ratto. Simbolo di una  
organizzazione. Nella stanza c'è anche un  
grosso topo che non li vede che controlla  
le spese. Joud vede attaccarlo ma non  
riesce e il topo alza le mani:

Lui è rosso underbow membro della gang  
Shadshunen che sono noti anche nei capitoli:  
da una tartaruga INTELLIGENTE fanno scrivendo  
e dice che sta volta OK prossimo vi  
ammazzer.

Joud vuole fare affari



Cronaca Dgommi e le telecamere si spostano su di me.

Mi ritrovo in una stanza poco illuminata, davanti a me un mago vestito a coltellate squarciate, una rana di sangue sanguine ovunque, sembra il suo maschadiglio, ai suoi libri e cristalli, questa scena mi crea un ricordo nella mia Atlanta, mi ritrovo in stallo in piedi e vedo dietro di me uno che si avvicina per uccidermi, un mio amico mi salva dall'attacco, vedendo la creatura mi fa credere in un pontile serpente della creatura e con me corre il dicono che era della creatura.

La creatura si salva e io appoggio a watendeep.

IL DIARIO NON È MIO

sangue ed sangue

la rana mi sembra formazione tipo quelle disegnate per spiegare la luce della creatura → mitologia vistosi come quelle nel Mio dicono primo delle scritte in grecico me lo aveva detto la creatura

Sul cadavere trovo una nota: Sono la morte della magia e invogliano il mio dicono, valdoro cercare.

Perciò: faccio ⑯ → trovo nella stanza un libro di magia contenente burning hands e levitate, contespelli, dark vision

Sul mago trovo cristalli ⑮ e 50 monete di Oro

La casa e' vicina ESCO DA ENFICIO

Mi trovo a southern road di matto deep  
Mi segno l'indirizzo in fondo alla strada  
2 grandi torri → quelle di Eli

-5 minuti dopo per caccia e fieno della  
Locanda trovo un venditore di pannelli  
e li comprano tutti x 1 CINGOTTO DI ARGENTO

Compro zia Zia : Penetra elascio il contatto  
e una cena allo spettacolo

Becco gli altri

Diconmi se rivedrai mia ha in rimbalzo viola e  
che esce dall'orecchio. lo stesso che ~~gli~~ vide  
nel topo della sua gilda dei maghi.

Ho 3h di Magie Arma

Mentre andiamo in treno Eli compra libri usati

Andiamo da Volo con Flume al portale sbagliante.

## HO DETECT MAGIC POPCORN

Flume a offre una proprietà, ovvero un edificio commerciale abitabile



Ottengo anche la macchina Jimmy + 20 €

Volo dice che alle 12:00 di domani abbiamo il noto.

## Shant nest portale sbagliante

Djamm si accorge che il vice della barista sfafilla perché investiga su chi lo ha avvelenato lui chiede a lei e lei gli dice che lei è una doppleganger per una missione che dove finge lei con una gong di doppleganger

Torniamo a Locanda nevici dice che la proprietà è in via del teschio di trulli

Siamo in locanda abbiamo Krenk

Eli vuole portarla da Melon (Melon aveva il liquido dell'onestà)

Mercato vendiamo i lingotti + 50 €

- 5 € per yoyo

(Spese in privato al mercato pressione utta)

Al portale sbadigliante c'è molto gente e un cavaliere misterioso <sup>lo</sup> <sup>50</sup> sono a fare un spettacolo con lo yoyo e faccio monete di oro.

Jean aggiorna per me David e nel mio biglietto c'era scritto tutto quello che è successo ma non dice dove si trova René, per quello parlarò con me.

TORNIAMO IN LOCANDA E FACCIAMO UNO REST

DOMANI CI SVEGLIAMO A LIVELLO 3

Inventario completo:

Oro: 260

Glock Magica

Grimorio

Diario

Bastone da Mago e Vesti da Mago Swag

Coltello + sabbia + olio + torcia + acqua santa + specchio

Inchiostro e penne + pergamene

Chiave comprata negozio Gazer

Cristallo magico Dea della Luna

Un famiglio (materiali)

6 Gemme Attuning

Pergamena Detect Magic

Spada Corta e Arco Corto con 20 frecce

Anello Con scritto Grum SStark

Libro con incantesimi: burning hands, levitate, counter spell, dark vision

Panetta di fumo

Yo-Yo

Pannolini Magici

Durante la notte indago sulla pietra della dea della luna sotto la luna di waterdeep —> il cristallo va verso la finestra e illumina verso un tempio lontano sula riva del porto con un raggio di luce e noto dalla zona illuminata delle effigi a forma di MEZZA LUNA.

La mattina è il 4 di Ches; Jonid e Luse si ammiccano.

Incontriamo un funzionario dell'are dei castelli per fare il passaggio di proprietà. Stanno preparando la moschea di Luse e Jonid dice non mi ricordo chi (credo la locandiera). Il blackcrow dice che ci aspettava insieme a rene che paga il passaggio di proprietà —> la chiamiamo la casarg.  
DOBBIAMO DECIDERE LA NATURA DELL'ATTIVITÀ

abbiamo 4 piani io mi becco la torre dello wizard; l'attività al primo piano sarà un banco dei pegni ma io avrò la mia zona paninoteca che da verso l'esterno. Non rassettiamo e andiamo alle due torri.

Samo in zona north Ward dalle due torri che si chiamano: Kolat Tower. Nella zona fa più freddo ma non si capisce perché, sono tutti belli coperti. C'è un enorme campo di forza magico attorno alle torri e tutti ci girano attorno facendoci poco caso, notiamo che le torri sono diroccate ma sembrano abitate da quello che dicono i locali da membri degli Zentanir di Mashun (non i miei amici).

Con detect Magic noto un flusso di magia che deriva da una delle stanze della torre che individuo —> il potere magico che genera la barriera viene da li e che si tratta di una barriera runica.

Vado alla casa del mago dove ero stato teletrasportato e trovo la polizia che mi dice che stanno indagando sull'omicidio del potentissimo mago Goffredo

(Che io avevo trovato morto) la porta non era scassinata. Hanno già ingaggiato l'ispettore Vincent Ranch. Era un mago potente per questo sono shockati.

Luse mi da un anello magico che tanka

Torniamo alle torri e aspettiamo la sera vediamo uno zentanir che tira fuori qualcosa dalla tasca e passa la barriera è un anello. Entriamo in una locanda vicina e cerchiamo zentanir —> notiamo al bancone del bar un tipo con tatuaggio di serpente bello ubriaco, Djammi e Jonid lo approcciano per offrirgli altro da bere e Luse distrae la gente in locanda.

Djammi lo ubriaca e lui gli racconta della sua giornata: ha dovuto passare buona oarte della giornata a blizzard i locali di un negozio da mago poco più in la delle torri per evitare che qualcuno testimoni qualcosa.

Io mando il mio gufo a fare detect tougths sul tipo per capirne di più sulla cosa dei testimoni (in quanto si parlava del mago morto da cui sono stato teletrasportato) e incontro una barriera psichica fortissima che il mio incantesimo non riesce a penetrare.

Fuori dal bar la polizia sta gestendo una situazione violenta: contro il muro c'è una bestia assurda:

Tiriamo iniziativa: faccio 1 cado per terra

Jonid: mi alza

Djammi: fa race + attacco missato

Crawler vede nel buio ed è molto veloce e ha tentacoli che paralizzano —> attacca Djammi: non passa il morso ma il tentacolo passa e fa 4 danni + paralisi

Luse: blessing

eli: Eldritch blast missato

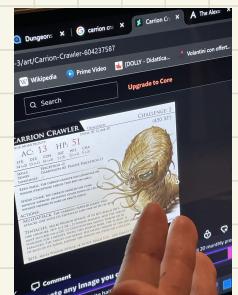
Io: casto missile magico e gli faccio 12 danni

Jonid: missa + vantaggio su parme

Djammi: rimane paralizzato

Crawler: attacca Luse —> paralizzato + 6 danni

Luse: rimane paralizzato



Luse: in realtà fa un'altra cosa che non ho capito e ci riesce fa 3 d10 di danno che tira → fa 15 danni

Eli: eldritch Blast → missa

Io: misso firebolt

Jonid: si nasconde e caccia help su djammi

Djami: si libera e attacca → 14 danni + 9 danni

Crawler: attacca djammi fa 4 danni morso e 6 danni tentacoli paralizzato

Luse: attacca → 11 danni

Eli: edlritch blast → 9 danni

Io: misso un firebolt

Jonid: si sborra in mano

Djammi: tira per colpireg → missarg

Crawler: sborra su Luse che reagisce lo schiatta di botte con un potere speciale

**CRAWLER MUORE!!!**

Aiutiamo le guardie e raccogliamo veleno paralizzante.

Le guardie non sono realmente guardie ma membri dell'ordine del guanto che fanno ronde in notturna per proteggere i locali. Eli sembra interessato a far parte dell'ordine. Ci spiegano che il mostro viene dai tombini a causa della forte presenza magica del luogo.

**Djammi si fa adepto all'ordine del guanto!**

Djammi chiede a Jonid di entrare con l'anello e lui usa il kit per farsi il tatuaggio degli Zentanir ed entra e si accorge che dentro la barriera l'anello non vuole togliersi.

I ragazzi tornano alla taverna e troviamo gente vestita con drappi rossi che beve in un angolo; lei ci avvisa di quello che è successo al cimitero ovvero che c'erano delle persone vestite nello stesso modo che si dirigono in una casa in zona cimitero. Facciamo un tiro storia → notiamo che i drappi rossi portano il marchio distintivo di una nobile famiglia di vaterdeepe →> cassal h

Jonid cade nel cesso perche fa 1 a un tiro di stealth  
Io mi siedo al loro tavolo ma non mi cagano  
luse fa un tiro religione provando a parlargli  
falliamo tutti ma djammi riesce. Farli sedere e a chiedergli qualche cosa,  
djammi vuole bersi qualcosa con loro  
In un qualche modo djammi riesce a parlarci e a farsi rivelare qualcosa  
sulla setta, si parla di un rito e di giurare fedeltà a qualcosa, ma cosa?  
Eli e Jonid si dicono interessati e provano a convincerli a dirgli qualcosa in  
più: si tratta di cultisti di una divinità che non possono rivelare, il culto  
prevede ritrovi a mezzanotte ogni 10giorni in un tempio sotto la villa dei  
loro signori, durante il rituale tutti sono vestiti cremisi con maschere doro  
e hanno pugnali dorati.

Tra 9 giorni all'indirizzo che loro ci daranno.

I ragazzi gli chiedono delle due torri e scopriamo che i funzionamenti della  
barriera e che ci sono edifici nel quartiere in cui gli zentarin entrano e poi  
escono dalla torre; quindi ci sono dei portali in questi edifici che portano  
alla torre; non possono dirci gli indirizzi.

Andiamo a trovare l'ubriaco davanti alla casa del mago dove abbiamo  
mandato l'ubriacone —>

Io e Jonid entriamo in casa.

Eli, Djammi e Luse parlano con l'ubriaco:

interrogano l'ubriaco chiedendo la casa più vicina dove poter trovare un  
portale per entrare nella torre —> ABBIAMO UN INDIRIZZO!!!!

Io e Jonid: entriamo in casa e abbiamo entrambi dark vision io grazie al  
gufo. Spiego a Jonid la situazione e indaghiamo —> io in una stanza trovo  
un pannello di legno un po spostato e dall'altra parte un set di bastoni da  
mago non incantati ma le gemme nella tasca risuonano colorando i  
bastoni contro il muro di un forte nero; sono 5 e io li prendo tutti.

Jonid trova un biglietto con una combinazione numerica ovvero 666,  
indica sotto al tappeto nel salotto e troviamo una botola e scendiamo  
nella botola.

Troviamo uno scantinato classico con una cassa chiusa, Jonid prova ad aprirla, viene colpito da una scintilla; uso la chiave ma non funziona (aveva il 5% di probabilità di aprirla) —> usiamo la combinazione e si apre uno scompartimento della cassa; e trov una serie di amuleti e se li sgraffigna (ne trova tre me ne da 1).

Jonid trova un sacco con una veste bianca e una parrucca nera, riesco con Magic hands ad aprire la scatola e trovo un cappello magico che mi permette di usare disgiunse self che tiene Jonid. Indago e nei cassetti trovo un rossetto e del trucco da donna. Nelle stanze c'è solo un letto singolo che dovrebbe appartenere a Goffredo.

Andiamo all'indirizzo dell'edificio che contiene il teletrasporto e proviamo a entrare; sfondiamo la porta ed entriamo e non c'è nulla di particolare ma notiamo un cerchio per terra che brilla di luce —> saltiamo tutti nel cerchio con Elia e ci troviamo nel giardino intorno alle torri.

Cerchiamo un ingresso e ne vediamo uno e riusciamo a entrare la stanza è priva di luce, vediamo casse piene di carne e il sigillo della compagnia dei salatori sulle casse di carne !

In fondo alla stanza c'è una porta dietro la quale sentiamo tre voci e noi tentiamo di ascoltare. Do una pistola a Jonid. Entriamo nella stanza e gli stronzi giocano a carte e Jonid li convince che siamo buoni. Notiamo 8 stendardi sui muri che mostrano le 8 scuole di magia. I tre tipi sono Sidra Romeir e due suoi sgherri. Veniamo tutti fuori allo scoperto e la situazione è tranquilla. Jonid cita un midflayer nelle fogne ma loro non ne sanno molto. Li convinciamo che dobbiamo beccare il boss e lei ci dice ok nessun problema.

INIZIA IL DUNGEON:

Apriamo una porta sulla cucina della torre con un halfling che lavora sui fornelli; una mano spettrale cucina con lui.

Nel corridoio dopo notiamo diverse foto di famiglia dei possessori del castello; famo un tiro di storia —> riconosciamo i famosi dunlark e alcione KOLAT possessori delle torri, ricordiamo la storia della famiglia: i fratelli erano due maghi paranoici che alzarono la barriera, uno dei due fratelli sospettava dell'altro tanto da cacciarlo dalla torre.

La porta dopo conduce a una libreria: tiro investigazione e trovo nel centro della stanza una armatura completa ammaccata, diversi libri ammuffiti e, gargoyle e una partita di scacchi su un tavolo lasciata a metà.

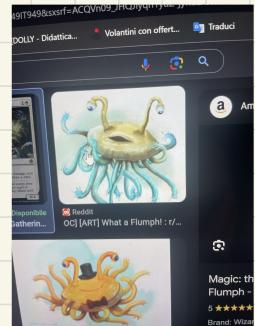
Sento un rumore che viene da una libreria ma non capisco bene; Djammi prova a postare la libreria e non succede nulla, proviamo a spostare la prossima.

I ragazzi si avvicinano alla partita a scacchi, mancano due mosso alla vittoria dei neri; dalle libreria cade un libro che si chiama rituali di accoppiamento dei fiume. Che sono queste creature:

Eli trova **arcane Lock** che copierò durante il riposo lungo. Andiamo verso la prossima porta e sentiamo una puzza assurda. Aprendo la porta troviamo davanti a noi una stanza cosparsa da uno strato di rifiuti alto fino alla caviglia. Ai lati del uro striature nere simili a bruciature —> probabile un bruciarifiuti. La stanza sembra inerme.

Io mando nella stanza un costrutto di legno che dopo un minuto o due viene bruciato come ci aspettavamo.

Col mio gufo e Magic Hands riusciamo a tirare una leva dall'altra parte della stanza e disattiviamo la trappola.



ELFI SCURI → stanno con X? Pag 21  
PROFEZIA ELI: INNOCENTE, EQUALEGRE, MARIONETTA  
PROFEZIA MIA: MERCANTE, ARTEFANO

OBAYA →  
MASHUN vs DAVID + YACRA

RENÉ figlio ex capo città → ottiene capo SILVERHAND

Candle lane rifugio X dove trovammo René  
e un biglietto UF

Negozio Garen ci spiavano con una telecamera

MELON: nelle fogne c'era la sbarra rossa → Melina  
Goffredo, simbolo garen del negozio ed X  
GANG RATTI

Ci sono tre fazioni principali in gioco ovvero: ZM, ZD e X

Scenario 1 → Supposizioni: ZD fuori dall'equazione → Gli X hanno scoperto dove si trova Soblob pagina 14) quindi potrebbero aver seguito il nostro ragionamento arrivando prima a Candleto spiega anche come David Jones sapesse di Goffredo e leggendomi nella mente ha capito che potrebbe avere vantaggi che non riesco a immaginare a mandarmi sulla scena del crimine. In sostanza X ha delle talpe in ZM

Scenario 2 → Supposizioni: X non ha talpe in ZM, ZD fuori dall'equazione → Gli X hanno scoperto in un altro modo la locazione di rene magari in modo analogo al nostro nel corso delle investigazioni per recuperare l'artefatto (è quello della profezia?). Ricordiamo che gli X ci stanno tenendo d'occhio da quando siamo al negozio (Negozio di Soblob pagina 14) quindi potrebbero aver seguito il nostro ragionamento arrivando prima a Candle Lane.

David Jones quindi dovrebbe aver scoperto della locazione di Goffredo tramite il mio diario ma non ha senso perchè io ho ottenuto il diario quando sia io che la creatura siamo arrivati in questo mondo quindi prima della morte di Goffredo.

Inoltre se David avesse scoperto di Goffredo quando ci ha incontrato perchè avrebbe dovuto rivelarmi un'informazione così preziosa senza avere un'idea chiara della situazione? È inverosimile.

Scenario 3 —> Supposizioni: X non hai talpe—>

ZM sono coinvolti in maniera stretta con la morte di Goffredo e se X non ha talpe ed escludiamo che abbia imparato della morte di Goffredo tramite il mio diario potrebbe averlo imparato da David, lo stesso che potrebbe avergli fatto una soffiata sulla posizione di Rene?? Non ha senso se pensiamo che come detto prima gli ZM sono coinvolti, perchè dovrebbero esserlo anche gli ZD?

Scenario 4 —> Nessuna supposizione—> la chiave è in Ursul Floxin, grande fomentatore della guerra tra X e Z e rivale politico di David in quanto sostenitore di Mashun. Se immaginiamo che il rapimento di Rene fosse organizzato da Floxin senza che Mashun lo sapesse il paradosso legato all'alleanza tra Mashun e X sparisce e viene alla luce una pista legata a una possibile congiura di X e ZM ai danni di Force Gray. X e ZM potrebbero aver assoldato l'assassino di stregoni per fare fuori Goffredo? Oppure Goffredo stesso ha richiamato la creatura e non è riuscito a controllarla? In questo caso forse gli ZM e X, dopo essersi accorti dell'evocazione hanno iniziato a indagare per scoprire qualcosa sulla creatura? il silenziamento dei testimoni ha senso perchè se si sapesse una cosa del genere nascerebbe il panico e le autorità cittadine inizierebbero a ficcanasare ovunque? Ci sono molto incognite.

La profezia parlava di:

- Ragazza in ambiti candidi —> innocente, incosciente
- Cavaliere —> un disastro all'orizzonte
- Mercante —> qualcuno ha possibilità di guadagno
- marionetta —> qualcuno viene usato come spia
- artefatto —> tutto ruota attorno a un oggetto

Ragionevolmente l'artefatto è la pietra di Galar, sempre stata nelle mani di X ma rubata da Z da qualche tempo, potrebbe essere nelle mani di Mashun o di Floxin(?)

La marionetta è una spia che sta venendo usata e potrebbe dare corda allo scenario 1 come potrebbe voler dire tutta un'altra cosa; la marionetta non è consapevole di essere usata(?). Un'altra possibilità è che la marionetta sia Meloon su cui siamo sicuri sia stato utilizzato un incantesimo di tipo psichico. Chi può aver utilizzato meloon? David Jones per scoprire qualcosa su Goffredo? troppe incognite per costruire una pista.

La ragazza innocente chi diavolo è? Rene? NO, lui è perfettamente consapevole del pericolo in cui si trova a causa della sua posizione nobiliare ma ormai è stato liberato e lo escluderei dall'equazione.

Il mercante può depistare; può essere un indizio importante come un indizio inutile —> chiunque può guadagnare da una situazione del genere (con chiunque intendo sia X che Z che il nostro party).