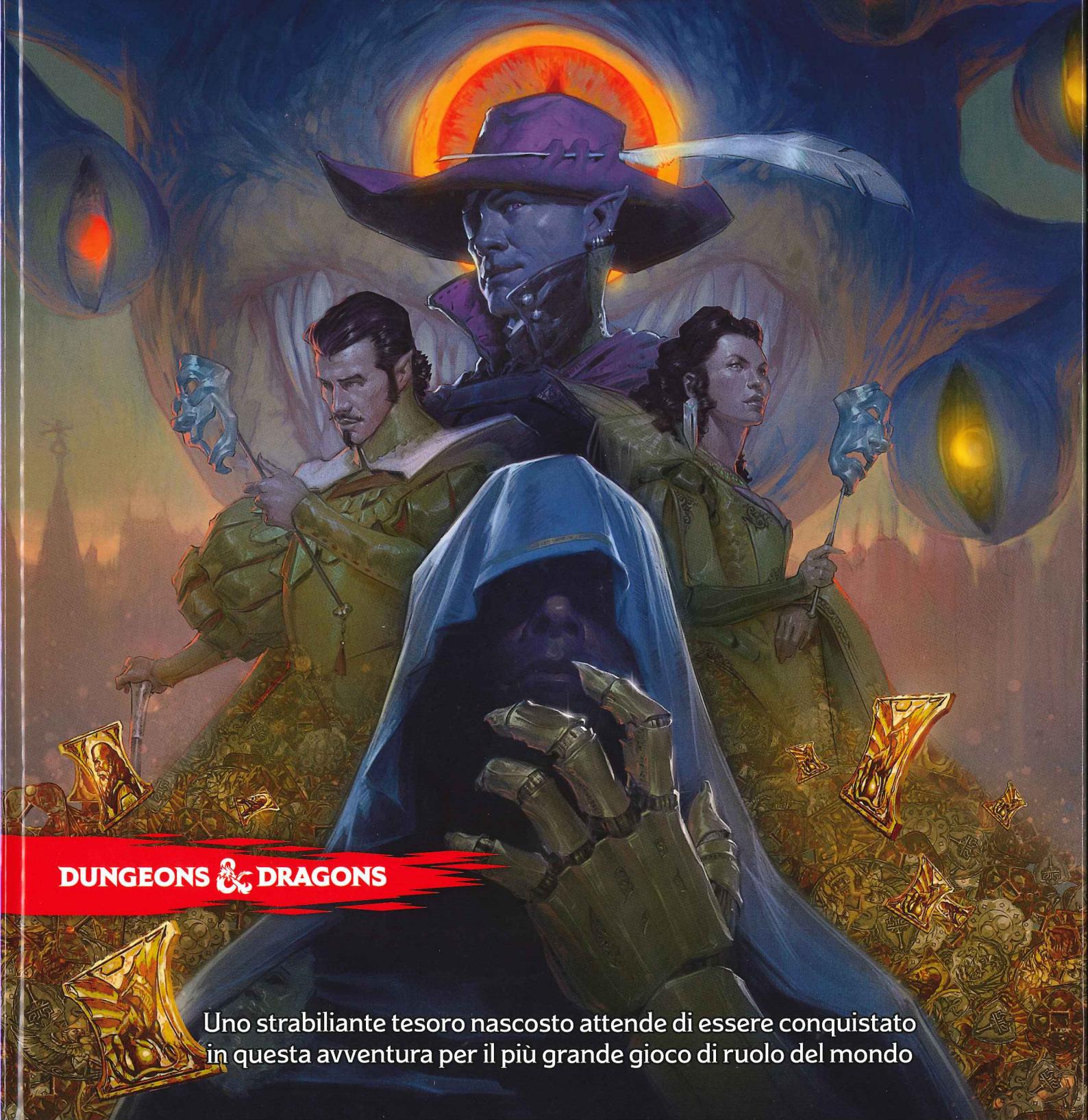




WATERDEEP

IL FURTO DEI DRAGONI



DUNGEONS & DRAGONS

Uno strabiliante tesoro nascosto attende di essere conquistato
in questa avventura per il più grande gioco di ruolo del mondo

WATERDEEP

IL FURTO DEI DRAGONI



RICONOSCIMENTI

Direttore Creativo: Christopher Perkins
Design: James J. Haack, James Introcaso, Adam Lee,
Matt Sennett
Sviluppo Regolamento: Jeremy Crawford, Ben Petrisor, Kate Welch
Consulenti per la Storia: Matthew Mercer, Charles Sanders

Direzione Editing: Jeremy Crawford
Responsabile Editing: Christopher Perkins
Editing: Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray, Kim Mohan

Direttore Artistico: Kate Irwin
Direzione Artistica Aggiuntiva: Shauna Narciso, Richard Whitters
Design Grafico: Emi Tanji
Illustrazione Copertina: Tyler Jacobson
Illustrazioni Interne: Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Clint Cearley, Sidharth Chaturvedi, Daarken, Eric Deschamps, Olga Drebas, Leesha Hannigan, Ralph Horsley, Tyler Jacobson, Sam Keiser, Julian Kok, Alayna Lemmer, Christopher Moeller, Scott Murphy, Jim Pavalec, Claudio Pozas, Vincent Proce, Ned Rogers, Craig J Spearing, Jason Thompson, Cory Trego-Erdner, Richard Whitters, Mark Winters, Shawn Wood, Bayard Wu, Kieran Yanner
Cartografo: Dyson Logos
Mappa Poster: Jason Engle

Produzione: Daniel Tovar, Matt Warren, Stan!
Ingegnere di Produzione: Cynda Callaway
Tecnici Immagini: Carmen Cheung, Kevin Yee
Amministrazione Artistica: David Gershman
Specialista Prestampa: Jefferson Dunlap

Altri Membri del Team D&D: Bart Carroll, Pelham Greene, Ari Levitch, Chris Lindsay, Jeremy Martin, Shelly Mazzanoble, Mike Mearls, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito, Trish Yochum

Si ringrazia Elliott Zastrow per le sue capillari ricerche.

Un ringraziamento speciale alle centinaia di playtester che hanno reso questa avventura più divertente con ogni contributo fornito.



73619-1
ISBN: 942-0-0202-4393-4
Prima Stampa: Novembre 2018

9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.
Edizione italiana: Asmodee Italia Srl, Via Martiri di Cervarolo 1/b, 42015 Correggio (RE), ITALY. Traduzione in lingua italiana © 2018 Wizards of the Coast LLC

Stampato in Lituania. ©2018 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.
Manufactured by Standartu Spaustuve, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lithuania.

PREFAZIONE

Circa due anni fa, mentre mi preparavo a dire addio a Barovia, mi trascinavo fuori dalle profondità del Maelstrom e pianificavo una spedizione di un anno nel Chult, c'era una domanda che mi frullava in testa: dove andremo poi? Dopo avere vagliato varie opzioni, decidemmo che per cambiare genere sarebbe stato interessante fare ritorno al mondo civilizzato.

Waterdeep: Il Furto dei Dragoni è una caccia al tesoro in un'ambientazione urbana. Avevamo già visitato Waterdeep in passato, ma mai in questo modo. Gli eroi più furbi impareranno a rispettare le regole della città. Per chi invece insiste a non giocare secondo le regole sarà dura, perché la Città degli Splendori è la dimora di alcune delle più potenti figure di *Forgotten Realms*.

Charlie Sanders, un giocatore di D&D di lunga data, ha messo la sua esperienza di sceneggiatore televisivo al servizio del progetto, definendo i parametri narrativi dell'avventura già alcuni mesi prima che i lavori iniziassero ufficialmente. Matthew Mercer, che forse conoscerete per lo spettacolo in diretta streaming *Critical Role*, ha contribuito con la sua sconfinata immaginazione a definire i nemici e le loro motivazioni. La qualità di un'avventura di D&D dipende da quella dei suoi nemici e *Waterdeep: Il Furto dei Dragoni* vi offre vari cattivi tra cui scegliere.

Prima di alzare il sipario e guidarvi nel cuore di Waterdeep, desidero ringraziare Ed Greenwood per avere fatto della Città degli Splendori ciò che è: quel genere di luogo magico che nel tuo cuore vorresti tanto fosse reale.

Chris Perkins
Dicembre 2017

IN COPERTINA

A Waterdeep, una moneta d'oro è chiamata un dragone e qualcuno ha nascosto mezzo milione di draghi nella Città degli Splendori. Tyler Jacobson ha ritratto i nemici che danno la caccia a questo tesoro. Che gli dèi proteggano ogni avventuriero che si metterà sulla loro strada!

EDIZIONE ITALIANA ASMODEE ITALIA S.R.L.

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini
Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi
Revisione: Chiara Battistini
Impaginazione: Davide Ruini



TEAM DI PRODUZIONE GALE FORCE NINE

Capo Progetto: Matthew Vaughan
Team di Sviluppo: Chris Forgham, Emily Harwood
Direttore di Produzione: John-Paul Brisigotti



Attenzione: I Lord di Waterdeep non saranno ritenuti responsabili di qualsiasi fustigazione, esilio, incarcерazione o esecuzione degli avventurieri che violino il Codice Legale, né saranno ritenuti responsabili per le azioni di beholder signori del crimine, nobili senza scrupoli, drow spadaccini e cloni malvagi. Invitano infine a non allarmarsi alla vista delle statue colossali disseminate per la città. Sono sufficientemente sicure e non impazziscono da molti anni.



INDICE

Guida alla Pronuncia.....	4	Cap. 3: Palla di Fuoco!.....	43	Cap. 6: Un'Estate Infernale.....	115
Introduzione.....	5	Cosa Succede Qui?.....	43	Il Culto di Asmodeus	115
Panoramica della Storia	5	La Scena del Crimine.....	44	Affrontare i Cassalanter.....	117
La Scelta dei Nemici.....	6	Dopo l'Esplosione	44	Villa Cassalanter	117
Stagioni.....	7	Il Segreto di Nim	46	Il Tempio di Asmodeus.....	125
Condurre l'Avventura.....	7	Cosa Sa Renaer	49	Eventi Speciali	130
Struttura dell'Avventura	10	Villa Gralhund.....	50	Cap. 7: L'Autunno del Maestro.....	131
Vita a Waterdeep.....	10	Dopo lo Scontro.....	55	Affrontare Jarlaxle.....	131
Diagramma di Flusso dell'Avventura ...	11	Questioni in Sospeso.....	56	La Fiera delle Sirene Seduenti	132
Tane dei Nemici.....	11	Avanzamento di Livello.....	56	Il Marpenoth Scarlatto.....	141
Background dell'Avventura.....	11	Cap. 4: La Stagione dei Dragoni.....	57	Eventi Speciali	145
Creazione dei Personaggi.....	12	Preparare il Palcoscenico	57	Cap. 8: Magie d'Inverno	147
Avanzamento del Personaggio	14	Serie di Incontri.....	58	Affrontare Manshoon	147
Fazioni di Waterdeep	14	Serie di Incontri Per Stagione	59	Le Torri Kolat	148
Il Portale Spalancato	20	Incontro 1: Il Vicolo	61	Rifugio Extradimensionale	157
Cap. 1: Un Amico nei Guai	21	Incontro 2: Riva Velata	65	Eventi Speciali	161
Da Dove Cominciare.....	21	Incontro 3: Inseguimento nelle Vie	68	Cap. 9: Enchiridion di Waterdeep di Volo	163
Il Nascondiglio degli Zhentarim	24	Incontro 4: Il Mausoleo	69	Accesso a Waterdeep	164
Arriva la Vigilanza.....	27	Incontro 5: Inseguimento sui Tetti	71	Una Lunga Storia (in Breve)	164
Sulle Tracce di Floon	27	Incontro 6: Il Teatro	73	Sopravvivere in Città	167
Nascondiglio della Gilda di Xanathar ..	28	Incontro 7: La Vecchia Torre	76	I Quartieri di Waterdeep	174
Completare la Missione di Volo	30	Incontro 8: Il Tribunale	79	Gli Splendori della Città	180
Avanzamento di Livello	30	Incontro 9: Il Complesso Sotterraneo ..	83	Commiato	188
Cap. 2: Vicolo Teschioditroll	31	Incontro 10: Il Mulino a Vento Riconvertito	86	App. A: Oggetti Magici.....	189
Unirsi alle Fazioni	34	Le Chiavi della Cripta	90	App. B: Mostri e PNG.....	193
Il Locale È Aperto?.....	41	La Cripta dei Dragoni	94	App. C: Allegati.....	221
Avanzamento di Livello	42	Conclusione dell'Avventura	98	Volti Familiari al Portale Spalancato ..	221
		Cap. 5: Follie di Primavera	99	Il Codice Legale	222
		Affrontare Xanathar	99	Maniero e Taverna Teschioditroll	223
		Sabotare le Operazioni di Xanathar ..	100	Leggenda del Portale Spalancato.....	224
		La Tana di Xanathar	100		
		Eventi Speciali	114		



GUIDA ALLA PRONUNCIA

Questa guida indica come pronunciare molti dei nomi non inglesi che compaiono in questa avventura.

Nome	Pronuncia	Nome	Pronuncia
Agorn Fuoco	EI-gorn	Marro Qaz'arrt	Mau-rou ka-ZART
Ahghairon	a-GHEI-roun	Mattrim Mereg	MET-trim MEIR-egg
Ahmaergo	a-MEIR-go	Melannor Fellbranch	ME-la-nor
Alcedor Kolat	aul-SI-dur KO-lat	Meloon Wardragon	me-LUN
Alturiak (mese)	aul-TUR-i-ak	Mirt	MERT o MIRT
Amath Sercent	A-math SER-sent	Mirtul (mese)	MIR-tul
Ammalia Cassalanter	KAS-a-lan-ter	Nar'l Xibrindas	NAR-ul xe-BRIN-das
Arn Xalrondar	ARN xal-RON-dar	Nihiloor	Ni-hi-lur
Aurinax	O-ra-nax	Obaya Uday	o-BE-ia u-DEY
Avareen Windrivver	a-va-RIN	Orond Gralhund	o-ROND GRAUL-hund
Bregan D'aerthe	BRE-gan DEIRTH	Raelyn Auvryndar	RE-lin a-VRIN-dar
Corylus Thann	CO-ri-lus	Remallia Haventree	re-MOU-li-a
Davil Starsong	DA-vil	Renaer Neverember	re-NEIR
Duhlark Kolat	du-LARK KO-lat	Rishaal	ri-SHOUL
Eleasis (mese)	e-LI-sis	Rongquan Mystere	RONG-kuan mis-TER
Eleint (mese)	e-LEINT	Saeth Cromley	SETH KROM-li
Esvele Rosznar	EZ-ve-le RAUSZ-nar	Savra Belabranta	SE-vra bi-la-BREN-ta
Fala Lefaliir	FA-la LI-fa-lir	Seffia Naelryke	SE-fia NEIL-ri-ke
Fel'rekt Lafeen	FEL-rekt la-FIN	Sidra Romeir	SI-dra ro-MIR
Fenerus Stormcastle	FE-ne-rus	Skarn Zaphoul	SKARN ZAR-ful
Flamerule (mese)	FLA-me-rul	Skeemo Weirdbottle	SKI-mo
Floon Blagmaar	FLUN BLEG-mar	Soluun Xibrindas	so-LUN xe-BRIN-das
Hlam	hu-LOUM	Talisvanar Fellbranch	ta-li-SOUL-va-nar
Holvan Ebberek	HOL-ven IB-ber-ek	Tarsakh (mese)	TAR-sak
Hrabbaz	h-ra-BOUZ	Tashlyn Yafeera	TASH-lin ya-Fl-ra
Hyustus Staget	HIU-stus STE-ghit	Tissina Khyret	tis-SI-na KA-i-ret
Iokaste Daliano	io-KOU-ste	Tylan Ilueph	TAI-lan il-LU-ef
Istrid Horn	ISS-trid	Umbero Zastro	um-BE-ro ZA-stro
Jalester Silvermane	JA-lis-ter	Urlaster Ghann	ur-LAS-ter GAN
Jarlaxle Baenre	jar-LAX-el BEIN-re	Urstul Floxin	UR-stul FLO-xin
Jelenn Urmbrusk	ja-LIN ARM-brask	Vaelle Lurval	vei-EL lur-VOUL
Jeryth Phaulkon	JEI-rith FAUL-kon	Vajra Safahr	VO-ji-ra sa-FAR
Jezrynne Hornraven	JEZ-rin	Velgos Ephezzrin	VIL-gos e-FEZ-rin
Kaevja Cynavern	KE-via SI-na-vern	Vevette Blackwater	ve-VET
Kalain	ka-LEIN	Vhaspar Holmdreg	VAS-par OLM-dreg
Karabal L'enz	KOU-ra-boul LENZ	Victoro Cassalanter	KAS-a-lan-ter
Khafeyta Murzan	ka-FEI-ta mur-ZOUN	Volkarr Kibbens	VOL-kar KIB-ens
Korgstrod Uxgulm	KORG-stroud UX-gulm	Volothamp Gedarm	VO-lo-thamp ge-DARM
Krebbyg Masq'il'yr	KRI-big MAS-kel-ir	Westra Moltimmur	UES-tra MOL-ti-mur
Kythorn (mese)	KA-i-thorn	Xanathar	XA-na-thar
Laeral Silverhand	LEIR-aul	Yagra Stonefist	YE-grau
Laiba Rosse	LEI-ba	Yalah Gralhund	YAU-lau GRAUL-hund
Llorath Pharn	LO-rath FERN	Yaliek Iltizmar	ya-LIK il-TIZ-mar
Losser Mirklav	LOS-ser MIR-klav	Zaibon Kyszalt	ZAI-boun kish-ALT
Manshoon	man-SHUN	Ziraj il Cacciatore	zir-OUJ
Margo Verida	MER-go ve-RI-da	Zorbog Jyarkoth	ZOR-bog ji-AR-koth

INTRODUZIONE

BENVENUTI A WATERDEEP, LA CORONA DEL NORD, dove sta per andare in scena una straordinaria avventura urbana. La nostra storia inizia con un incontro degli avventurieri alla Locanda e Taverna del Portale Spalancato. Volothamp Gedarm, un famoso esploratore e affabulatore, ha un'impresa che coinvolgerà i personaggi in un aspro conflitto tra due spietate organizzazioni. Se gli avventurieri portano a termine l'impresa, Volo li ricompensa generosamente. Tuttavia, un tesoro molto più prezioso resta nascosto da qualche parte nella Città degli Splendori, in attesa di essere rivendicato.

Waterdeep: Il Furto dei Dragoni è un'avventura di DUNGEONS & DRAGONS ideata per personaggi esordienti di 1° livello. Giunti alla fine della storia, i personaggi saranno arrivati quanto meno al 5° livello. Chi intende partecipare all'avventura come giocatore dovrà smettere di leggere ora!

Chi desidera un'avventura di livello più alto ambientata a Waterdeep troverà il volume complementare a questo, un prodotto intitolato *Waterdeep: Il Dungeon del Mago Folle*, che esplora il vasto dungeon nei sotterranei di Waterdeep noto come Sottomonte ed è concepito per i personaggi di tutti i livelli, fino al 20°.

PANORAMICA DELLA STORIA

Waterdeep: Il Furto dei Dragoni è una caccia al tesoro che si svolge in un'ambientazione urbana. La trama dell'avventura può essere riassunta nei punti seguenti:

- Mezzo milione di monete d'oro è stato nascosto da qualche parte a Waterdeep. Molte figure sono al corrente dell'esistenza di questo deposito segreto e lo stanno cercando. Gli avventurieri possono unirsi alle ricerche e impedire che cada in mani malvagie.
- La città è minacciata dalla tensione crescente tra due gruppi di potere, ormai in procinto di sfociare in una guerra aperta. Gli Zhentarim, una misteriosa rete di mercenari, e Xanathar, il beholder e signore del crimine di Waterdeep, sono ai ferri corti e, quando si scontrano, i personaggi restano coinvolti nel conflitto.

IL NASCONDIGLIO DEI DRAGONI

A Waterdeep, una moneta d'oro è chiamata *dragone*. Prima di essere deposto dalla sua posizione di Lord Svelato di Waterdeep, Dagult Neverember ha sottratto mezzo milione di dragoni e li ha nascosti in una cripta segreta. Come misura di sicurezza, fece in modo di cancellare il ricordo dell'ubicazione della cripta e delle sue difese dalla sua mente e da quelle di tutti i suoi sottoposti. Il mago che effettuò questa procedura custodì queste conoscenze all'interno di un artefatto chiamato la *Pietra di Golorr*. Il mago scomparve poco dopo e Dagult nascose la pietra nel Palazzo di Waterdeep.

Dagult era fuori città per supervisionare i lavori di ricostruzione di Neverwinter, quando gli altri Lord di Waterdeep votarono la sua estromissione dalla carica. Si organizzò immediatamente per recuperare la *Pietra di Golorr* e contrabbandare il suo tesoro di dragoni fuori da Waterdeep. Le sue spie prelevarono la pietra dal palazzo, ma furono uccise mentre tentavano di lasciare la città. La pietra fu rubata e passò di mano in mano come comune gioiello, finché non finì nelle grinfie di Xanathar.

La *Pietra di Golorr* è in realtà un aboleth trasformato magicamente. In questo stato inanimato, l'aboleth può

USARE LA MAPPA POSTER

La mappa in fondo a questo libro mostra la città di Waterdeep su entrambi i lati. Un lato può essere mostrato ai giocatori. L'altro lato è riservato al DM e include varie annotazioni che indicano i luoghi principali dell'avventura.

leggere la mente di qualsiasi creatura che entri in sintonia con la pietra e modificare i ricordi di quella creatura. Una creatura in sintonia con la pietra può a sua volta recuperare le informazioni note all'aboleth, tra cui quelle relative alla cripta segreta di Neverember.

La cripta, costruita dai nani molto tempo fa, è protetta da ogni forma di individuazione e di intrusione magica. Il suo attuale protettore è un drago d'oro adulto di nome Aurinax, che è anche il possessore e il guardiano attuale del *bastone dei draghi di Ahghairon*, che ha il potere di impedire agli altri draghi di entrare in città. In cambio del bastone, Aurinax ha promesso di vegliare sull'oro fin quando Neverember o un vassallo da lui autorizzato non verrà a recuperarlo.

GUERRA NELLE STRADE

Nei sotterranei della città è attivo un vero e proprio mondo criminale parallelo, guidato da un beholder di nome Xanathar. Nella speranza di consolidare la loro influenza politica a Waterdeep, gli Zhentarim (noti anche come la Rete Nera) hanno di recente inviato degli agenti a stipulare un'alleanza tra la loro organizzazione e la Gilda di Xanathar. La mente che ha concepito questo piano è un clone del mago Manshoon, un fondatore della Rete Nera ritenuto defunto da molto tempo.

Mentre le due fazioni conducevano i loro negoziati nella tana di Xanathar, la *Pietra di Golorr* è scomparsa improvvisamente dal luogo dove Xanathar l'aveva nascosta. Il paranoico beholder ha accusato la Rete Nera di averla rubata e ha ucciso gli emissari Zhentarim sul posto. Quando gli Zhent hanno scatenato una rappresaglia attaccando gli avamposti della Gilda di Xanathar, quest'ultimo si è convinto che le loro azioni confermino le sporche intenzioni della Rete Nera. Il cattivo sangue venuto a crearsi tra gli Zhentarim e Xanathar ha iniziato a riversarsi per le strade, minacciando di sconvolgere la pace cittadina.

Chi ha rubato in realtà la *Pietra di Golorr*? Il colpevole è uno gnomo delle rocce di nome Dalakhar. Dopo che Lord Neverember ha usato la magia per scoprire l'ubicazione della pietra, ha inviato una serie di spie a infiltrarsi nella tana di Xanathar per recuperarla. Dalakhar è riuscito là dove molti altri prima di lui avevano fallito, ma il suo successo è destinato ad avere breve durata.

LA MISSIONE DI VOLO

Il Portale Spalancato funge da punto di partenza standard per questa storia. Uno dei primi personaggi che gli avventurieri incontrano nella taverna è Volothamp Gedarm, che è appena tornato da un viaggio itinerante per promuovere il suo ultimo libro, la *Guida di Volo ai Mostri*, e ha una missione per i personaggi.

Uno degli amici di Volo, un giovanotto ingenuo e di bell'aspetto di nome Floon Blaghaar, è scomparso e probabilmente è stato rapito. Le ricerche rivelano che Floon è rimasto erroneamente coinvolto in uno scambio di identità e che i personaggi in realtà devono salvare due vittime. Il bersaglio originale doveva essere il figlio ribelle di Lord Neverember, Renaer Neverember. Gli agenti degli Zhentarim lo hanno assalito perché vogliono scoprire

L'INTERDIZIONE DRACONICA DI AHGHAIRON

Waterdeep è protetta da un effetto magico impossibile da dissolvere e chiamato *interdizione draconica di Ahghairon*. L'effetto ha origine in un punto imprecisato al di sotto della Torre di Ahghairon nel Quartiere del Castello ed è permanente. I draghi e tutte le altre creature del tipo drago sono fisicamente impossibilitati a entrare nella città (o nelle sue fognature) fintanto che l'*interdizione draconica* persiste. L'effetto non si estende al porto o a Sottomonte.

Una creatura del tipo drago che viene toccata dal *bastone dei draghi di Ahghairon* (vedi l'appendice A) può ignorare l'*interdizione draconica di Ahghairon* e muoversi in città liberamente. L'effetto dura finché la creatura non viene toccata di nuovo dal bastone o finché non termina il periodo di tempo specificato da un individuo in sintonia con il bastone.

Il *bastone dei draghi* è attualmente in possesso di un drago d'oro adulto di nome Aurinax (vedi l'appendice B), che sorveglia una cripta segreta nei sotterranei della città.

tutto ciò che Renaer sa sul nascondiglio dei draghi (sfortunatamente per loro, Renaer non sa nulla, né del nascondiglio, né della sua ubicazione). Se i personaggi lo salvano, Renaer si dimostra un valido alleato per un gruppo di avventurieri intenzionati a farsi un nome a Waterdeep.

Come ricompensa per avere salvato Floon, Volo offre agli avventurieri l'atto di proprietà di un edificio nel Quartiere Settentriionale che si affaccia su un vicolo cieco delimitato da vecchie abitazioni e negozi. Un tempo la proprietà era usata come taverna i cui piani superiori fungevano da abitazioni. Ora la taverna è stata chiusa e gli appartamenti ai piani superiori sono infestati da un poltergeist che i personaggi possono consegnare al riposo eterno.

PALLA DI FUOCO!

Col passare del tempo, i personaggi attirano l'attenzione delle fazioni locali che sperano di reclutarli quando si stabiliscono in città. Prima o poi, questo periodo di relativa calma viene interrotto quando una palla di fuoco esplode nei pressi della loro nuova residenza. I personaggi, scossi dalle conseguenze di questo terribile evento, cercheranno di fare luce sulla situazione. Chi ha lanciato l'incantesimo *palla di fuoco* e perché? Chi volevano colpire? Possono indagare sull'incidente per conto di una gilda o di una fazione, oppure possono indagare per i loro motivi personali.

Una vittima della palla di fuoco è in effetti il bersaglio che gli attentatori volevano colpire: la spia di Lord Neverember, Dalakhar. Chiunque abbia ucciso lo gnomo ora possiede la *Pietra di Golorr*, la chiave che consente di trovare il nascondiglio perduto dei draghi. In un modo o nell'altro, in base agli alleati (e ai nemici) che si sono fatti in città, i personaggi restano coinvolti nelle ricerche della pietra e del tesoro che essa protegge.

LA SCELTA DEI NEMICI

Prima di condurre questa avventura, il DM dovrà scegliere il nemico principale della storia. Questa scelta determina la stagione dell'anno in cui la storia si svolge, nonché gli antagonisti di vari incontri del capitolo 4. Il nemico scelto sarà colui che si oppone ai personaggi giocanti, mentre quelli non scelti diventeranno parte dello scenario e potrebbero aiutare i personaggi oppure ostacolarli.

Un'altra caratteristica insolita di questa avventura è il fatto che i nemici non sono destinati a essere uccisi e non hanno intenzione di uccidere i personaggi giocanti. I nemici sono alla caccia di un tesoro nascosto e l'obiettivo finale degli avventurieri è impedire che il tesoro cada nelle loro mani.

Il DM può scambiare un nemico con un altro in qualsiasi momento. Per esempio, se a metà dell'avventura decide che, in base agli sviluppi della storia, Jarlaxle Baenre sia un antagonista migliore di Xanathar, può effettuare lo scambio al volo e adattare gli incontri successivi di conseguenza.

Ogni nemico è descritto dettagliatamente nell'appendice B e riassunto di seguito.

XANATHAR

Xanathar è un signore del crimine, un beholder paranoico e megalomane, i cui obiettivi sono spazzare via chiunque a suo parere possa essere un agente o un simpatizzante degli Zhentari, recuperare la *Pietra di Golorr* e impossessarsi del tesoro dei draghi. La sua base è un dungeon al di sotto di Skullport, un insediamento sotterraneo situato sotto Waterdeep. La sua tana è descritta nel capitolo 5.

Xanathar nutre una sana dose di timore nei confronti di Laeral Silverhand e tende a risparmiare i suoi agenti, onde evitare di scatenare un conflitto con il nuovo Lord Svelato di Waterdeep. Gli avventurieri che suscitano l'ira del beholder possono fare leva sulla sua paura di Laeral per sfuggire a morte certa.

Se il DM sceglie Xanathar come nemico, l'avventura si svolge in primavera.

I CASSALANTER

Victoro e Ammalia Cassalanter sono due nobili di Waterdeep che in segreto venerano i diavoli. I Cassalanter intendono usare il tesoro dei draghi per ricomprare le anime dei loro figli, che hanno ceduto ad Asmodeus in cambio del potere. La loro tenuta, Villa Cassalanter, include un tempio di Asmodeus nascosto nei sotterranei, come descritto nel capitolo 6.

I Cassalanter cercano di fuorviare e screditare i personaggi anziché tentare di ucciderli. Victoro e Ammalia confidano che il loro rango nobiliare li protegga e l'ultima cosa che vogliono è che la Vigilanza Cittadina bussi alla loro porta.

Se il DM sceglie i Cassalanter come nemici, l'avventura si svolge in estate.

JARLAXLE BAENRE

Jarlaxle Baenre è un drow spadaccino e il signore segreto di Luskan, la Città delle Vele. Jarlaxle intende usare il tesoro dei draghi per pagarsi l'ingresso nell'Alleanza dei Lord, una confederazione di città e paesi che formano un fronte comune contro le peggiori minacce. Jarlaxle vuole anche impossessarsi del *bastone dei draghi di Ahghairon*, da usare come ulteriore punto a suo favore nei negoziati. Sotto le mentite spoglie di un capitano marittimo umano di nome Zardoz Zord, Jarlaxle comanda un circo viaggiante chiamato la Fiera delle Sirene Seduenti e usa come quartier generale una nave nel porto di Waterdeep dotata di un sottomarino (il *Marpenoth Scarlatto*) agganciato sotto il suo scafo, come descritto nel capitolo 7.

Jarlaxle ama sventare i piani dei suoi nemici, gli piacciono le complicazioni che si presentano quando gli avventurieri cercano di immischiarci nei suoi affari e adora l'espressione che compare sui loro volti quando finalmente ha la meglio su di loro. Tuttavia, ha poca pazienza per gli stolti che lo minacciano. Se costretto a partecipare a uno scontro violento, uccide in modo fulmineo e brutale qualcuno per farne un esempio, poi se ne va.

Se il DM sceglie Jarlaxle come nemico, l'avventura si svolge in autunno.

MANSHOON

A Waterdeep si nasconde un clone del mago Manshoon, uno dei fondatori degli Zhentarim. Ha intenzione di assumere il comando della città impossessandosi del tesoro dei draghi e usando quella ricchezza per corrompere i Lord Mascherati e farsi eleggere Lord Svelato. Vuole inoltre riprendersi il controllo della Rete Nera. Manshoon si nasconde nelle Torri Kolat, un paio di torri dei maghi nel Quartiere Commerciale. Questa residenza è descritta nel capitolo 8.

Manshoon crea delle copie di se stesso usando l'incantesimo *simulacro* e si sforza in tutti i modi di nascondere la sua identità, poiché il suo successo dipende dal fatto di non attrarre l'attenzione di chiunque possa spodestarlo prima che i suoi piani vadano a compimento. Manshoon evita gli scontri diretti con gli avventurieri; soltanto coloro che entrano nel suo rifugio extradimensionale finiranno per suscitare la sua ira.

Se il DM sceglie Manshoon come nemico, l'avventura si svolge in inverno.

STAGIONI

L'avventura si svolge in una particolare stagione in base al nemico che il DM ha scelto prima di cominciare. Se il DM passa a un nuovo nemico nel corso dell'avventura, la stagione non cambia a meno che i personaggi non facciano trascorrere abbastanza tempo fuori servizio da lasciare che la stagione cambi in modo naturale.

PRIMAVERA

A Waterdeep, l'inizio della primavera tende a essere freddo e umido. Una fitta pioggia può continuare a cadere anche per vari giorni di fila. Capita spesso che di notte si alzi la nebbia e che permanga anche per buona parte della giornata. Man mano che il tempo migliora, la città attira più visitatori e le strade si fanno gradualmente più affollate con l'approssimarsi dell'estate.

ESTATE

Le estati sono molto gradevoli a Waterdeep e sia i cittadini che i visitatori non perdono tempo a radunarsi all'esterno. I mercati sono più affollati che in qualsiasi altro periodo dell'anno. A volte, tuttavia, l'aria calda proveniente dal sud si ammassa nelle valli a nord e a est della città, generando delle giornate di forte calura che possono durare alcuni giorni o addirittura settimane. In quei giorni, le attività cittadine rallentano fin quasi a fermarsi, dal momento che gli abitanti di Waterdeep non sono abituati a questo tipo di caldo.

AUTUNNO

Nell'arco di tutto l'autunno, Waterdeep riceve i carri di provviste provenienti dalle fattorie esterne. Senza queste abbondanti scorte alimentari, la città morirebbe di fame in inverno. I freddi venti urlanti che soffiano dal mare ricordano agli abitanti di Waterdeep che l'inverno sta arrivando.

INVERNO

A Waterdeep, gli inverni sono molto freddi. La città è sommersa dalla neve e il porto si ghiaccia, tutte le attività commerciali si fermano e le porte cittadine vengono chiuse. Quei cittadini abbastanza coraggiosi da sfidare il freddo continuano a radunarsi nelle taverne o nei saloni delle feste, ma quasi nessuno si spinge al di fuori delle mura cittadine.

CALENDARIO FAERÙNIANO

Il calendario faerùniano è composto da dodici mesi che corrispondono all'incirca ai mesi del calendario gregoriano. Ogni mese è composto da trenta giorni ed è diviso in tre settimane da dieci giorni l'una (chiamate decadi). Nell'arco dell'anno si tengono cinque festività che non sono considerate parte di nessun mese. Una volta ogni quattro anni, la festività di Scudiuniti viene aggiunta al calendario come giorno bisestile immediatamente successivo alla notte di Mezzestate. Tutti assieme, questi giorni formano un ciclo simile a quello che abbiamo sulla Terra: tre anni da 365 giorni seguiti da un anno bisestile.

Mesi. I mesi faerùniani sono Hammer, Alturiak, Ches, Tarsakh, Mirtul, Kythorn, Flamerule, Eleasis, Eleint, Marpenoth, Uktar e Nightal.

Festività Annuali. Le festività annuali sono Mezzinverno (tra Hammer e Alturiak), Pratoverde (tra Tarsakh e Mirtul), Mezzestate (tra Flamerule ed Eleasis), Granraccolto (tra Eleint e Marpenoth) e la Festa della Luna (tra Uktar e Nightal).

CONDURRE L'AVVENTURA

Per condurre questa avventura, il DM ha bisogno della 5a edizione dei manuali base di D&D: il *Player's Handbook*, la *Dungeon Master's Guide* e il *Monster Manual*. La *Guida degli Avventurieri alla Costa della Spada* è utile, ma non necessaria.

Il testo che compare in un riquadro come questo deve essere letto a voce alta o parafrasato ai giocatori quando i loro personaggi arrivano per la prima volta in un luogo o si verifica una circostanza specifica, come descritto nel testo.

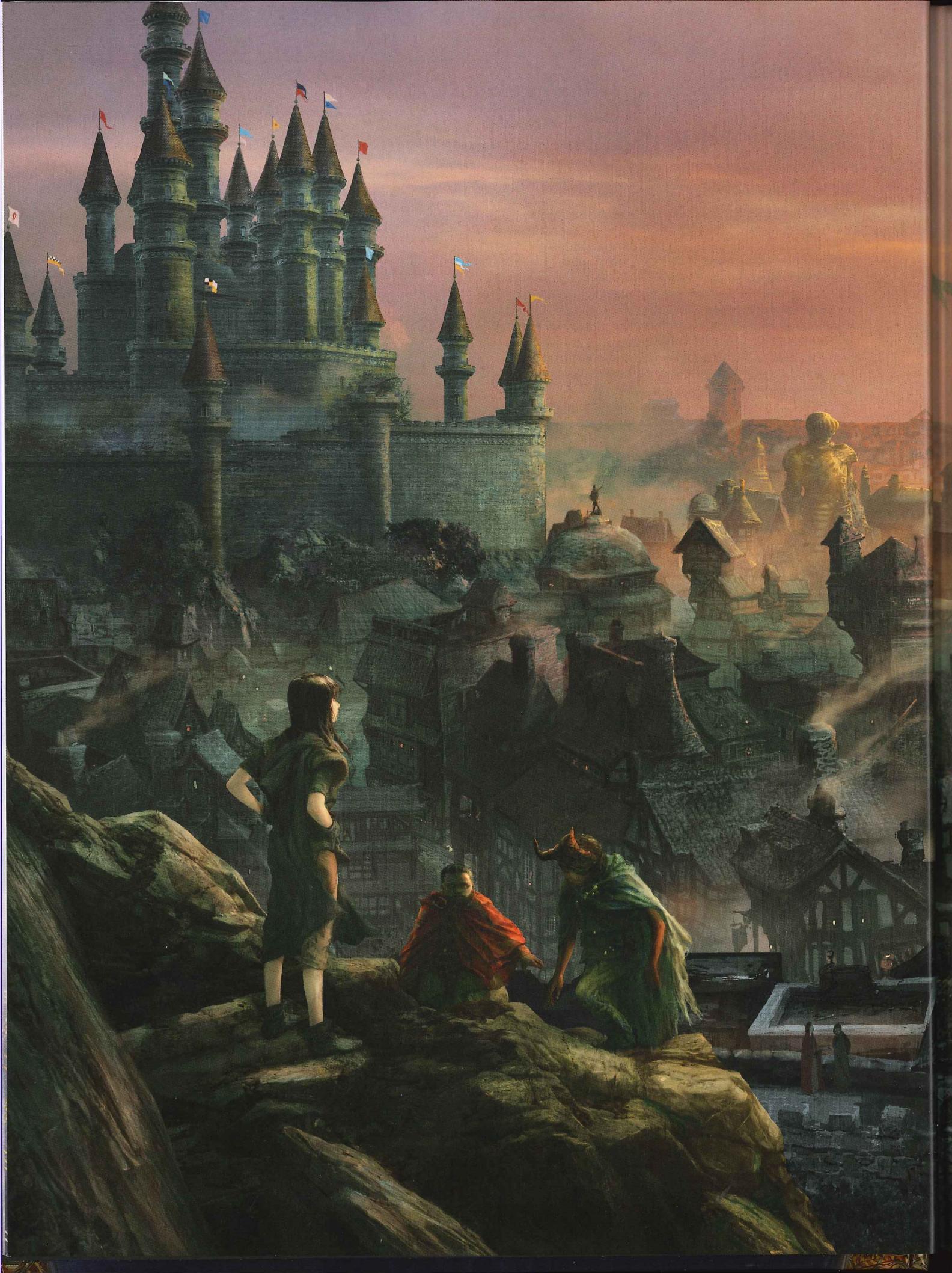
Il *Monster Manual* contiene le schede delle statistiche di quasi tutte le creature usate in questa avventura. Tutte le schede delle statistiche necessarie si trovano in quel libro o nell'appendice B. Quando il nome di una creatura compare in **grassetto**, questo elemento visivo significa che la scheda delle statistiche di quella creatura è contenuta nel *Monster Manual*, a meno che il testo dell'avventura non indichi invece di fare riferimento all'appendice dei mostri contenuta in questo libro.

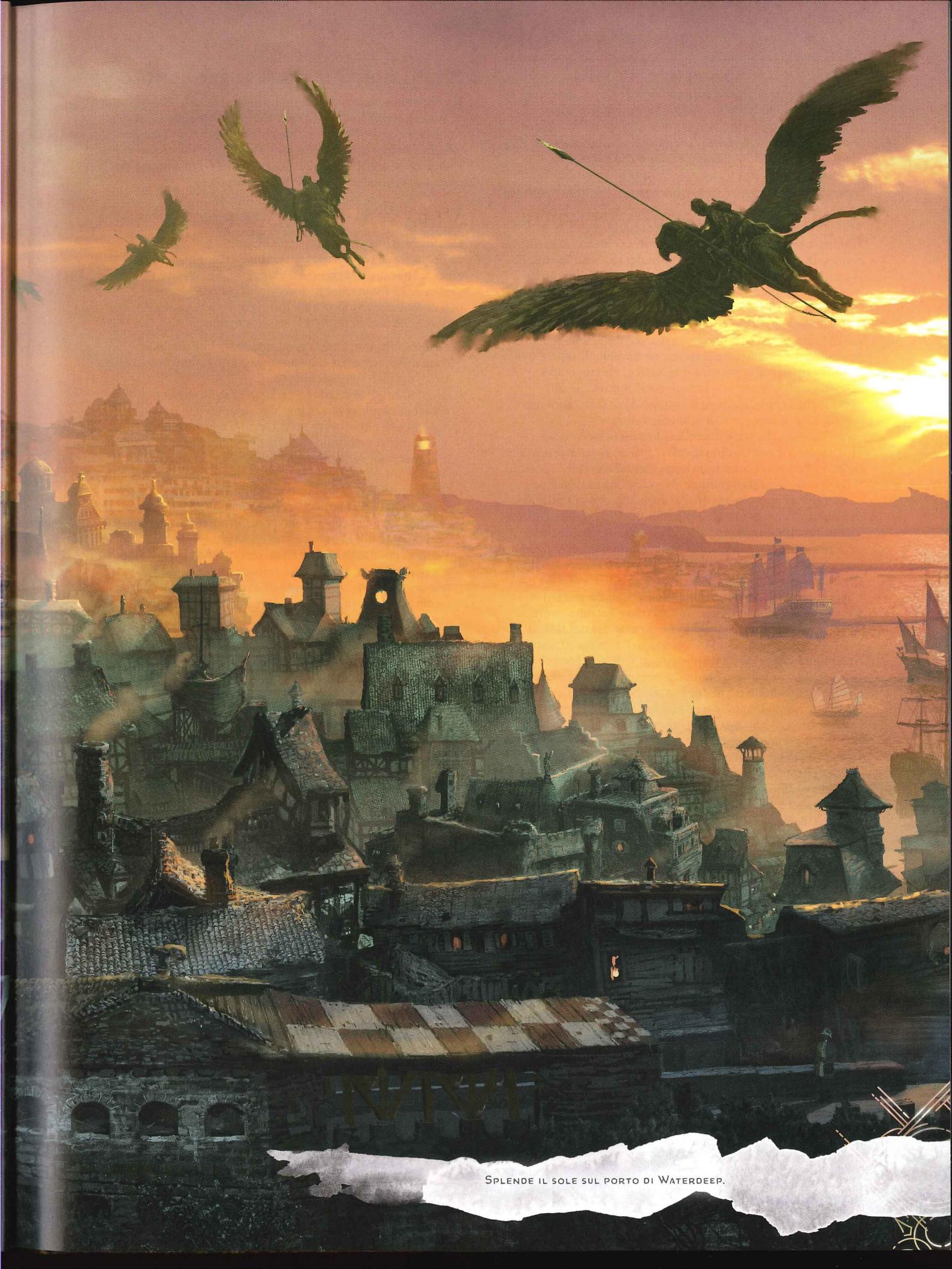
L'equipaggiamento e gli incantesimi menzionati nell'avventura sono descritti nel *Player's Handbook*. Gli oggetti magici sono descritti nella *Dungeon Master's Guide*, a meno che il testo dell'avventura non faccia riferimento a un oggetto descritto nell'appendice A.

ABBREVIAZIONI

In questo libro compaiono le abbreviazioni seguenti:

pf = punti ferita	LB = legale buono
CA = Classe Armatura	CB = caotico buono
CD = Classe Difficoltà	NB = neutrale buono
PE = punti esperienza	LN = legale neutrale
mp = moneta/e di platino	N = neutrale
mo = moneta/e d'oro	CN = caotico neutrale
me = moneta/e di electrum	LM = legale malvagio
ma = moneta/e di argento	CM = caotico malvagio
mr = moneta/e di rame	NM = neutrale malvagio
PNG = personaggio non giocante	
DM = Dungeon Master	





SPLENDE IL SOLE SUL PORTO DI WATERDEEP.

PERSONALIZZARE WATERDEEP

Sono state scritte molte cose su Waterdeep nel corso degli anni. Questo libro contiene buona parte di quelle informazioni, che però non sono vincolanti. Il DM è libero di aggiungere e alterare ciò che ritiene più opportuno: la sua versione di Waterdeep è l'unica che conta ai fini della campagna.

STRUTTURA DELL'AVVENTURA

Waterdeep: Il Furto dei Dragoni è un'avventura introduttiva concepita per presentare ai personaggi giocanti la città di Waterdeep e fornire loro una base operativa (capitoli 1 e 2), seguita da una caccia al tesoro attraverso tutta la città (capitoli 3 e 4) e dalle descrizioni delle tane dei nemici (capitoli dal 5 all'8).

Nel capitolo 1, i personaggi arrivano al Portale Spalancato e ricevono una missione da Volo. È una missione di salvataggio molto semplice, con un colpo di scena riguardante uno scambio di identità. Se gli avventurieri completano la missione, Volo li ricompensa con un atto di proprietà di notevole valore.

Nel capitolo 2, i personaggi esplorano la loro nuova dimora nel Vicolo Teschioditroll e attirano l'attenzione delle fazioni interessate a reclutarli per alcune missioni speciali.

Il capitolo 3 inizia alcuni giorni o settimane dopo, per consentire ai personaggi di adattarsi alla vita cittadina e di dedicarsi ai loro interessi. Poi un'esplosione scuote l'intero Vicolo Teschioditroll, dando il via a un'indagine che vede i personaggi entrare in conflitto con alcuni nemici secondari, fino a culminare con uno scontro sanguinario presso una tenuta nobiliare.

Nel capitolo 4, i personaggi entrano in lizza per trovare il tesoro. Gli incontri di questo capitolo e l'ordine in cui si verificano cambiano in base al nemico scelto dal DM. Il capitolo si conclude con la scoperta della cripta di Lord Neverember e un combattimento con il drago d'oro che la sorveglia. L'obiettivo finale dei personaggi è impedire che l'oro cada nelle mani dei nemici. Se tutto va bene, parte dell'oro finirà nelle loro tasche. Se però i personaggi cercheranno di impossessarsi di tutto il tesoro, le cose si faranno molto più complicate.

I capitoli dal 5 all'8 descrivono le tane dei nemici della storia e possono essere usati in qualsiasi momento e in qualsiasi ordine oppure non essere usati affatto. I personaggi possono avere motivo di visitare una o più di queste tane nel corso dell'avventura. Per sventare i piani dei nemici non è necessario che i personaggi invadano le loro tane o li sconfiggano in combattimento, quindi è possibile completare l'avventura senza che questi capitoli entrino in gioco.

Il DM dovrà tenersi pronto ad apportare qualche modifica al volo, se i personaggi si ritrovano nella tana di un nemico prima di avere completato il capitolo 4, in quanto le sfide all'interno di ogni tana sono difficili da superare per i personaggi di livello inferiore al 5°. Il DM può sospingere con discrezione i personaggi in un'altra direzione, far capire tramite qualche indizio che devono muoversi con la massima cautela o rendere gli incontri letali leggermente più facili. È anche importante ricordare che i nemici sono concepiti per essere sconfitti, non uccisi, e che raramente vanno in cerca di uno scontro. Quegli avventurieri che si montano la testa possono cadere privi di sensi, anziché essere uccisi. Potrebbero poi risvegliarsi in un vicolo, in un tunnel fognario o nella cella di una prigione, con o senza il loro equipaggiamento. In alternativa, potrebbero risvegliarsi sani e salvi, in possesso di tutti i loro oggetti e all'interno di una residenza privata, affidati alle cure di un PNG amico che è riuscito a recuperarli.

ENCHIRIDION DI WATERDEEP DI VOLO

Un capitolo speciale di questo libro è intitolato "Enchiridion di Waterdeep di Volo" ed è una visita guidata alla Città degli Splendori. Se il DM non conosce Waterdeep, può leggere questa sezione prima di iniziare a condurre l'avventura. Può anche condividere questa sezione con i giocatori i cui personaggi conoscono la città a grandi linee.

VITA A WATERDEEP

Le avventure ad ambientazione cittadina possono essere impegnative da condurre, specialmente se i personaggi giocanti hanno la tendenza a viaggiare. Per tenere i personaggi a Waterdeep, dove si svolgono le vicende dell'avventura, è importante farli sentire a casa. A tale scopo, ecco alcuni punti da tenere a mente:

- È possibile comprare o vendere pressoché qualsiasi cosa a Waterdeep. Gli avventurieri non hanno bisogno di andare a fare acquisti altrove.
- Gli abitanti di Waterdeep nutrono grande stima nei confronti degli avventurieri, considerato che molte delle figure cittadine di spicco erano a loro volta degli avventurieri un tempo e che la città è stata salvata innumerevoli volte da degli avventurieri nel corso degli anni.
- Gli avventurieri che hanno investito tempo ed energie in città saranno meno propensi ad andarsene altrove. Quando i giocatori scelgono i background per i loro personaggi, il DM può incoraggiarli a mettere radici a Waterdeep. L'avventura stessa incoraggia i personaggi a investire energie e risorse nelle vicende cittadine, assegnando loro una proprietà in città e offrendo ampie opportunità di unirsi alle gilde e alle fazioni locali.

VIOLARE LA LEGGE

Waterdeep è una città dove le leggi sono ferree e la giustizia è tempestiva. Gli avventurieri che si ostinano a massacrare e a saccheggiare non andranno lontano nella Città degli Splendori. Le punizioni per le aggressioni, gli incendi, i furti e gli omicidi sono severe, a prescindere dal movente del crimine.

Se i personaggi desiderano sapere qualcosa in più sui crimini e sulle punizioni di Waterdeep, il DM può offrire loro l'allegato "Il Codice Legale" dell'appendice C da consultare.

I personaggi che commettono apertamente atti criminali vengono rapidamente messi alle strette e arrestati dalla Vigilanza Cittadina. Chi è stato accusato di un crimine viene condotto al cospetto di un giudice e giudicato. Uno o più avvocati possono intercedere in nome dei personaggi, se questi ultimi si sono alleati con qualche PNG o fazione influente. Per esempio, i personaggi che diventano agenti dell'Alleanza dei Lord saranno più facilmente graziatati per i loro crimini se Laeral Silverhand, il Lord Svelato di Waterdeep, ha buoni motivi per rimetterli in libertà.

Considerata la ferrea applicazione delle leggi a Waterdeep, è possibile che l'avventura si conclude con uno o più personaggi esiliati, condannati a vari anni di lavori forzati, imprigionati o condannati a morte. Se l'avventura si conclude in questo modo, così sia. Forse il gruppo successivo se la caverà meglio.

DIAGRAMMA DI FLUSSO DELL'AVVENTURA

**CAPITOLO 1:
UN AMICO NEI GUAI**
Volo assegna agli avventurieri una missione e una proprietà come ricompensa.

**CAPITOLO 2:
VICOLO TESCHIODITROLL**
Gli avventurieri si stabiliscono nella nuova tenuta e incontrano i vicini.

**CAPITOLO 3:
PALLA DI FUOCO!**
Una palla di fuoco esplode nel Vicolo Teschioditroll, dando il via a un'indagine.

**CAPITOLO 4: LA
STAGIONE DEI DRAGONI**
Gli avventurieri partecipano alla corsa per scoprire la Cripta dei Dragoni e aprirla.

TANE DEI NEMICI

**CAPITOLO 5:
FOLLIE DI PRIMAVERA**
Gli avventurieri invadono il dungeon di Xanathar sotto la città e affrontano il beholder nella sua tana.

**CAPITOLO 6:
UN'ESTATE INFERNALE**
Gli avventurieri assaltano Villa Cassalante e fanno una scoperta diabolica.

**CAPITOLO 7:
L'AUTUNNO DEL MAESTRO**
Sulle navi di Jarlaxle, gli avventurieri scoprono i sinistri segreti della Fiera delle Sirene Seduenti.

**CAPITOLO 8:
MAGIE D'INVERNO**
Gli avventurieri cercano il clone di Manshoon nelle Torri Kolat e scoprono il suo rifugio extradimensionale.

BACKGROUND DELL'AVVENTURA

L'ORO TRAFUGATO
Lord Dagult Neverember fa sparire mezzo milione di monete d'oro e le nasconde nella Cripta dei Dragoni.

LA NASCITA DELLA PIETRA
Dagult ingaggia un mago per creare la *Pietra di Golorr*, poi nasconde l'artefatto nel Palazzo di Waterdeep.

DAGULT ESTROMESSO
Dagult lascia Waterdeep per ricostruire Neverwinter e viene deposto dalla carica di Lord Svelato di Waterdeep.

PRIMO FURTO DELLA PIETRA
La *Pietra di Golorr* viene rubata dal Palazzo di Waterdeep e finisce nelle mani di Xanathar.

SECONDO FURTO DELLA PIETRA
Mentre gli Zhent fedeli a Manshoon cercano di stipulare un'alleanza con Xanathar, la *Pietra di Golorr* viene rubata.

FINE DELL'ALLEANZA
Scoppia la guerra quando Xanathar accusa gli Zhent di aver rubato la *Pietra di Golorr*, ma non sono loro i colpevoli.

LA FUGA DI DALAKHAR
Dalakhar, uno gnomo ladro al servizio di Dagult, cerca di trafugare la *Pietra di Golorr* fuori da Waterdeep.

LA MORTE DI DALAKHAR
Dalakhar è ucciso da un incantesimo *palla di fuoco*. Urstul Floxin ruba la *Pietra di Golorr* dal cadavere di Dalakhar.



ARRESTARE I PERSONAGGI

Quando le autorità si fanno avanti per arrestare uno o più personaggi giocanti per aver violato la legge, il DM può gestire l'arresto in uno o due modi.

Il primo approccio consiste nell'interpretare il ruolo degli agenti della Vigilanza Cittadina inviati ad arrestare i personaggi. Il beneficio di questo approccio consiste nel fatto che i personaggi possono scegliere se obbedire o opporre resistenza. Lo svantaggio sta nel fatto che l'incontro potrebbe degenerare in una situazione di combattimento o di fuga, trasformando uno o più personaggi in fuggitivi ricercati. Se il gruppo include qualche personaggio di allineamento non legale, un esito del genere è probabile. Per mitigare questo ostacolo, il DM può consentire ai personaggi fuggitivi di stipulare un'alleanza con dei PNG in grado di riabilitare il loro nome.

Se la minaccia di arresto rischia di diventare tediosa, il DM può passare al secondo approccio, vale a dire limitarsi a informare i giocatori che uno o più personaggi sono stati arrestati. Può descrivere l'arresto, la carcerazione che segue e gli eventi che conducono al processo. Lo svantaggio di questo approccio consiste nel fatto che i personaggi

NOMI DEI PNG

I PNG importanti dell'avventura hanno un loro nome, ma molti dei PNG secondari ne sono privi. La *Guida Omnicomprensiva di Xanathar* contiene un'appendice di tavole che il DM può usare per generare casualmente i nomi dei PNG umani e non umani, qualora abbia difficoltà a inventarli da solo.

giocanti non hanno alcun controllo della situazione (questa sensazione di impotenza, per quanto poco divertente, ha il merito di essere realistica). Per mitigare questo ostacolo, il DM può consentire ai personaggi di effettuare delle prove di caratteristica per influenzare l'esito; per esempio, una prova di Carisma (Persuasione) effettuata con successo potrebbe consentire a un personaggio di corrompere un funzionario o di seminare il dubbio nella mente di un magistrato quanto basta da indurlo ad archiviare il caso.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

Se i giocatori creano dei personaggi di 1° livello per questa avventura, la prima sessione di gioco dovrà essere dedicata alla loro creazione. In questo modo, i giocatori possono creare il gruppo di avventurieri tutti assieme e stabilire perché i loro personaggi sono amici.

RADUNARE IL GRUPPO

Il Portale Spalancato è un luogo di ritrovo molto popolare presso gli avventurieri. Se il DM non ha idee migliori, può presumere che i personaggi conoscano bene il locale e si siano già incontrati in quella taverna. Se qualcuno dei personaggi è appena arrivato in città, può essere attirato al Portale Spalancato dalla fama del locale o esser mandato a chiamare da Volo.

Per rendere il Portale Spalancato un luogo accogliente e familiare, il DM può fornire ai giocatori una copia dell'allegato "Volti Familiari al Portale Spalancato" dell'appendice C e consentire a ogni giocatore di scegliere un PNG come suo amico o conoscenze. Ulteriori informazioni su questi PNG sono disponibili alla fine di questa introduzione.

COMPRARE EQUIPAGGIAMENTO AL 1° LIVELLO

A Waterdeep tutto l'equipaggiamento descritto nel capitolo 5 del *Player's Handbook* è disponibile per l'acquisto a prezzi normali.

BACKGROUND DEI PERSONAGGI

I giocatori in cerca di opzioni di background oltre a quelle contenute nel *Player's Handbook* possono trovare alcune appropriate nella *Guida degli Avventurieri alla Costa della Spada*: membro della Vigilanza Cittadina, studioso isolato, cortigiano, agente della fazione, viaggiatore straniero, ereditiere, veterano mercenario, cacciatore di taglie urbano e nobile di Waterdeep. Se il DM ha a disposizione quel libro, può rendere le sue opzioni di background disponibili per i personaggi dei suoi giocatori.

FAMIGLIE NOBILI DI WATERDEEP

Waterdeep ospita più di cento famiglie nobili. Quelle che seguono sono ottime scelte per quei giocatori che possiedono il background di nobile del *Player's Handbook* o quello di nobile di Waterdeep della *Guida degli Avventurieri alla Costa della Spada*.

Casata Amcathra. Gli Amcathra sono una famiglia Tethyrian specializzata nell'allevamento e nell'addestramento dei cavalli, nella compravendita del bestiame, nella produzione del vino e nella fabbricazione delle armi. Il motto della famiglia è "Travolgiamo i nostri problemi". La famiglia possiede una grande villa nel Quartiere Settentrionale, sul lato est della Strada Alta, tra Via di Hassantyr e Via Tarnath.

Casata Margaster. I Margaster sono una famiglia Illuskan che gestisce un'attività commerciale di spedizioni via terra e di commercio all'ingrosso. Include anche diversi maghi tra i suoi membri, ma senza vantarsi troppo della cosa. Il motto di famiglia è "Nulla è oltre la nostra portata". La tenuta della famiglia Margaster è situata tra il Vico-

GILDE DI WATERDEEP

Compagnia dei Garrettieri e dei Postiglioni
Compagnia dei Fabbricanti di Archi e Frecce
Compagnia dei Locandieri
Compagnia dei Pescivendoli
Compagnia dei Salatori, degli Spedizionieri e dei Falegnami
Consiglio dei Fruttivendoli
Consiglio dei Musicisti, degli Strumentisti e dei Coristi
Diligentissima Lega dei Fabbricanti di Vele e Gomene
Eccellenzissimo Ordine dei Tessitori e dei Tintori
Fedele Ordine dei Manovali di Strada
Gilda degli Agrimensori, dei Mappatori e dei Cartografi
Gilda degli Scalpellini, dei Muratori, dei Ceramisti e dei Piastrellisti
Gilda degli Scrivani, degli Scribi e dei Contabili
Gilda degli Spalatori di Letame
Gilda degli Stallieri e dei Maniscalchi
Gilda dei Barcaioli
Gilda dei Bottai
Gilda dei Candeli e dei Lampionai
Gilda dei Cantinieri e degli Idraulici
Gilda dei Carpentieri, dei Riparatori di Tetti e degli Intonacatori
Gilda dei Carrai
Gilda dei Cartolai

Marinaio Pugnalato e il Vico dei Vasi Rotti, nel Quartiere Settentrionale.

Casata Phylund. I Phylund sono una famiglia Tashlutar che si occupa di catturare e rivendere mostri. Quei mostri che non possono essere addestrati come animali da compagnia o bestie da guardia vengono venduti alle arene o abbattuti per sfruttarne la carne, le ossa e la pelle. I Phylund sponsorizzano gruppi di avventurieri e battute di caccia ai mostri e il loro motto è "Siamo i padroni di ciò che temi". La Casata Phylund possiede una tenuta in Via del Rame, a ovest della Strada Alta tra Via Julthoon e la Via del Mercante, nel Quartiere Settentrionale.

Casata Rosznar. Questa casata Tethyrian, un tempo esiliata da Waterdeep per contrabbando, tratta degli schiavi e altri crimini, ha ora fatto ritorno e cerca di lasciarsi alle spalle il suo passato oscuro e la sua sciagurata reputazione concentrandosi su attività commerciali legittime, come la produzione di vino e il commercio di gemme. Il motto di famiglia è "Voliamo in alto e ci tuffiamo fulminei". Villa Rosznar è situata in Via del Bastone Tonante, tra Via del Rame e Via dello Scudo nel Quartiere del Mare, a ovest della Strada Alta.

Lady Esvele Rosznar (vedi "La Vipera Nera" nell'appendice B) appartiene a questa casata, anche se tiene segreta la sua identità e le sue sortite ladresche.

ADESIONE A UNA GILDA

Si presume che ogni personaggio con il background artigiano di gilda sia gratuitamente membro di una gilda di Waterdeep a sua scelta. Gli incantatori arcani che vivono in città sono obbligati per legge a registrarsi presso l'Ordine Vigile dei Maghi Protettori, affinché possano essere chiamati a difendere la città con la loro magia in caso di bisogno.

Le gilde più importanti di Waterdeep sono elencate nella tabella "Gilde di Waterdeep". Per legge, nessuna gilda di ladri è attiva a Waterdeep e la Gilda di Xanathar non è una gilda vera e propria, bensì una fazione (vedi "Fazioni di Waterdeep" a pagina 14).

Gilda dei Cesellatori
Gilda dei Costruttori di Carri e Carrozze
Gilda dei Fabbricanti di Selle e Finimenti
Gilda dei Farmacisti e dei Medici
Gilda dei Fidati Peltrai e Fonditori
Gilda dei Gioiellieri
Gilda dei Giullari
Gilda dei Lavandai
Gilda dei Macellai
Gilda dei Mastri Marinai
Gilda dei Panettieri
Gilda dei Soffiatori di Vetro, dei Vetrai e dei Produttori di Lenti
Gilda dei Vinai, dei Distillatori e dei Mescitori
Lega degli Scuoiatori e dei Conciatori
Lega dei Costruttori di Cesti e Vimini
Meticolosissimo Ordine dei Mastri Fabbri e dei Metallurghi
Ordine dei Calzolai e dei Ciabattini
Ordine dei Maestri d'Ascia
Ordine dei Maestri Sarti, Guantai e Mercanti di Stoffe
Ordine Solenne dei Pellicciai e dei Lanaioli Riconosciuti
Ordine Vigile dei Maghi Protettori
Splendido Ordine degli Armaioli, degli Orafi e dei Fabbricanti di Serrature

CALCOLARE LA FAMA

Questa avventura include delle missioni secondarie disponibili soltanto per i personaggi che si uniscono alle fazioni descritte nella storia. Il DM può usare le regole facoltative della fama descritte nel capitolo 1 della *Dungeon Master's Guide* per tenere conto del rango e dell'ascesa di un personaggio all'interno di una determinata fazione. La *Dungeon Master's Guide* fornisce i nomi dei vari ranghi interni degli Arpisti, dell'Enclave di Smeraldo, dell'Alleanza dei Lord, dell'Ordine del Guanto d'Arme e degli Zhentarim. Di seguito, sono forniti i nomi dei ranghi per i membri del Bregan D'aerthe, della Forza Grigia e della Gilda di Xanathar, assieme alla fama richiesta per poter raggiungere ogni grado.

Ranghi del Bregan D'aerthe: Orbb (soldato, 1), Kyorlinorrb (caporale, 3), Khal'abbil (sergente, 10), Mallasargtlir (terenite, 25), Ilareth (capitano, 50)

Ranghi della Forza Grigia: Iniziato della Mano Grigia (1), Mano Grigia Junior (3), Mano Grigia Senior (10), Iniziato della Forza Grigia (25), Difensore di Waterdeep (50)

Ranghi della Gilda di Xanathar: Tentacolo Oculare (1), Agente dell'Occhio (3), Raggio Oculare (10), Capo della Gilda (25), Mano dell'Occhio (50)

Per unirsi a una gilda, un personaggio deve possedere un background, una competenza o uno status che la gilda possa apprezzare. Per esempio, un personaggio con il background di marinaio è il benvenuto a unirsi alla Gilda dei Mastri Marinai. È possibile praticare una professione senza appartenere alla relativa gilda, ma un'autonomia del genere richiede un costo. Le gilde cercano in ogni modo di attirare nuovi membri e di convincerli a iscriversi, e spesso sono disposte a tutto pur di ostacolare i commercianti indipendenti, a volte anche obbligandoli a chiudere bottega. Una panettiera che si rifiuti di unirsi alla Gilda dei Panettieri potrebbe vedersi troncati i rifornimenti di farina, mentre un mago che si rifiuti di unirsi all'Ordine Vigile dei Maghi Protettori potrebbe vedersi negato l'accesso ai sapienti più rinomati, alle biblioteche e ad altre risorse utili.

Una gilda richiede ai suoi membri una quota mensile o annuale la cui entità può variare. Per semplificare, il DM può fare in modo che una gilda chieda una quota d'adesione pari a 1 mo al mese o a 10 mo all'anno pagate in anticipo. Una gilda può espellere un suo membro per i motivi più disparati, spesso proprio per il mancato pagamento delle quote d'adesione.

ADESIONE A UNA FAZIONE

Un personaggio con il background agente della fazione (descritto nella *Guida degli Avventurieri alla Costa della Spada*) deve scegliere una fazione a cui appartenere (vedi "Fazioni di Waterdeep", successivamente). I personaggi senza questo background possono unirsi a una fazione una volta raggiunta la fine del capitolo 1 di questa avventura.

AVANZAMENTO DEL PERSONAGGIO

Il DM può calcolare i punti esperienza o semplicemente consentire ai personaggi di aumentare di livello quando arrivano a certi punti dell'avventura. In teoria, i personaggi dovrebbero trovarsi nell'intervallo di livello desiderato quando affrontano ogni capitolo, come indicato nella tabella "Livelli di Personaggio Suggeriti".

LIVELLI DI PERSONAGGIO SUGGERITI

Capitolo	Livello Suggerito
1. Un Amico nei Guai	1°-2°
2. Vicolo Teschioditroll	2°
3. Palla di Fuoco!	3°
4. La Stagione dei Dragoni	3°-4°
5. Follie di Primavera	5° o superiore
6. Un'Estate Infernale	5° o superiore
7. L'Autunno del Maestro	5° o superiore
8. Magie d'Inverno	5° o superiore

Se il DM decide di calcolare i punti esperienza, può rallentare la velocità di avanzamento accumulando PE, finché non ritiene che il gruppo sia pronto ad aumentare di livello. In alternativa, può accelerare l'avanzamento di livello assegnando ai personaggi dei PE ad hoc per avere completato obiettivi, per una buona recitazione o per essere sopravvissuti a una o più trappole letali (o per averle evitate). Una tale ricompensa non dovrebbe mai essere superiore a quella che i personaggi otterrebbero sconfiggendo un mostro con un grado di sfida pari al loro livello. Per esempio, una ricompensa ad hoc adatta a un gruppo di avventurieri di 2° livello sarebbe pari a 450 PE, vale a dire ciò che i personaggi potrebbero guadagnare per sconfiggere un mostro con grado di sfida 2.

Se il DM decide di fare a meno del calcolo dei PE e consente ai personaggi di aumentare di livello man mano che l'avventura procede, è sufficiente usare la tabella "Livelli di Personaggio Suggeriti" come guida.

FAZIONI DI WATERDEEP

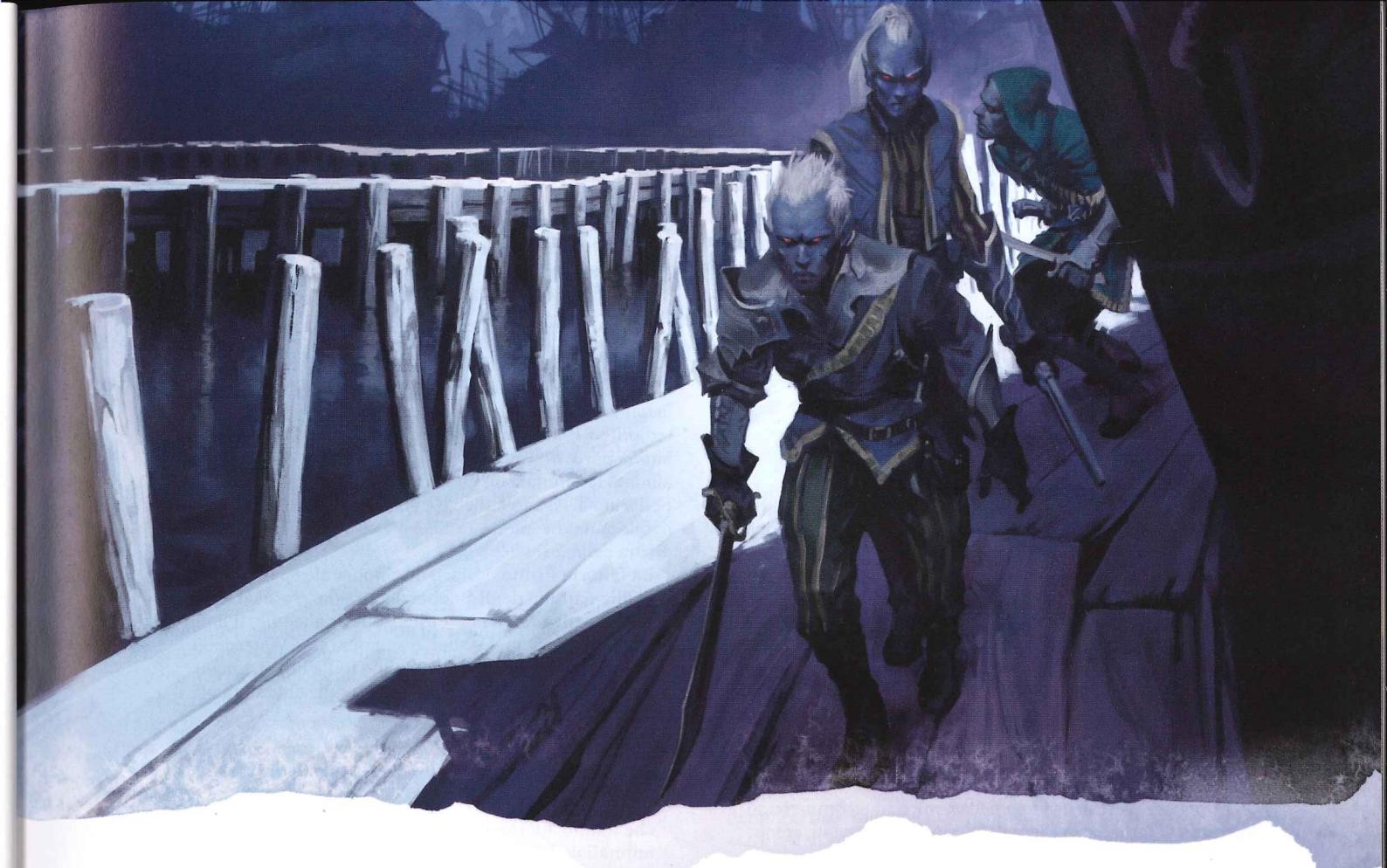
A Waterdeep sono attive numerose fazioni e ogni personaggio con il background agente della fazione (descritto nella *Guida degli Avventurieri alla Costa della Spada*) può scegliere di aderire a una delle fazioni descritte di seguito, purché il personaggio soddisfi i prerequisiti della fazione.

Se il DM usa le regole facoltative di fama descritte nel capitolo 1 della *Dungeon Master's Guide*, può consentire a un giocatore il cui personaggio possieda il background di agente della fazione di tirare un d4 per determinare la fama di quel personaggio all'inizio dell'avventura. Vedi il riquadro "Calcolare la Fama" per ulteriori informazioni.

I personaggi con altri background avranno altre opportunità di unirsi a una fazione successivamente nel corso dell'avventura. Per farlo, un personaggio deve soddisfare i prerequisiti di una fazione. Al momento della sua affiliazione, la sua fama di partenza sarà pari a 0.

Un personaggio con fama superiore a 0 presso una fazione può ottenere il sostegno di quella fazione in tempi di necessità, appellandosi a un PNG influente di quella fazione. Man mano che la fama del personaggio aumenta, la qualità del sostegno disponibile farà altrettanto. Una fazione potrebbe anche decidere di aiutare chi non è suo membro, se così facendo porta avanti i propri interessi. Le descrizioni delle fazioni seguenti includono alcuni suggerimenti sul sostegno che ogni fazione può fornire.

E il DM a decidere fino a che punto si spingerà una fazione nel prestare aiuto agli avventurieri, in base a quanto essa li considera importanti o utili. Per esempio, se i personaggi si guadagnano la fiducia di Laeral Silverhand e il suo sostegno nei loro confronti diventa di pubblico dominio, i membri del Bregan D'aerthe potrebbero aiutare i personaggi al fine di consentire a Jarlaxle Baenre di accattivarsi i favori del Lord Svelato di Waterdeep.



ALLEANZA DEI LORD

Per aderire alla fazione dell'Alleanza dei Lord di Waterdeep, un personaggio deve essere un cittadino di Waterdeep. Anche chi ha precedenti criminali può unirsi alla fazione, purché dia dimostrazione della sua fedeltà alla città.

L'Alleanza dei Lord è una confederazione di città e paesi sparpagliati per la Costa della Spada e per il Nord, tra cui Baldur's Gate, Mirabar, Mithral Hall, Neverwinter e Silverymoon. I membri dell'alleanza devono accorrere in aiuto l'uno dell'altro in tempi di necessità e l'organizzazione fa uso di vari agenti sul campo (diplomatici, spie e assassini) per salvaguardare i propri interessi.

Waterdeep è uno dei membri più influenti, nonché la città che più ha investito nel progetto dell'Alleanza dei Lord. Il Lord Svelato di Waterdeep, Laeral Silverhand, sfrutta numerose spie per tenere d'occhio gli avventurieri attivi in città e ricompensa coloro che antepongono gli interessi di Waterdeep ai propri. Laeral utilizza vari avventurieri come agenti dell'Alleanza dei Lord, tra cui Jalester Silvermane. Vedi l'appendice B per ulteriori informazioni su questi PNG.

Laeral trascorre buona parte del suo tempo nel Palazzo di Waterdeep. A poca distanza dal palazzo, alcune residenze governative ben curate sono riservate all'uso dei rappresentanti dell'Alleanza dei Lord provenienti dalle altre città e paesi.

L'Alleanza dei Lord può fornire supporto in questi modi:

- Gli ufficiali della Vigilanza Cittadina vengono avvertiti che i personaggi stanno sbrigando "affari ufficiali" per conto dell'Alleanza dei Lord e ricevono istruzioni di fornire loro sostegno là dove è possibile.
- Mirt (vedi l'appendice B), un Lord Mascherato che funge da consigliere di Laeral Silverhand, invita gli avventurieri a cena nella sua villa fatiscente, un invito di facciata per

condividere con loro qualche diceria e impartire perle di saggezza.

- I personaggi hanno diritto a una breve udienza con Laeral Silverhand (vedi l'appendice B).

ARPISTI

Qualsiasi personaggio non malvagio che ami usare l'astuzia può unirsi agli Arpisti di Waterdeep. I bardi e i maghi sono particolarmente bene accetti.

Gli Arpisti sono un'organizzazione altruista che si muove dietro le quinte per impedire che il potere cada nelle mani dei tiranni e dei malvagi. Nella situazione attuale, non ci metteranno molto a capire che gli Zhentarim sono interamente o parzialmente responsabili per il crescendo di violenza che turba le strade di Waterdeep. Le spie degli Arpisti potrebbero usare gli avventurieri come pedine per scoprire la verità. Vari nobili e maestri di gilda cittadini sono simpatizzanti degli Arpisti.

Gli Arpisti fanno uso di vari luoghi di ritrovo segreti a Waterdeep, tra cui Villa Ulbrinter, una tenuta situata in Via Delzorin, tra Via Vhezoar e Via di Brondar, nel Quartiere Settentrionale (appena a sud del Vicolo Teschioditroll). L'elfa matriarca di casa, Remallia Haventree ("Remi" per gli amici), la vedova di Lord Arthagast Ulbrinter, è un membro di alto rango della fazione. Altri membri principali includono Renaer Neverember, il figlio ribelle di Lord Dagult Neverember, e Mirt, un consigliere del Lord Svelato Laeral Silverhand. Vedi l'appendice B per ulteriori informazioni su questi PNG.

Gli Arpisti preferiscono condurre i loro affari in locande e taverne affollate come il Portale Spalancato, o nei luoghi più silenziosi come la Città dei Morti.

Gli Arpisti possono fornire supporto in questi modi:

- Gli Arpisti producono pozioni comuni e non comuni e pergamene disponibili per gli avventurieri a un costo ridotto o posticipato, in base alle circostanze.
- Remallia Haventree (vedi l'appendice B) fornisce alcune informazioni utili agli avventurieri e potrebbe anche offrire loro un riparo temporaneo.
- Se gli avventurieri vengono aggrediti e soprattutti, uno o più Arpisti giungono in loro aiuto. Una squadra di soccorso degli Arpisti è solitamente composta da un **bardo** (vedi l'appendice B) o un **mago** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*), più 1d4 + 3 **spie** o **veterani**.

BREGAN D'AERTHE

Un personaggio deve essere un drow, e preferibilmente maschio, per unirsi a questa fazione.

Il Bregan D'aerthe è una compagnia di mercenari, in origine composta dai reietti più vilipesi e disonorevoli delle casate drow distrutte. Il capo del gruppo, Jarlaxle Baenre, è sempre in cerca di nuovi membri per rimpolpare i suoi ranghi, e la fedeltà è la cosa che più gli interessa.

Quasi tutti i membri del Bregan D'aerthe sono maschi, in quanto le femmine drow raramente accettano di prendere ordini da un maschio. Una femmina drow può guadagnarsi un posto nella fazione soltanto abiurando il matriarcato drow e convincendo Jarlaxle di essere una risorsa preziosa per la confraternita. Jarlaxle fa uso anche di agenti delle altre razze, nessuno dei quali sa di lavorare per lui; questi individui non sono considerati membri della fazione.

Il Bregan D'aerthe usa una delle compagnie commerciali legittime di Jarlaxle, la Fiera delle Sirene Seduenti, come attività di facciata a Waterdeep. La Fiera delle Sirene Seduenti è composta da tre navi circensi (la *Gioia per gli Occhi*, la *Rubacuori* e la *Furia Infernale*), i cui equipaggi sono composti da drow sotto mentite spoglie e i passeggeri da una schiera di intrattenitori delle altre razze (musicisti, acrobati, attori e così via). Le stive delle navi sono occupate per buona parte da carri da parata che possono essere facilmente montati e fatti sfilare in tutta la città. I drow usano queste sfilate per distogliere l'attenzione dalle loro attività illecite.

Nelle fattezze alterate magicamente di un appariscente capitano Illuskan di nome Zardoz Zord, Jarlaxle dirige le attività dalla *Gioia per gli Occhi*, la sua nave ammiraglia, e dal *Marpenoth Scarlatto*, un sottomarino agganciato sotto il suo scafo, e lascia a tre suoi drow pistoleri, Fel'rekt Lafeen, Krebbby Masq'il'yr e Soluun Xibrindas, la maggior parte del lavoro sporco da sbrigare in città. Per ulteriori informazioni su Jarlaxle e i suoi sottoposti, vedi l'appendice B.

Il Bregan D'aerthe è molto abile nell'infiltrarsi nelle organizzazioni criminali. Il consigliere drow di Xanathar, Nar'l Xibrindas (vedi l'appendice B), è in realtà una spia del Bregan D'aerthe.

Il Bregan D'aerthe può fornire supporto in questi modi:

- Gli avventurieri ricevono piccoli borselli neri pieni di monete e senza alcun segno particolare da una fonte anonima.
- Gli avventurieri vengono invitati a cena da Zardoz Zord a bordo della sua ammiraglia. Nel corso della serata, Jarlaxle li studia e offre loro aiuto, se fanno una buona impressione.
- I membri del Bregan D'aerthe pagano o tolgono di mezzo con discrezione gli individui che minacciano gli avventurieri (solitamente senza chiedere).

ENCLAVE DI SMERALDO

Per unirsi all'Enclave di Smeraldo, un personaggio deve dimostrarsi interessato a proteggere la natura o l'ordine naturale. I druidi e i ranger sono particolarmente bene accetti.

Waterdeep ospita alcuni membri della fazione, che cercano di incoraggiare l'armonia tra la natura e il mondo civilizzato. I membri presenti a Waterdeep contribuiscono a proteggere la città dalle minacce innaturali, come le aberrazioni e i non morti. Vigilano inoltre sulla Città dei Morti (il cimitero pubblico di Waterdeep) e i parchi cittadini.

I membri dell'Enclave di Smeraldo sono stanziati a Phaulkonmere, una villa nobiliare nel Quartiere Meridionale, e alla fattoria Frutta e Sidro da Snobeedle a Sottoscogliera.

Le mura di Phaulkonmere circondano dei favolosi giardini i cui edifici sono ricoperti di muschio e edera. Questo luogo appartiene ai discendenti di due famiglie facoltose, i Tarm (che risiedono a Waterdeep da lungo tempo) e i Phaulkon (originari del Cormyr). Trascorrono buona parte dell'anno in viaggio all'estero, quindi hanno affidato la tenuta a un custode mezzelfo di nome Melannor Fellbranch. Al suo fianco c'è Jeryth Phaulkon, una nobildonna diventata semidea che serve Mielikki, la signora divina delle foreste.

La fattoria Frutta e Sidro da Snobeedle è gestita dalla famiglia halfling degli Snobeedle, tra cui è presente anche un vecchio druido di nome Blossom Snobeedle. Il figlio minore di Blossom, Dasher, è scomparso a Waterdeep circa sei mesi fa. È stato contagiato dalla licantropia e ora fa parte di una banda di topi mannari chiamata gli Schivaframmenti.

L'Enclave di Smeraldo può fornire supporto in questi modi:

- I membri dell'Enclave condividono le informazioni che hanno appreso conversando magicamente con gli animali della città.
- Melannor Fellbranch (vedi "Enclave di Smeraldo" a pagina 36) offre cibo e cure gratuite agli animali dei personaggi a Phaulkonmere.
- Un avventuriero riceve un incanto soprannaturale (vedi "Qualità Soprannaturali" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*) conferito da Jeryth Phaulkon (vedi "Enclave di Smeraldo" a pagina 36).

FORZA GRIGIA

Per unirsi alla Forza Grigia, un individuo deve prima diventare un membro delle Mani Grigie. Chi ha prestato servizio nella Vigilanza Cittadina o nella Guardia Cittadina può unirsi, come anche i personaggi disposti a formulare giuramenti per difendere Waterdeep, i suoi cittadini e le sue leggi a costo della vita. Gli avventurieri che si dimostrano promettenti possono essere invitati a unirsi alle Mani Grigie, una fazione comandata dal Bastone Nero, Vajra Safahr. I membri delle Mani Grigie portano a termine le missioni affidategli da Vajra.

La Forza Grigia è una squadra scelta di avventurieri specializzati, tratti dai ranghi delle Mani Grigie, la cui abilità in combattimento è egualata solo dalla loro fedeltà alla città. La Forza Grigia accetta nei suoi ranghi solo i migliori in assoluto. I personaggi non iniziano la loro carriera di avventurieri come membri della Forza Grigia, ma possono farsi strada fino a quel rango.

Ogni volta che Waterdeep ha un problema che non può essere risolto dai diplomatici cittadini o da altre forze armate, il Lord Svelato ha l'opzione di mobilitare la Forza Grigia. Una tale azione è solitamente considerata l'ultima alternativa, poiché in passato alcuni membri del gruppo hanno esibito la tendenza a cedere ad atti di violenza gratuita, infliggendo più danni di quelli che in teoria avrebbero dovuto prevenire.

Sebbene il Lord Svelato definisca gli obiettivi e i parametri delle missioni ogni volta che l'unità è attivata, la squadra della Forza Grigia richiesta per completare la missione di turno è composta dai singoli elementi selezionati dal Bastone Nero.

Se i membri della Forza Grigia (e in certi casi, delle Mani Grigie) sono arrestati per un crimine, il Lord Svelato o il Bastone Nero solitamente intercederanno per loro e agevoleranno il rilascio.

La Forza Grigia può fornire supporto in questi modi:

- Gli avventurieri che sono stati arrestati vengono liberati e affidati alla vigilanza formale di Vajra Safahr (vedi l'appendice B).
- Gli avventurieri ricevono un utile oggetto magico non comune o raro e sono autorizzati a usarlo per qualche tempo (poi scomparirà misteriosamente).
- Meloon Wardragon (vedi l'appendice B) o qualche altro rispettato membro della Forza Grigia aiuta gli avventurieri a uscire da una situazione spinosa.

GILDA DI XANATHAR

Chiunque può unirsi alla Gilda di Xanathar che, nonostante il suo nome, non ha ufficialmente il rango di gilda a Waterdeep. Prima di essere accettato, tuttavia, un aspirante membro dell'organizzazione deve superare una prova che richiede sempre di portare a termine un grave crimine. Può trattarsi dell'omicidio di un membro della gilda che ha deluso Xanathar in qualche modo, del rapimento di un cittadino di Waterdeep, della riscossione di un riscatto, di una rapina a una carrozza a pagamento o del saccheggio di un magazzino.

Tra i membri di basso rango della gilda circolano le supposizioni più disparate sulla vera natura di Xanathar. Sono pochi a immaginare che il loro capo sia un beholder e ancora meno quelli che hanno visto l'occhio tiranno o gli hanno parlato.

Considerato che la fazione è fondamentalmente malvagia, i suoi membri tendono a salire di rango tramite l'astuzia o la prontezza a togliere di mezzo i rivali. La competizione all'interno dell'organizzazione è accanita e spesso letale. I personaggi malvagi possono prosperare in un ambiente come questo, ma è raro che i rischi valgano la ricompensa.

La Gilda di Xanathar può fornire supporto in questi modi:

- Qualsiasi membro impegnato in una missione può ricevere una guardia del corpo o un assistente mostruoso (come un bugbear, un kenku o un topo mannaro), che in segreto ha l'ordine di uccidere il membro della gilda se non riesce a completare l'incarico come ordinato.
- La gilda offre l'accesso ai tunnel e ai rifugi segreti (scantinati nascosti) nei sotterranei di Waterdeep.
- Xanathar potrebbe inviare uno **scrutatore** (vedi l'appendice B) ad aiutare un aspirante membro della gilda (e a spiarlo).

ORDINE DEL GUANTO D'ARME

Qualsiasi personaggio non malvagio può unirsi all'Ordine del Guanto d'Arme a Waterdeep. Chierici, monaci e paladini sono sempre bene accetti, specialmente se venerano Helm, Torm o Tyr.

L'ordine si prefigge di cercare e distruggere il male ovunque si annidi, prima che possa consolidare la propria presa. I recenti picchi di violenza toccati a Waterdeep hanno spronato i membri dell'ordine a trovare degli avventurieri che possano contribuire a riportare la pace in città.

Un individuo può essere un membro della fazione e anche di un clero o di un cavalierato votato a un dio o a un tempio specifico. I membri dell'ordine agiscono da soli

o in piccoli gruppi. Alcuni sono originari di Waterdeep, mentre altri provengono da insediamenti più lontani e sono giunti in città su ordine dei loro templi.

L'Ordine del Guanto d'Arme può fornire supporto in questi modi:

- Se gli avventurieri hanno bisogno di cure o di altre magie, un membro dell'ordine può metterli in contatto con sacerdoti locali che non venerano divinità malvagie.
- Se gli avventurieri finiscono nei guai con la legge, un membro dell'ordine mette una buona parola per loro e si occupa dei loro affari finché rimangono in carcere.
- **Hlam** (vedi l'appendice B) potrebbe farsi avanti e aiutare i personaggi in una battaglia imminente.

ZHENTARIM

La Rete Nera segue una politica di reclutamento molto aperta. Chiunque può unirsi all'organizzazione. La tenacia e la fedeltà sono considerate tratti preziosi (ma non essenziali) nei nuovi membri.

Gli Zhentarim sono un'organizzazione che si muove tra le ombre offrendo mercenari e merci (incluse le armi) in cambio di un profitto. Cerca da tempo di incrementare la sua influenza politica a Waterdeep, ma la forza dei Lord Mascherati, dei nobili e delle gilde professionali della città rende l'impresa difficoltosa.

Gli Zhentarim di Waterdeep sono un'organizzazione frammentata. Chi sostiene Manshoon vuole distruggere Xanathar e prendere il controllo della città a livello politico ed economico. Chi si oppone a Manshoon vuole denunciarlo e distruggerlo prima di essere a sua volta catturato o scacciato dalla città dalle autorità locali.

Gli avventurieri non possono unirsi alla causa di Manshoon, ma possono unirsi agli Zhent che gli si oppongono e beneficiare del loro aiuto. I capi di questa branca della Rete Nera un tempo erano avventurieri, ma ora si sono messi a riposo e sono diventati imprenditori. Il loro gruppo di avventurieri era chiamato i Predoni del Fato, in quanto erano specializzati nel saccheggiare le tane dei lich (che sono soprannominate "fati"). Cercano disperatamente di consolidare una presenza economica legittima e influente a Waterdeep, cosa che richiede un'alleanza con le gilde e i nobili locali. La guerra di Manshoon contro la Gilda di Xanathar ha sconvolto i loro piani.

I Predoni del Fato (descritti nell'appendice B) si considerano i veri Zhentarim di Waterdeep. I capi del gruppo sono Davil Starsong (Maestro delle Opportunità e dei Negozianti), Istrid Horn (Maestra del Conio e del Commercio), Skeemo Weirdbottle (Maestro della Magia), Tashlyn Yafeera (Maestra delle Armi e dei Mercenari) e Ziraj il Cacciatore (Maestro degli Assassini).

Gli Zhentarim possono fornire supporto in questi modi:

- Davil può organizzare uno o più incontri con i nobili più influenti e i membri delle gilde cittadine.
- Gli avventurieri possono comprare pozioni e veleni a prezzo scontato dal negozio di Skeemo, le Misture di Weirdbottle, situato nel Quartiere Commerciale.
- Tashlyn offre dei mercenari abbordabili, che possono essere dei **malviventi** da 2 mo al giorno o **veterani** da 2 mo al giorno (per individuo).
- Istrid offre prestiti di un massimo di 2.500 mo con un tasso d'interesse del 10 per cento per ogni decade.
- Gli avventurieri possono ingaggiare Ziraj per assassinare qualcuno, in cambio di un impreciso favore che verrà chiesto di restituire in seguito.

LA LOCANDA DEL PORTALE



SPALANCATO



20

21

22

23

24

25

1

2

3

4

5



49

51

54

55

56

57

58

59

20

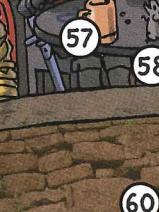
21

22

23

24

25





Il Portale Spalancato attira avventurieri da ogni angolo di Forgotten Realms e del multiverso di D&D. Per riconoscere ognuno dei personaggi numerati è sufficiente consultare la legenda a pagina 224.

IL PORTALE SPALANCATO

Il Portale Spalancato è una famosa taverna e locanda situata nel Quartiere del Castello di Waterdeep. Gli avventurieri possono incontrare personaggi pittoreschi di ogni genere all'interno di questo locale.

La taverna è un edificio di pietra con un tetto di tegole da cui spuntano vari comignoli. Buona parte del pianterreno è occupato dalla sala comune della taverna, che contiene un pozzo scoperto del diametro di 12 metri (in realtà, sono le mura esterne di una torre di pietra ormai sprofondata) che scende per poco più di 40 metri fino al primo livello di Sottomonte, il vasto dungeon che si snoda al di sotto di Waterdeep. Un meccanismo di corde e carrucole consente di calare gli avventurieri sul fondo o di issarli nel locale. Ulteriori informazioni su questa entrata a Sottomonte sono disponibili in *Waterdeep: Il Dungeon del Mago Folle*.

I piani superiori del Portale Spalancato includono varie camere per gli ospiti elegantemente arredate.

Durnan, il proprietario, applica i prezzi standard per cibo, bevande e pernottamento (vedi il capitolo 5 del *Player's Handbook* per i costi di vitto e alloggio).

VOLTI FAMILIARI

Il DM consegna ai giocatori l'allegato "Volti Familiari al Portale Spalancato", contenuto nell'appendice C, e consente a ognuno di loro di scegliere un PNG come amico e conoscente: una figura che il personaggio di quel giocatore conosce e di cui si fida. Più giocatori possono scegliere lo stesso PNG. Le informazioni sottostanti non vanno condivise con i giocatori finché i loro personaggi non le apprendono.

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.

"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.

MATTRIM "TRE CORDE" 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.

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.

MEOON 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.

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 esserle 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.

YAGRA STONEFIST

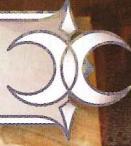
N mezzorca malvivente prezzolata

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 scurovisione entro un raggio di 18 metri e parla il Comune e l'Orchesco.



CAPITOLO 1: UN AMICO NEI GUAI



LNA RISSA DA TAVERNA AL PORTALE SPALANCATO dimostra che nessun angolo della città è al sicuro dalla guerra tra bande che coinvolge gli Zhentarim e la Gilda di Xanathar. In questa atmosfera di pericolo incombente, i personaggi ricevono una missione da Volothamp Geddarm. Volo promette loro una ricompensa se riusciranno a trovare un suo amico scomparso, Floom Blaghaar, che teme sia rimasto coinvolto nel conflitto. La missione di Volo funge da introduzione molto lineare alle vie di Waterdeep e fornisce ai personaggi una scusa per esplorare la città.

Mentre cercano l'amico di Volo, i personaggi possono farsi vari alleati e nemici che riaffioreranno nel corso dell'avventura. Una volta completata la missione di Volo, i personaggi ottengono un campo base situato nel Vicolo Teschioditroll, nel Quartiere Settentrionale di Waterdeep. In questa nuova base, i personaggi potranno fare progetti per il futuro, che si tratti di fare conoscenza con gli abitanti di Waterdeep, unirsi a una delle molte fazioni cittadine o semplicemente andare in giro a ficcanasare in cerca di guai.

DA DOVE COMINCIARE

Questa avventura presume che i personaggi abbiano già formato un gruppo e attualmente si trovino al Portale Spalancato, magari a sorseggiare un boccale di birra Ombrascura e a trangugiare un piatto di quipper e patatine. In alternativa, il DM può iniziare l'avventura quando i personaggi entrano nella taverna affollata, o farli incontrare tutti per la prima volta quando Volo assegna loro la missione iniziale.

RISSA IN TAVERNA

Mentre i personaggi si rilassano nella sala comune del Portale Spalancato, all'improvviso scoppia una rissa. Il DM legge il brano seguente per descrivere la scena:

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 mezzì 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?

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 degli Zhentarim (vedi l'allegato "Volti Familiari al Portale Spalancato" nell'appendice C). Yagra combatte per una questione d'orgoglio.

IMMISCHIARSI

Se i personaggi scelgono di unirsi alla mischia, il DM chiede a tutti di tirare per l'iniziativa, ma lo scontro sarà quasi finito quando riusciranno a farsi strada tra il pubblico rumoreggianto. 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.

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:

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 eccezione dell'oste, Durnan, che grida "Troll!"

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** (vedi l'appendice B) sfodera il suo spadone, scavalcia 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.

L'INCONTRO CON VOLO

Una volta che il troll e gli uccelli stigei sono stati tolti 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 avventurieri, dico bene? Avrei bisogno del vostro aiuto. Troviamo un tavolo per parlare, che ne dite?"

Volothamp Geddark 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'accorta preoccupazione.

La figura che vi ha contattato si accarezza i baffi, si aggiusta il cappello spiovente e si stringe la sciarpa al collo. "Volothamp Geddark, cronachista, mago e celebrità, al vostro servizio. Immagino abbiate notato che in queste ultime decadi la città si è fatta violenta. Non vedo 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 Blaghaar. Ha più bellezza che cervello e ho paura che un paio di notti fa abbia sbagliato strada mentre tornava a casa e sia stato rapito... o peggio. Se accettate di rintracciarlo per me al più presto, vi posso offrire dieci draghi a testa ora, e dieci volte tanto quando troverete Floon. Posso contare su voi nell'ora del bisogno?"

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 a 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.

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 laggù le loro ricerche.

COSA È SUCCESSO QUELLA NOTTE?

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.

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 (vedi l'appendice B) 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 dragoni. 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.

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.

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.

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 caseggiate 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.

IL 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 continuaron 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. Lo gnomo vende una vasta gamma di oggetti insoliti. Quando i personaggi curiosano tra gli scaffali, il DM può tirare sulla tabella degli Oggetti Insoliti nel capitolo 5 del *Player's Handbook* per determinare cosa attira la loro attenzione. Xoblob vende ognuno di questi oggetti per 1d6 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 è 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. Xoblob 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.

IL 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 sbottanare, 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.

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

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 Blaghaar 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.

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.



I 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."

Z2. RIPOSTIGLIO

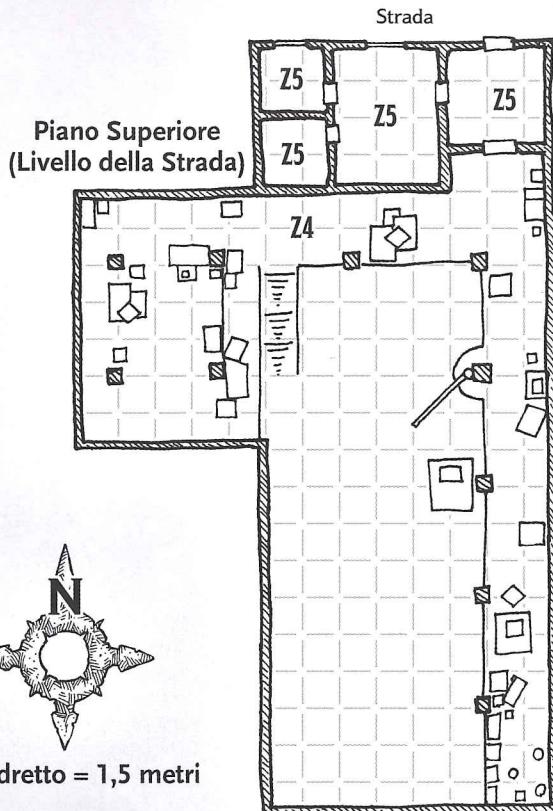
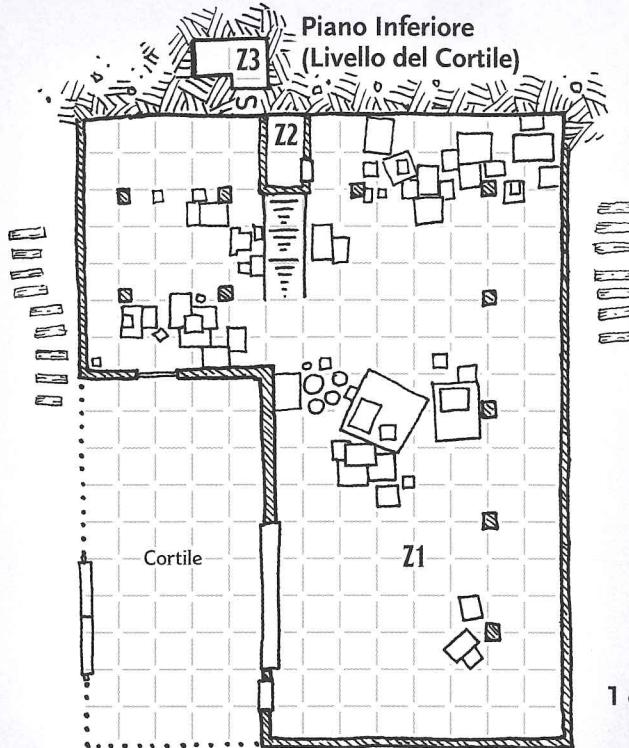
La porta di questa stanza sul retro pende precariamente su un paio di cardini sfondati. Dalla stanzetta oltre la porta proviene un intenso fetore di pesce andato a male e di acetato. La stanza è piena di corde di scarto, teli cerati e assi di legno spezzate, ricavate da barili sfondati. Renaer Neverember (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.

INTERPRETARE RENAER

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



MAPPA 1.1: NASCONDIGLIO DEGLI ZHENTARIM (QUARTIERE DEL PORTO)

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 draghi 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.”

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.

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.

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 l'appendice A).

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 Zhentarim 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 Zhentarim 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 immischiarci ulteriormente nel conflitto tra gli Zhentarim e la Gilda di Xanathar, Staget dà loro qualche consiglio amichevole prima di lasciarli andare:

- “Meglio non immischiarci 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 imbarcano di nuovo nel Capitano Staget. Anche se sotto sotto il capitano non disdegna il fatto che degli avventurieri sbrighino parte del lavoro per lui, non può consentire che mettano in ombra le sue iniziative per mantenere la pace senza rischiare una nota di biasimo dai suoi superiori.

SULLE TRACCE DI FLOON

A questo punto i personaggi dovrebbero avere capito che Floon è stato rapito dai membri della Gilda di Xanathar, che lo hanno scambiato per Renaer Neverember, e che è stato portato in un nascondiglio nelle fognature. Se i personaggi non hanno appreso dai kenku dove è stato portato Floon, qualche domanda alla gente del luogo può bastare a sapere che è stato trascinato via (varie persone hanno assistito all'aggressione). Una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15 effettuata con successo o 5 mo spese in “incentivi a parlare” consentono ai personaggi di seguire le tracce dei rapitori attraverso vari vicoli secondari fino a un coperchio circolare di metallo nel selciato di un vicolo. Il coperchio è facile da sollevare e rivela una scala a pioli che scende nelle fognature.

ORIENTARSI NELLE FOGNATURE

Le fognature sono prive di luce naturale. I personaggi che non sono dotati di scurovista hanno bisogno di fonti di luce per vedere.

Un fetido ruscello scorre sul fondo di questo tunnel fognario, che si dirama in due direzioni. In una delle direzioni, notate un minuscolo simbolo disegnato con un gessetto giallo sulla parete: un cerchio grande quanto una mano da cui si irradiano dieci raggi equidistanti.

Il nascondiglio degli agenti della Gilda di Xanathar che hanno rapito Floon si trova nel cuore delle labirintiche fognature cittadine. A ogni bivio in cui i personaggi devono scegliere quale direzione prendere, un simbolo disegnato con il gesso giallo (una rappresentazione stilizzata di Xanathar) compare vicino al tunnel che conduce nella direzione giusta. Solitamente i simboli vengono cancellati dai membri della Gilda di Xanathar o dalla Gilda degli Spalatori di Letame dopo qualche giorno, ma questi devono ancora essere rimossi.

LO SCRUTATORE DI GUARDIA

Prima di arrivare al nascondiglio della Gilda di Xanathar, i personaggi incontrano qualcosa nelle fognature:

Dopo un'ora passata a seguire i simboli attraverso i tunnel, giungete a un trivio dove una scala a pioli sale all'interno di un condotto di pietra chiuso da un coperchio di metallo circolare. Uno dei famosi simboli è stato disegnato con il gessetto su una parete vicina e accanto al simbolo fluttua una creatura sferica grande quanto un pompolino, dotata di un occhio centrale sporgente e quattro tozzi tentacoli oculari. Quando vi vede, vi mostra le zanne.

Questo **scrutatore** ostile (vedi l'appendice B) è in combutta con Grum'shar, il capo locale della Gilda di Xanathar, e fa la guardia a questa intersezione. Una volta che i personaggi l'hanno sconfitto, possono proseguire e seguire il corridoio contrassegnato con il simbolo disegnato; arriveranno al nascondiglio dopo avere seguito il tunnel per 5 minuti.

Scala a Pioli. Quei personaggi che salgono la scala e spostano il coperchio di metallo si ritrovano nella cantina del Pesce Spruzzante, una taverna nel Quartiere del Porto.

NASCONDIGLIO DELLA GILDA DI XANATHAR

La Gilda di Xanathar possiede vari nascondigli disseminati per le fognature di Waterdeep. La planimetria di questo rifugio (vedi la mappa 1.2) può essere riutilizzata per altri nascondigli.

Il capo di questo nascondiglio è un mezzorco di nome Grum'shar. Quando i personaggi arrivano, Grum'shar sta interrogando Floon Blaghaar nell'area Q7. Il suo uso teatrale delle tecniche di tortura è mirato soprattutto a fare colpo sul suo altro ospite, un mind flayer di nome Nihiloor (vedi l'appendice B).

Nessuna delle porte del nascondiglio è chiusa a chiave. Grum'shar presume che soltanto chi faccia parte della gilda sia in grado di farsi strada fin qui.

Q1. FULCRO CENTRALE

I personaggi si avvicinano a quest'area da est, facendosi strada tra uno strato di acqua e liquami fognari profondo 30 cm.

Il tunnel fognario principale sfocia in un fulcro circolare sulle cui pareti esterne si aprono due feritoie per frecce, una contrapposta all'altra. Due passaggi proseguono verso nord e sud. Una porta di pietra si apre lungo un cornicione di pietra che corre a fianco della parete ovest.

Se i personaggi parlano a voce alta o fanno rumore in altri modi in quest'area, i goblin di sentinella nelle aree Q2a e Q2b si svegliano e scagliano frecce attraverso le feritoie. Le feritoie forniscono ai goblin tre quarti di copertura.

PORTA SEGRETA

È possibile trovare una porta segreta sulla parete del tunnel che conduce a sud effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15.

Q2. POSTAZIONI DI GUARDIA

Due **goblin** fanno la guardia in queste postazioni, uno nell'area Q2a e uno nell'area Q2b. Questi alleati della Gilda di Xanathar sono giunti fin qui da Sottomonte. I goblin si affidano alla scurovizione per vedere e avrebbero il compito di sorvegliare l'area Q1, ma entrambi si sono appisolati. Quei personaggi che superano una prova di Destrezza (Furtività) con CD 9 possono sgusciare oltre i goblin addormentati senza svegliarli.

TESORO

Ogni goblin ha con sé 1d6 mr in un borsello.

Q3. STANZA IN DISORDINE

Quest'area è disseminata di armi arrugginite e di abiti di tela sparpagliati sul pavimento. Non c'è nulla di valore in questa stanza, che funge da armeria e da guardaroba.

Q4. DORMITORIO VUOTO

Questa stanza contiene sei materassi consunti e imbottiti di paglia, ma non c'è nulla di valore. Se l'occupante o gli occupanti dell'area Q5 non sono ancora stati tolti di mezzo, i personaggi sentono qualcuno che si muove in quella stanza attraverso la sottile porta di legno che separa le due camere.

Q5. DORMITORIO

In questa stanza, si trovano sei materassi consunti e imbottiti di paglia, e un membro ostile della Gilda di Xanathar, un **duergar** di nome Zemk. Se Krentz (CM **bandito** umano) è fuggito dal Portale Spalancato dopo la rissa in taverna che ha dato il via all'avventura, anche lui si trova qui.

Quando i personaggi arrivano, Zemk sta usando alcuni mobili per barricare la porta dell'area Q6. Se anche Krentz si trova qui, cerca di spiegare che l'appoggio di Zemk non funzionerà e gli dice di tappare la fessura in fondo alla porta con delle coperte. Nessuno dei due nota immediatamente gli intrusi, a meno che questi ultimi non facciano molto rumore.

Se inizia un combattimento, Zemk combatte fino alla morte. La reazione di Krentz dipende da come gli avventurieri lo hanno trattato in precedenza. Se lo hanno aiutato, offre loro un'opportunità di andarsene in pace, ma se rifiutano di ritirarsi, combatte assieme a Zemk. Se il duergar viene ucciso, Krentz fugge se può o si arrende se non ha altra scelta.

Né Zemk né Krentz portano con loro alcun tesoro. Entrambi prendono ordini da Grum'shar (vedi l'area Q7).

Q6. LATRINA

In questa stanza, c'è un foro sul pavimento che si apre su una latrina a fossa. Una **melma grigia** è uscita dal pozzo e ha ucciso due goblin che erano stati inviati nella stanza a eliminarla. Le ossa dei goblin galleggiano nella forma melmosa della creatura e le loro armi corrose giacciono sul pavimento a poca distanza. Questo equipaggiamento non è riutilizzabile.

Q7. SCONTRO CON IL CAPO

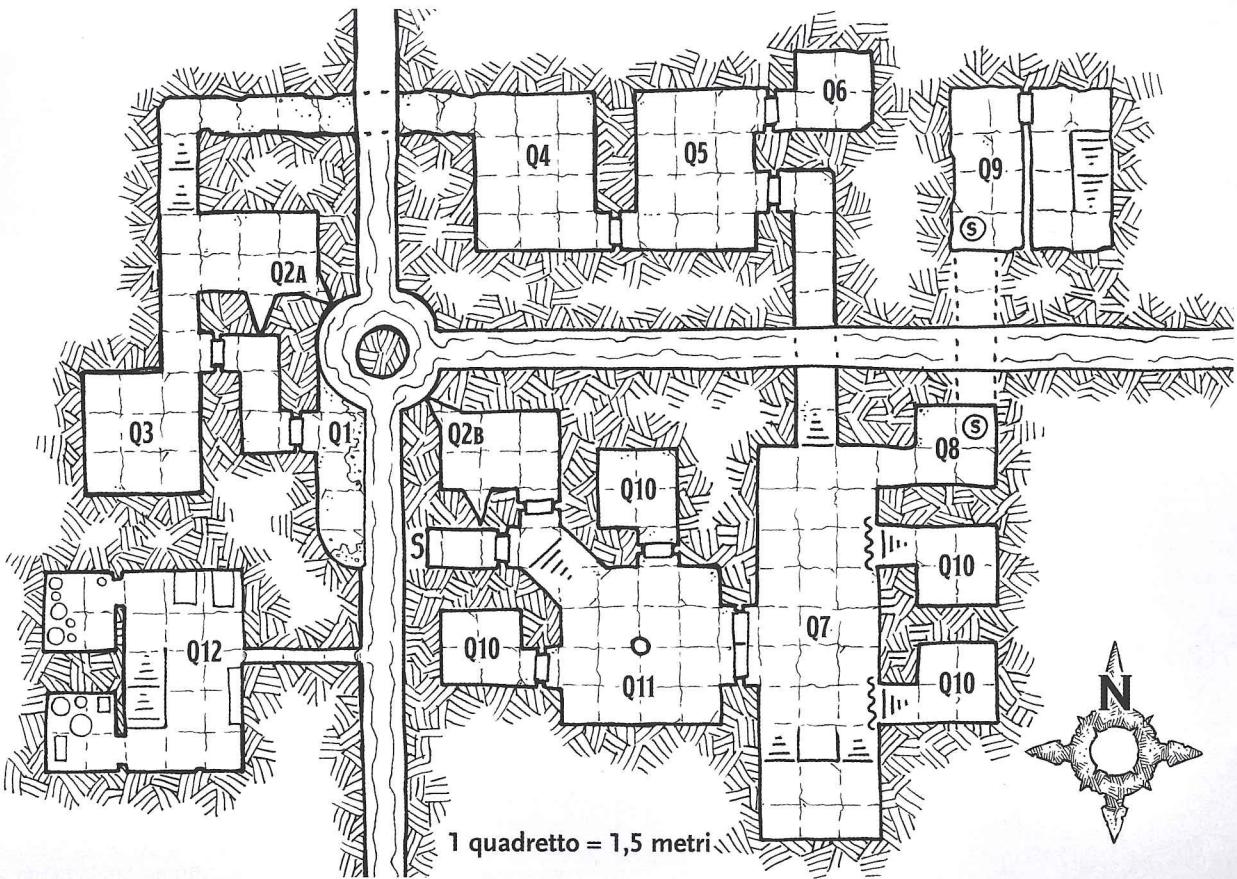
Una tenda consunta pende dalla parete est di una lunga sala, al cui centro è visibile la sagoma di un mezzorco muscoloso che indossa abiti sudici e tiene il piede sul petto di un umano dai lunghi capelli biondo-rossastri. Dal pugno serrato del mezzorco si sprigiona una fiammata e la vittima geme e si agita senza poter far niente sotto il peso della creatura.

Una figura da incubo avvolta in una veste nera se ne sta seduta su una piattaforma rialzata sul lato sud. Gli occhi sono grossi e lattiginosi, la pelle è violacea e gommosa e la bocca inumana è circondata da quattro tentacoli. Tiene in grembo e accarezza delicatamente quello che sembra un cervello rimosso dal cranio e dotato di zampe.

La creatura tentacolare è Nihiloor (vedi l'appendice B), un **mind flayer** che accarezza un **divoracervelli**. Quando vede gli avventurieri, Nihiloor si alza dalla sedia di pietra, posa a terra il suo animaletto e fluttua attraverso la stanza, con l'intenzione di andarsene dalla doppia porta lungo la parete ovest. Il mind flayer si aspetta che Grum'shar e il divoracervelli gli coprano la fuga.

Nihiloor porta con sé un globo di pietra del diametro di 7,5 cm scolpito per somigliare a un bulbo oculare, simile a quelli che sormontano i tentacoli oculari di un beholder. Quest'occhio di pietra è la chiave che attiva il portale magico nell'area Q11. Il mind flayer lo usa per tornare alla tana di Xanathar (descritta nel capitolo 5). Usa **dominare mostri** per controllare chiunque si metta sulla sua strada e scaglia questi individui contro i loro stessi alleati.

Il mezzorco è Grum'shar, un capo di basso rango della Gilda di Xanathar. Non appena i suoi sgherri gli hanno consegnato quello che ritenevano essere Renaer Neverember, il mezzorco ha supplicato Nihiloor di



MAPPA 1.2: NASCONDIGLIO DELLA GILDA DI XANATHAR (QUARTIERE MERIDIONALE)

permettergli di assistere all'interrogatorio del prigioniero, ma soltanto dopo l'interrogatorio ha capito che il prigioniero era la persona sbagliata. Grum'shar attacca i personaggi nella speranza di salvarsi la faccia. È un **mago apprendista** (vedi l'appendice B), con le modifiche seguenti:

- Grum'shar è caotico malvagio.
- Possiede i tratti razziali seguenti: Quando scende a 0 punti ferita, scende invece a 1 punto ferita (ma non può farlo di nuovo finché non completa un riposo lungo). Possiede scurovisione entro un raggio di 18 metri. Parla il Comune e l'Orchesco.

INTERPRETARE FLOON

A seguito delle torture di Grum'shar, a Floon Blagmaar (vedi l'appendice B) rimane solo 1 punto ferita. Se viene curato dai personaggi, la sua gratitudine è grande e dimostra il suo affetto con un energico abbraccio. Rimane sempre vicino a loro e confida nella loro capacità di proteggerlo. Se Renaer fa parte del gruppo, può contribuire a proteggere Floon.

TESORO

Grum'shar porta in una borsa il suo libro degli incantesimi, che contiene gli incantesimi seguenti: *camuffare se stesso, dardo stregato, mani brucianti, scudo, servitore inosservato e vita falsata*.

Dietro la sedia di pietra è stato nascosto un piccolo forziere di legno che non è chiuso a chiave e contiene due pozioni di guarigione, 16 mo, 82 ma e 250 mr.

Q8. PASSAGGIO DI USCITA

Questa stanza sembra vuota, ma setacciandola meticolosamente ed effettuando con successo una prova

di Saggezza (Percezione) con CD 10, è possibile scoprire un tunnel rozzamente scavato sotto una pietra rimuovibile del lastricato. Il basso tunnel conduce a nord, fino all'area Q9.

Q9. CANTINA PRIVATA

Un'innocente famiglia di halfling, i Peabody, usa questa cantina per produrre birra. La cantina si trova direttamente sotto la loro abitazione, nel Vico delle Budella di Pesce nel Quartiere del Porto, e contiene varie attrezzature da mescitore e numerose cianfrusaglie senza valore.

Gli halfling non hanno notato il tunnel segreto che conduce al nascondiglio della Gilda di Xanathar; è nascosto sotto una grossa pietra lastricata che per essere sollevata richiede un punteggio di Forza pari o superiore a 10.

SVILUPPO

Se i personaggi escono dalla cantina e si ritrovano nella piccola casa dei Peabody, gli halfling inizialmente sono allarmati, ma si calmano facilmente. Una volta saputo della botola segreta, promettono di bloccarla, ma consentiranno ai personaggi di utilizzarla, qualora avessero bisogno di farlo.

Q10. DORMITORI

Il pavimento è disseminato di vari giacigli di paglia e dalle pareti pendono catene e manette arrugginite.

Q11. PORTA SUL RETRO

Questo nascondiglio include un percorso segreto che conduce alla tana di Xanathar.

L'unico elemento di questa stanza, altrimenti vuota, è una colonna di pietra su cui è inciso un piccolo simbolo: un cerchio perfetto con dieci raggi equidistanti che si irradiano dalla circonferenza. Al centro del cerchio c'è un'incisione circolare più piccola che potrebbe quasi somigliare a un occhio senza palpebre.

Se l'occhio di pietra in possesso di Nihiloor viene premuto nella depressione circolare, una porta nera e opaca si apre magicamente lungo la parete sud. L'apertura è alta 2,4 metri e larga 1,2 metri. Ogni creatura che la attraversa compare nell'area X22 della tana di Xanathar (vedi il capitolo 5). La porta è un portale a senso unico che si richiude 1 minuto dopo che l'occhio di pietra è stato rimosso dalla colonna.

PORTA POCO SEGRETA

La porta segreta è chiaramente visibile a chiunque si avvicini da est.

Q12. CANTINA DELL'OSTELLO

Uno stretto passaggio conduce fino alla cantina di un ostello di proprietà di alcuni halfling in Via delle Spezie, nel Quartiere del Porto. I personaggi Medi dovranno stringersi per raggiungere quest'area dal tunnel. L'ostello è usato come base dagli Schivaframmenti, una banda di halfling topi mannari. Sanno dell'esistenza del nascondiglio della Gilda di Xanathar e mantengono una precaria alleanza con l'altra banda.

Roscoe Underbough, uno Schivaframmenti in forma ibrida, fa la guardia alla cantina. Si nasconde nel magazzino a nordovest ed è pronto a saltare fuori e a spaventare chiunque punti verso le scale. Roscoe preferisce non uccidere e consente ai personaggi che battono in ritirata di tornare nelle fogne. È un **topo mannaro**, con le modifiche seguenti:

- Roscoe è Piccolo e ha 27 (6d6 + 6) punti ferita.
- Possiede i tratti razziali seguenti: Può muoversi attraverso lo spazio di una creatura di taglia Media o superiore. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere spaventato. Parla il Comune e l'Halfling e conosce il gergo ladresco.

SVILUPPO

Se i personaggi sconfiggono Roscoe o lo oltrepassano di nascosto, possono farsi strada fino all'ostello, frequentato per buona parte da una clientela halfling. Poiché nessuno degli altri Schivaframmenti è attualmente presente, i personaggi vengono accolti calorosamente dal personale e dagli avventori, che li indirizzano verso il bagno pubblico più vicino.

COMPLETARE LA MISSIONE DI VOLO

Quando i personaggi fanno ritorno al Portale Spalancato assieme a Floon Blagmaar, questa missione introduttiva è conclusa. I personaggi non devono fare altro che riscuotere la ricompensa.

RICOMPENSE

Volo se ne sta seduto da solo a bere al Portale Spalancato e attende con impazienza di avere qualche notizia sul destino di Floon. Si alza in piedi di scatto e si affretta ad abbracciare i personaggi e il suo amico non appena li vede.

UN ATTO DI VALORE

Se i personaggi riescono a portare Floon da Volo, quest'ultimo li osserva con un'espressione alquanto imbarazzata, poi spiega in cosa consistrà la ricompensa:

"Devo confessare che sono a corto di monete. Ma non sia mai detto che Volo si rimangi una promessa. Permettetemi di offrirvi qualcosa di molto più prezioso" annuncia estraendo un cilindro per pergamene. "Questo è l'atto di una prestigiosa proprietà immobiliare qui a Waterdeep! Avremo bisogno di un magistrato che convalidi il trasferimento di proprietà. Organizzerò io l'incontro dopo che avrete ispezionato la tenuta e l'avrete giudicata di vostro gradimento."

Il cilindro contiene l'atto di proprietà del Maniero Teschioditroll, un palazzo storico del Quartiere Settentrionale che i personaggi possono usare come campo base. L'atto è stato vidimato e sembra legittimo (lo è a tutti gli effetti). Volo ha comprato la proprietà di recente perché si vocifera che sia infestata e sperava gli potesse fornire materiale a sufficienza per un capitolo del suo prossimo libro, la *Guida di Volo agli Spiriti e agli Spettri*.

Se i personaggi accettano la ricompensa, Volo organizza un incontro con una magistrata tiefling di nome Kylynn Silmerhelve. Il breve incontro si svolge presso un tribunale del Quartiere del Castello a solealto. La Magistrata Silmerhelve assiste al passaggio di proprietà e ufficializza i personaggi come nuovi proprietari, dimostrando la tipica impazienza di chi ha cose più importanti da sbrigare. Riscuote inoltre una tassa di trasferimento della proprietà di 25 mo, che normalmente è a carico dei nuovi proprietari. Se i personaggi non possono permettersi di pagare questa tassa o si rifiutano di farlo e hanno stretto amicizia con Renaer Neverember, sarà quest'ultimo ad assicurarsi che Volo abbia un borsello di monete con cui coprire la spesa.

OTTIMI AMICI

Volo, Floon e Renaer esprimono tutta la loro gratitudine con una promessa di cameratismo. Se i personaggi avranno bisogno di rivolgersi ai loro nuovi amici per un favore di tanto in tanto, saranno tutti ben lieti di offrire aiuto. Floon ha poco da offrire ai personaggi, ma l'amicizia con Volo e Renaer comporta diversi vantaggi.

Volo conosce i locali migliori dove mangiare e divertirsi e può anche offrire ai personaggi una visita guidata di Waterdeep. Se i personaggi accettano, il DM può condividere con i giocatori le informazioni contenute nel capitolo 9, "Enchiridion di Waterdeep di Volo".

Sebbene Renaer sia ai ferri corti con il suo ricco e potente padre, ha comunque numerosi amici altolocati, tra cui alcuni Arpisti che possono giungere in soccorso dei personaggi in caso di necessità. Se i personaggi cercano di ottenere udienza presso qualche figura influente di Waterdeep, Renaer può organizzare un incontro con Mirt, Remallia Haventree (vedi l'appendice B per entrambi) o con quasi tutti gli altri nobili cittadini, purché ritenga che i personaggi sappiano comportarsi come si deve.

AVANZAMENTO DI LIVELLO

Se il DM usa l'avanzamento di livello per pietre miliari invece di tenere il conto dei punti esperienza, i personaggi avanzano dal 1° al 2° livello, quando tornano da Volo dopo avere esplorato il nascondiglio della Gilda di Xanathar.



CAPITOLO 2: VICOLO TESCHIODITROLL



TEL VICOLO TESCHIODITROLL È ABITATO DA VARI individui che possono influire sulla vita quotidiana dei personaggi a Waterdeep. Gli avventurieri probabilmente faranno ritorno al Vicolo Teschioditroll molte volte nel corso dell'avventura e col passare del tempo impareranno a conoscere i loro vicini.

I luoghi descritti di seguito fanno riferimento alla mappa del Vicolo Teschioditroll (mappa 2.1 a pagina 33). Gli edifici che non sono indicati specificamente sulla mappa sono caseggiati usati come residenze private dei cittadini del ceto medio-alto di Waterdeep, quelli che possono permettersi cameriere, giardinieri e balie.

T1. IL MANIERO TESCHIODITROLL

L'appendice C include un allegato con la planimetria di questo edificio. Il DM può consegnare una copia di quell'allegato ai giocatori quando i loro personaggi iniziano a esplorare il Maniero Teschioditroll.

Il palazzo abbandonato, composto da quattro piani, numerosi balconi, una torretta e cinque comignoli, è uno dei più grandi nel Vicolo Teschioditroll. I personaggi possono riarredare, ricostruire, ribattezzare e personalizzare questa loro nuova roccaforte come preferiscono.

SALE DELLA TAVERNA

Quando i personaggi arrivano sul posto per la prima volta, trovano la sala comune della taverna piena di mobili rotti, argenteria corrosa, fiaschi di vino inacidito e spazzatura assortita. Le altre stanze della taverna sono vuote, ad eccezione di ragnatele, polvere e qualche topo innocuo.

SPIRITO DA OSTERIA

La vecchia taverna è infestata dal poltergeist (uno **spettro**) del precedenteoste, un mezzelfo di nome Lif, che si era occupato della taverna per tutta la vita e non è riuscito ad abbandonare il locale nemmeno dopo la morte.

Il poltergeist capisce il Comune e l'Elfico, ma non può parlare. È invisibile e genera confusione ai danni dei nuovi proprietari rompendo piatti, spaccando barili di birra e facendo dispetti di questo tipo. Se i personaggi non colgono gli indizi, scriverà degli avvertimenti più esplicativi (del tipo "È ora di chiudere!" e "Ultimo giro!") sui pavimenti polverosi o sulle finestre sporche. Per entrare in possesso della taverna a tutti gli effetti, i personaggi devono placare il poltergeist oppure distruggerlo.

Placare Lif. Se i personaggi si adoperano per riparare e ripulire la taverna con l'intenzione di riaprirla al pubblico, il poltergeist inizia ad accettarli come nuovi proprietari e diventa gradualmente più accomodante: porge una sedia quando un personaggio vuole sedersi, versa una birra e la serve a un personaggio, prende i mantelli della gente che entra quando fuori piove e così via. Una volta che l'attività è di nuovo a pieno regime, Lif può anche svolgere altre funzioni utili, come chiudere a chiave le porte, spazzare i pavimenti e così via.

Distruggere Lif. Il poltergeist di Lif è distrutto se i suoi punti ferita scendono a 0. Se attaccato, fugge al livello più alto della torretta non appena scende sotto la metà dei suoi punti ferita. Una volta lassù, combatte fino alla fine.

T2. IL CHIODO STORTO

Sopra la porta di questo negozio è appesa una piccola insegna di legno che sembra completamente spoglia, ad eccezione di un grosso chiodo storto che sporge dal suo centro. La stanza principale ospita un'esposizione di vari mobili in legno finemente decorati e una selezione di archi e balestre. Lungo una parete dietro il bancone, è appesa una lunga fila di bastoni da passeggio finemente decorati, bastoni ferrati e scudi di legno.

Talisolvanar "Tally" Fellbranch, il proprietario e mastro artigiano del Chiodo Storto, è un mezzelfo falegname e intagliatore. È un **popolano**, con le modifiche seguenti:

- Tally è caotico buono.
- Possiede i tratti razziali seguenti: Dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinato e non può essere addormentato tramite la magia. Possiede scurovizione entro un raggio di 18 metri. Parla il Comune e l'Elfico.

SERVIZI

Tally vende armi e scudi di legno al costo normale. Può inoltre fabbricare e vendere mobili e sculture in legno.

T3. VAPORE E ACCIAIO

Durante le ore diurne, sbuffi di fumo e di vapore si innalzano dalle molte finestre di questa forgia interna dove vengono fabbricate armi, armature e strumenti di metallo. La forgia è di proprietà di una coppia sposata che ne gestisce anche le attività: un genasi del fuoco di nome Embric e un genasi dell'acqua di nome Avi. Entrambi fanno parte del Meticolosissimo Ordine dei Mastri Fabbri e dei Metallurghi. In quanto fabbricante di armature, Avi appartiene anche allo Splendido Ordine degli Armaioli, dei Fabbri e dei Fabbricanti di Serrature.

Embric si occupa di alimentare la forgia ed è un esperto armaiolo. Dichiara di discendere dagli efreet del Calimshan ed è soggetto a bruschi sbalzi d'umore. Usa le statistiche di un **capo dei banditi**, con le modifiche seguenti:

- Embric è neutrale buono.
- Possiede i tratti razziali seguenti: Può lanciare *produrre fiamma* a volontà (Costituzione è la sua caratteristica da incantatore e possiede un bonus di +4 ai tiri per colpire degli attacchi con incantesimo). È dotato di scurovizione entro un raggio di 18 metri e resistenza ai danni da fuoco. Parla il Comune e il Primordiale.

Avi venera Eldath, il dio della pace, e usa la sua magia per temprare l'acciaio rovente. È un esperto fabbricante di armature. Avi ha un carattere tranquillo e parla con parole semplici. Usa le statistiche di un **sacerdote**, con le modifiche seguenti:

- Avi è neutrale buono.
- Possiede i tratti razziali seguenti: A volontà, può controllare il flusso e la forma dell'acqua in un cubo con spigolo di 1,5 metri o congelare l'acqua per un massimo di 1 ora. Ha una velocità di nuotare di 9 metri e può respirare in aria e in acqua. Possiede resistenza ai danni da acido. Parla il Comune e il Primordiale.

SERVIZI

I due genasi vendono tutte le armi, le armature e gli scudi di metallo elencati nel capitolo 5 del *Player's Handbook* al costo normale.

T4. LA CORONA DI CORELLON

Fala Lefaliir, un erborista e un membro della Gilda dei Farmacisti e dei Medici, lavora in questa signorile

palazzina a tre piani, il cui secondo piano è stato convertito in una serra. Le pareti di vetro trasparente consentono a tutti coloro che passano per strada di ammirare la sgargiante distesa di fiori che cresce all'interno.

Fala Lefaliir è un cordiale elfo dei boschi dalla lunga chioma a trecce. Come il dio elfico Corellon Larethian, Fala non è né maschio, né femmina. Se qualcuno gli dà del "lui" o del "lei", Fala chiede cortesemente che ci si rivolga alla sua persona per nome o con il "loro". Fala è amico di un membro degli Zhentarim di nome Ziraj, che in passato gli ha salvato la vita. Di tanto in tanto passa a trovare Fala, che tiene pronta per lui una camera al primo piano.

Fala è un **druido**, con le modifiche seguenti:

- Fala è caotico buono.
- Fala possiede i tratti razziali seguenti: Dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinato e non può essere addormentato tramite la magia. Ha una velocità base sul terreno pari a 10,5 metri e scurovizione entro un raggio di 18 metri. Parla il Comune, il Druidico e l'Elfico.

SERVIZI

Oltre a vari rimedi erboristici non magici, Fala vende le pozioni elencate nella tabella "Pozioni di Fala". Custodisce 1d6 fiale di ogni pozione negli armadietti chiusi a chiave dietro il bancone del negozio.

PZOZIONI DI FALA

Pozione	Costo
Pozione del respirare sott'acqua	250 mo
Pozione di amicizia con gli animali	125 mo
Pozione di guarigione	50 mo
Pozione di guarigione maggiore	250 mo
Pozione di scalare	50 mo

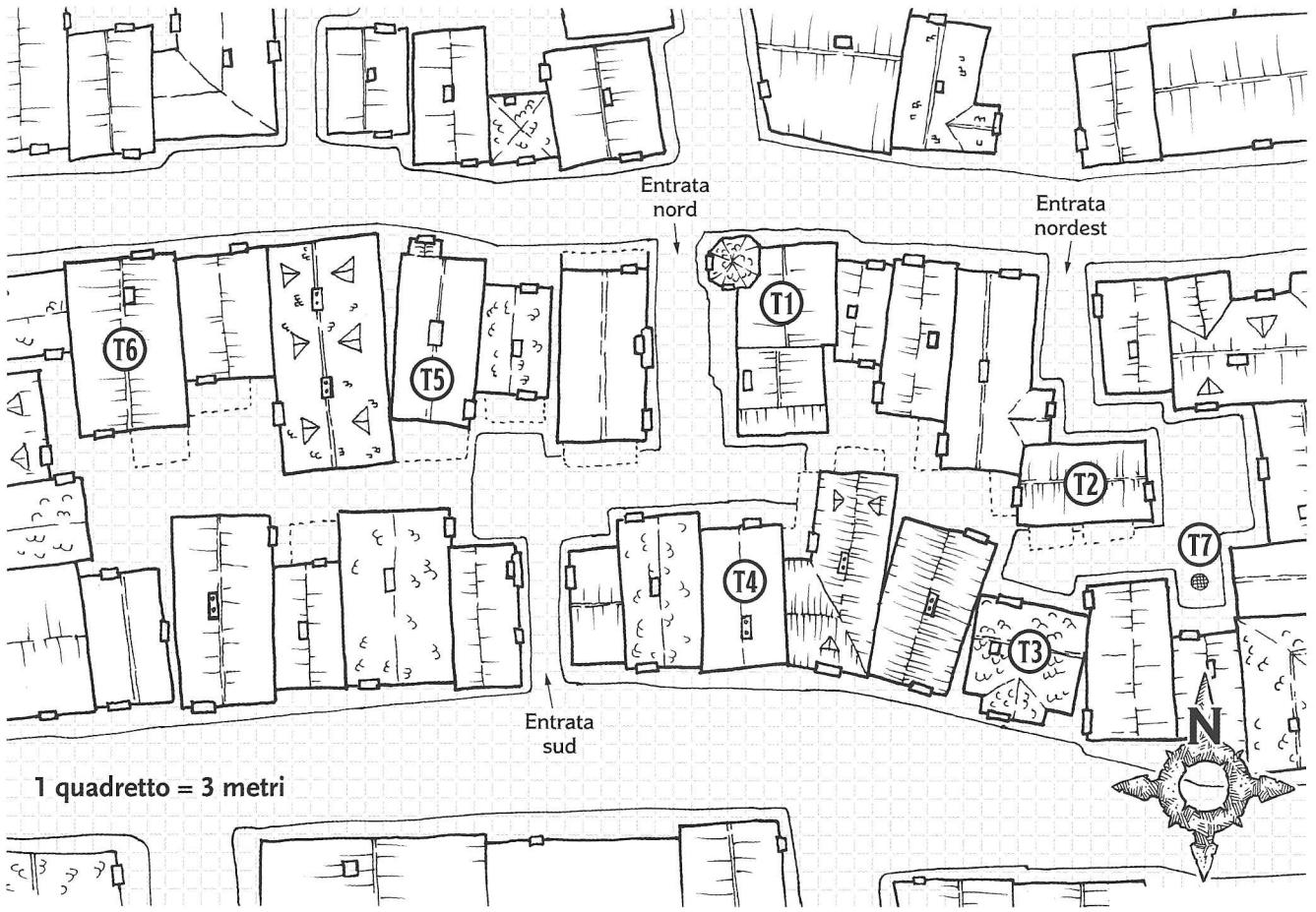
T5. L'OCCHIO DELLA TIGRE

Questa agenzia investigativa privata all'esterno sembra un edificio anonimo: l'unico tratto peculiare è un cartello nero e arancione con l'immagine stilizzata degli occhi di un felino. La porta è chiusa a chiave e i visitatori devono bussare o suonare un campanello per poter entrare. Una volta all'interno, si ritrovano in uno sfarzoso appartamento fiocamente illuminato da tremolanti lampade a olio.

Qui vengono accolti da Vincent Trench, un investigatore umano, il titolare dell'Occhio della Tigre. Vincent parla in modo conciso, indossa un abito elegante e fuma una pipa lunga e sottile, ma in realtà è un **rakshasa** di nome Valantajar che lancia sempre *camuffare* se stesso prima di accogliere i visitatori. Il rakshasa vive a Waterdeep da anni e ha già cambiato identità varie volte, al fine di tenere nascosta la sua vera natura. Si è abituato a vivere in mezzo ai mortali e, con suo grande stupore, si è affezionato a Waterdeep e ai suoi cittadini.

SERVIZI

Trench può scoprire qualsiasi segreto a Waterdeep, al giusto prezzo. Il DM dovrà affidarsi al buon senso per dare il giusto prezzo ai suoi servizi: 50 mo è sufficiente per buona parte delle indagini, ma se i personaggi vogliono scoprire un segreto relativo agli antagonisti principali di questa avventura, il rakshasa potrebbe richiedere come pagamento un servizio, ad esempio uccidere i nemici che gli danno la caccia, pubblicizzare la sua attività nella loro taverna o tenere d'occhio qualcuno che Vincent è stato incaricato di spiare.



MAPPA 2.1: VICOLO TESCHIODITROLL (QUARTIERE SETTENTRIONALE)

T6. IL TESORO DEL DRAGO DI BIBLIOTECA

La facciata di questa libreria è decorata con la simpatica insegnina di un drago d'oro raggomitolato su un cumulo fatto di libri e di pergamene. All'interno, il negozio è arredato con pregiati mobili in legno e nell'aria aleggia il profumo dei libri antichi. La libreria occupa due dei tre piani di questo palazzo e in qualche modo sembra contenere più scaffali di quanti l'edificio sia in grado di ospitare.

Il negozio è gestito da un basso dragonide di nome Rishaal lo Sfoglia-Pagine, che abita al secondo piano, ed è discendente di un drago d'oro. Rishaal, un membro dell'Ordine Vigile dei Maghi Protettori, è un **mago** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*), con le modifiche seguenti:

- Rishaal è neutrale.
- Possiede i tratti razziali seguenti: Può usare la sua azione per esalare un cono di fuoco di 4,5 metri (ma non può farlo di nuovo finché non completa un riposo lungo o breve); ogni creatura nel cono deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10: se lo fallisce, subisce 2d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Possiede resistenza ai danni da fuoco. Parla il Comune, il Draconico, l'Elfico e il Nanico.

SERVIZI

Questo negozio contiene libri di ogni genere. Inoltre, Rishaal possiede una piccola collezione di libri degli incantesimi e consente ai maghi di copiarne gli incantesimi al costo elencato nella tabella "Incantesimi in Vendita". Può trascrivere

qualsiasi incantesimo tra questi come *pergamena magica*, ma applicherà un prezzo raddoppiato a questo servizio.

INCANTESIMI IN VENDITA

Incantesimo	Costo di Ogni Incantesimo
<i>Armatura magica, caduta morbida, comprensione dei linguaggi, dardo incantato, individuazione del magico, scudo, servitore inosservato, trova famiglio</i>	25 mo
<i>Arma magica, fiamma perenne, invisibilità, passo velato, scurovisione, serratura arcana, suggestione, trucco della corda</i>	75 mo
<i>Anti-individuazione, chiaroveggenza, controincantesimo, dissolfi magie, palla di fuoco, respirare sott'acqua, volare</i>	150 mo
<i>Fabbricare, invisibilità superiore, localizza creatura, metamorfosi, occhio arcano, tempesta di ghiaccio</i>	300 mo
<i>Cono di freddo, mano di Bigby, modificare memoria</i>	750 mo

T7. ACCESSO ALLE FOGNATURE

All'estremità est del Vicolo Teschioditroll c'è una grata di metallo rimovibile che copre un'apertura. Sotto la grata, una scala a pioli scende di 6 metri fino al sistema fognario di Waterdeep.

UNIRSI ALLE FAZIONI

In tutta Waterdeep inizia a circolare la voce che un gruppo di avventurieri ha aiutato Volothamp Geddarm e ha salvato Renaer Neverember. Nel giro di pochi giorni, i rappresentanti di varie fazioni iniziano a contattare i personaggi nel tentativo di reclutarli. L'introduzione di questo libro descrive le varie fazioni e ciò che più cercano nelle nuove reclute. Non è necessario che tutti i personaggi si uniscano alla stessa fazione e alcuni potrebbero anche decidere di non unirsi ad alcuna fazione.

Un personaggio che appartiene a una fazione riceve una missione quando acquisisce un livello, dal 2° al 5° livello. Completando quella missione, il personaggio aumenta la sua fama presso la fazione. Anche quei personaggi che non aderiscono a una fazione possono contribuire al completamento di queste missioni. Se il personaggio appartiene a una fazione che non sia l'Alleanza dei Lord, può rifiutare una missione senza alcuna conseguenza.

Ogni fazione dispone di un rappresentante che funge da contatto primario dell'organizzazione. Questo PNG presenta le missioni ed elargisce le ricompense materiali per le missioni completate. L'aumento di fama segue di lì a poco. Le varie missioni e i modi in cui è possibile completarle sono descritte

nelle tabelle di questa sezione. Il DM può usare le missioni di queste tabelle o sostituirne alcune con quelle di sua creazione.

Se una missione termina con un fallimento, i personaggi possono ritentare dopo 24 ore, purché il fallimento non abbia generato circostanze che rendano la cosa impossibile.

ALLEANZA DEI LORD

I personaggi che antepongono la sicurezza della città e del reame ai loro interessi vengono invitati a unirsi a questa fazione. Le potenziali reclute devono risiedere a Waterdeep.

JALESTER SILVERMANE

Il contatto principale dei personaggi è **Jalester Silvermane** (vedi l'appendice B), un agente sul campo che risponde al Lord Svelato Laeral Silverhand. Jalester passa buona parte del suo tempo al Portale Spalancato e alle altre taverne che gli avventurieri sono soliti frequentare.

Jalester offre l'adesione all'Alleanza dei Lord a quei personaggi che sono qualificati per diventare membri. In quanto membri, si presume che completino le missioni ricevute in modo tempestivo e professionale. Rifutarsi di accettare o di completare una missione può portare alla

MISSIONI DELL'ALLEANZA DEI LORD

Livello del

Gruppo Presentazione della Missione

2° "Una guerra tra bande sta gettando la città nello scompiglio. Abbiamo offerto protezione ai membri della Gilda degli Spalatori di Letame e voi siete stati assegnati alla protezione di un loro gruppo. Li incontrerete alla Taverna del Teschio di Mulo, in Via della Nave nel Quartiere del Porto al sesto rintocco, e dovete vigilare su di loro mentre lavorano. Dovrete farlo ogni giorno per una decade."

3° "Harko Swornhold, un avventuriero malvagio che fu esiliato tre anni fa per avere tentato di corrompere un magistrato cittadino, ha fatto ritorno a Waterdeep illegalmente. Pensiamo che la Gilda di Xanathar lo stia utilizzando per fomentare la violenza. L'ultima volta è stato visto reclutare dei kenku al Quartiere del Porto. Trovatelo e passatelo a fil di spada con discrezione."

4° "Gli Zhent stanno corteggiando un Mago Rosso di Thay di nome Esloon Bezant e cercano di aggiungere la sua banda di malviventi ai loro ranghi. Tutto ciò che sappiamo è che è fuggito dalla sua patria alcuni anni fa e che è troppo furbo per farsi cogliere con le mani nel sacco. Lui e la sua banda di malviventi si aggirano per il Quartiere del Porto. Fate saltare l'accordo e fatelo in fretta!"

5° "La Vigilanza Cittadina è allo stremo a causa dei recenti picchi di violenza e ha bisogno del nostro aiuto. Ci hanno segnalato un assassino che si aggira sui tetti, elimina i suoi bersagli a colpi di frecce e semina il panico tra i cittadini. Le mie fonti dicono che si nasconde da qualche parte nei pressi del Vicolo Teschioditroll. Trovatelo, segnalate alla Vigilanza Cittadina la sua ubicazione e contribuite all'arresto, se possibile. Però non uccidetelo, dato che servirebbe solo a fare degenerare ulteriormente la situazione."

Requisiti della Missione e Ricompensa

Ogni mattina, i personaggi incontrano una squadra di quattro spalatori di letame (**popolani**) e si dirigono al Quartiere Commerciale, dove gli spalatori trascorrono la giornata a ripulire le strade. È un lavoro noioso. Il nono giorno, attorno a solealto, un **vermeiena** esce da un vicolo vicino, inseguito da due **guardie** della Vigilanza Cittadina. I personaggi possono contribuire a uccidere il vermeiena, che è emerso dalle fogne. **Ricompensa:** Ogni personaggio dell'Alleanza dei Lord aumenta di 1 la sua fama.

Il personaggio che guida le ricerche deve effettuare con successo tre prove di Intelligenza (Indagare) con CD 14 prima di accumulare tre fallimenti; ogni prova rappresenta 8 ore di indagini. Gli altri personaggi possono offrirgli aiuto e fornire vantaggio alle sue prove. Harko (**capo dei banditi**) è accompagnato da due **kenku** che combattono al suo fianco. **Ricompensa:** Ogni personaggio dell'Alleanza dei Lord aumenta di 1 la sua fama.

I personaggi possono seminare zizzania tra gli Zhentari e la banda di Esloon diffondendo voci su un possibile tradimento. Devono spendere 25 mo per corromperli ed effettuare con successo una prova di Carisma (Inganno o Persuasione) con CD 16. In alternativa, possono affrontare Esloon Bezant (LM **mago** umano Thayan) e la sua banda di cinque **malviventi** e sconfiggerli o corromperli con almeno 500 mo. **Ricompensa:** Ogni personaggio dell'Alleanza dei Lord aumenta di 2 la sua fama. I personaggi possono anche privare Esloon del suo libro degli incantesimi, che contiene tutti gli incantesimi che ha preparato. (Per le statistiche di Esloon, consultare l'appendice B del *Monster Manual*.)

Il personaggio che guida le ricerche deve effettuare con successo tre prove di Intelligenza (Indagare) con CD 18 prima di accumulare tre fallimenti; ogni prova rappresenta 8 ore di indagini. Gli altri personaggi possono offrirgli aiuto e fornire vantaggio alle sue prove. Se le ricerche hanno successo, i personaggi mettono alle strette l'assassino, **Ziraj il Cacciatore** (vedi l'appendice B), nella serra della Corona di Corellon nel Vicolo Teschioditroll (area T4). Ziraj si arrende alla Vigilanza Cittadina senza combattere, convinto che i suoi compagni Zhent troveranno un modo per liberarlo. **Ricompensa:** Ogni personaggio dell'Alleanza dei Lord aumenta di 2 la sua fama. Ogni personaggio che contribuisce alla cattura di Ziraj riceve 50 mo.

sospensione o all'espulsione. Un membro dell'alleanza che viene sospeso non riceve più alcuna missione da parte dell'alleanza fino alla fine della sospensione, mentre un membro espulso dall'alleanza cessa di essere un membro e perde tutta la fama che possedeva presso quella fazione.

ARPISTI

Gli Arpisti contattano i personaggi di allineamento buono che mostrano del potenziale come spie. Un personaggio di questo tipo riceve il messaggio seguente, scritto su un *uccello di carta* (vedi l'appendice A):

“Renaer ci dice che sei un cavallo su cui puntare. Ti ha comprato dei biglietti per l'opera di stasera al Teatro Cantore di Luce, nel Quartiere del Castello. Se sei interessato, passa a trovare Mirt durante l'intervallo. Palco Privato C. È richiesto l'abito formale per presenziare.”

MISSIONI DEGLI ARPISTI

Livello del

Gruppo Presentazione della Missione

2° “Uno dei carri bipiani che operano in città è trainato da una giumenta parlante di nome Maxeene. Trovatela, scoprite se ha appreso l'identità di qualche agente Zhent e, in quel caso, scoprite anche dove si trovano.”

3° “Uza Solizeph è una vecchia che gestisce una libreria in un angusto palazzo a tre piani in Via Sorn, nel Quartiere Commerciale. Afferma di avere intrappolato un mostro nel suo negozio e teme per l'incolumità dei suoi libri e della sua gatta. È improbabile che la Vigilanza Cittadina intervenga, dato che Uza tende a esagerare in quello che racconta, ma gli Arpisti le devono un favore. La troverete in lacrime alla Follia di Felzoun, una taverna all'angolo tra Via Sorn e Via Salabar. Fate presto!”

4° “Uno dei nostri membri, Mattrim Mereg, si è alleato con una banda di doppelganger e ritiene che gli Arpisti debbano reclutarli. Ci serve un parere imparziale. Seguite ognuno dei doppelganger, parlateci e valutate la loro affidabilità.”

5° “Lady Remallia Haventree tiene una festa a Villa Ulbrinter, in Via Delzorin, situata tra Via Vhezoar e Via di Brondar nel Quartiere Settentrionale. Abbiamo motivo di credere che tra gli invitati si siano intrufolate delle spie drow. Presentatevi alla festa e stanate i drow camuffati. Vestitevi eleganti.”

Sono inclusi i biglietti per l'intero gruppo per *La Caduta di Tiamat*, un'opera cantata in Gigante che narra la sconfitta della regina dei draghi malvagi al Pozzo dei Draghi.

MIRT

Se uno o più personaggi si uniscono agli Arpisti, **Mirt** (vedi l'appendice B) diventa il loro contatto principale nel corso di tutta l'avventura.

Il Teatro Cantore di Luce è uno sfarzoso edificio nel Quartiere del Castello. Se i personaggi incontrano Mirt nel suo palco privato durante l'intervallo dell'opera, il contatto presenta loro gli Arpisti e offre la possibilità di unirsi alla fazione ai personaggi adatti. Chi accetta riceve una spilla d'argento che riproduce un'arpa stretta tra le punte di una falce di luna e una prima missione da portare a termine (vedi la tabella “Missioni degli Arpisti”). Mirt aggiunge poi che, se hanno bisogno di parlare con lui, possono venire a trovarlo al suo maniero nel Quartiere del Castello. Se i personaggi fanno veramente visita al maniero di Mirt, c'è una probabilità del 90 per cento che Mirt non sia in casa e che nessuno risponda alla porta.

Requisiti della Missione e Ricompensa

I personaggi possono trovare Maxeene, una **cavalla da tiro** con un punteggio di Intelligenza pari a 10, se effettuano con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 13. Maxeene parla il Comune e i personaggi devono convincerla della loro appartenenza agli Arpisti effettuando una prova di Carisma (Persuasione) con CD 13. Se la prova ha successo, la cavalla ricorda di avere dato un passaggio a un elfo del sole e alla mezzorca che gli faceva da guardia del corpo due giorni fa; li ha fatti salire a un incrocio (non ricorda quale) e sono scesi al Portale Spalancato. Parlavano di ingaggiare delle spie per sopprimere i vari nascondigli della Gilda di Xanathar in città. La descrizione che Maxeene fa dei passeggeri corrisponde agli aspetti di Davil Starsong e Yagra Stonefist. **Ricompensa:** Ogni personaggio Arpista aumenta di 1 la sua fama.

Uza (LB **popolana** umana Mulan) descrive la minaccia come un “globo mostruoso dai molti occhi” che si è messo a inseguire la sua gatta, Fillipa, all'interno del negozio. Il mostro è in realtà uno **scrutatore** (vedi l'appendice B). Se i personaggi hanno incontrato uno scrutatore nel capitolo 1, sanno cosa devono affrontare. Uza presta loro le chiavi della porta anteriore e della porta sul retro del negozio. I personaggi trovano l'interno del negozio in subbuglio e sentono miagolare al secondo piano. In realtà, è lo scrutatore che produce il miagolio per dare la caccia a Fillipa, ma la **gatta** finora è riuscita a sfuggire al fastidioso piccolo predatore. **Ricompensa:** Ogni personaggio Arpista aumenta di 1 la sua fama se lo scrutatore è sconfitto. Uza offre inoltre al gruppo un libro degli incantesimi usato che contiene quattro incantesimi da mago di 1° livello e tre di 2° livello.

I personaggi devono parlare con cinque **doppelganger**, a partire dal loro capo, “Bonnie”, che lavora al Portale Spalancato. Bonnie ha bisogno di alcuni giorni per radunare gli altri doppelganger, che accettano di incontrarsi con i personaggi alla taverna in fattezze umane. I personaggi dovranno tenere un colloquio con ogni doppelganger ed effettuare con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 16 per determinarne l'affidabilità. Soltanto “Bonnie” è affidabile. **Ricompensa:** Ogni personaggio Arpista aumenta di 2 la sua fama. Ogni membro del gruppo che ha contribuito riceve 50 mo.

Remallia Haventree (vedi l'appendice B) è al corrente di questa missione, ma ai personaggi non viene rivelato che è un'Arpista. C'è solo una spia drow tra gli invitati: **Jarlaxle Baenre** (vedi l'appendice B). Usa il suo **cappello del camuffamento** per apparire come un giovane attore di Luskan di nome Erystian Demarne. È necessaria una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 24 per smascherare Jarlaxle. Impressionato dall'acume degli avventurieri, il drow ringrazia Lady Haventree per la piacevole serata e poi si dilegua, ma non prima di avere fatto tanto di cappello al personaggio o ai personaggi che l'hanno smascherato. **Ricompensa:** Ogni personaggio Arpista aumenta di 2 la sua fama. Ogni membro del gruppo che ha partecipato alla festa riceve 200 mo.

BREGAN D'AERTHE

Se uno o più personaggi sono drow, Jarlaxle Baenre invia i suoi tenenti, i tre **drow pistoleri**, a pedinare queste potenziali nuove reclute rimanendo a una distanza di sicurezza. Fel'rekt Lafeen e Krebbyg Masq'il'yr tengono d'occhio i personaggi di notte e Soluun Xibrindas li sorveglia durante il giorno (facendo del suo meglio per tenerli lontano dalla luce del sole). Vedi l'appendice B per i dettagli sui tenenti.

I personaggi dotati di un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 18 notano fugacemente i drow che li spiano nell'arco di vari giorni e, con una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 15 effettuata con successo, possono capire che le spie prestano particolare attenzione alle attività dei drow che fanno parte del gruppo.

JARLAXLE BAENRE

Se il gruppo segnala i drow alla Vigilanza Cittadina, Jarlaxle richiama le sue spie e interrompe ogni contatto con i personaggi per il momento.

D'altro canto, se i personaggi cercano di affrontare le spie drow, queste evitano ogni contatto diretto, ma lasciano una benda nera per occhi come biglietto da visita. Il giorno dopo, **Jarlaxle Baenre** (vedi l'appendice B) si presenta al quartier generale del gruppo e usa il suo *cappello del*

MISSIONI DEL BREGAN D'AERTHE

Livello del

Gruppo Presentazione della Missione

2° "Voglio che rubiate un fazzoletto di seta a un nobile di Waterdeep e lo consegniate a una giovane tiefling che vive in una cassa all'angolo tra Via della Rete e Via del Molo, accanto alla banchina."

3° "Questa missione è talmente facile che anche una banda di ragazzini di strada potrebbe portarla a termine. Voglio che consegniate un fascicolo a Gaxly Rudderburst, l'editore di un paginone chiamato *Il Ficcanaso di Waterdeep*, senza fargli sapere chi l'ha scritto o da dove viene. Troverete il suo ufficio all'angolo tra Via Immar e Via dello Stallone, nel Quartiere Settentrionale. Lasciate il plico sulla sua scrivania."

4° "Abbiamo catturato un membro della Gilda di Xanathar e vorrei che lo sorvegliaste per tre notti finché io o un altro membro del Bregan D'aerthe non verremo a prenderlo. Lo troverete rinchiuso nel vostro scantinato."

5° "Abbiamo piazzato una spia all'interno dell'organizzazione di Xanathar, ma temo che la sua copertura stia per saltare. Mi spezza il cuore farlo, ma devo inviarvi a eliminarlo. Che sia un lavoro rapido e indolore e, per amor di Lolth, agite con discrezione."

Requisiti della Missione e Ricompensa

Trovare un nobile non è difficile, ma per sottrargli un fazzoletto senza farsi notare è necessario effettuare con successo una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 12. I personaggi possono anche convincere il nobile a ceder loro il fazzoletto effettuando con successo una prova di Carisma (Inganno, Intimidire o Persuasione) con CD 12. La tiefling che si nasconde nella cassa ringrazia i personaggi per il fazzoletto. *Ricompensa*: Ogni personaggio del Bregan D'aerthe aumenta di 1 la sua fama.

Jarlaxle ha redatto un fascicolo su alcune famiglie di Waterdeep presunte veneratrici di diavoli, ma senza farne i nomi. La storia parla di orge e patti segreti stipulati in privato (Jarlaxle non rinuncia mai all'occasione di mettere in subbuglio i nobili e provocare disordini politici). Un personaggio può intrufolarsi nell'ufficio di Gaxly quando è chiuso, durante le ore del pranzo o di notte. Per entrare e uscire senza essere visto, deve effettuare con successo due prove di Destrezza (Furtività) con CD 15 e oltrepassare una porta chiusa a chiave che richiede una prova di Destrezza con CD 10 usando gli arnesi da scasso (oppure un incantesimo *scassinare* o una magia analoga). *Ricompensa*: Ogni personaggio del Bregan D'aerthe aumenta di 1 la sua fama.

Se i personaggi ispezionano lo scantinato della loro taverna al Vico Teschioditroll, trovano Ott Steeltoes (vedi l'appendice B) legato con *fasce metalliche di Bilarro*. Nessuno sa spiegare come sia arrivato fin lì, nemmeno lui. Nel corso della prima notte, Xanathar invia una banda di sei **bugbear** ad attaccare la taverna per salvare Ott. Se i personaggi hanno trasferito Ott altrove, i bugbear attaccano comunque la taverna. La seconda notte, quattro membri della Gilda degli Spalatori di Letame (**popolani**) con altrettanti **divoracervelli** nei loro teschi fanno visita alla taverna. Ordinano da bere e ficcanasano in giro per il locale: se trovano Ott attaccano, altrimenti se ne vanno. La terza notte, uno **zombi beholder** attacca. Dopo il terzo attacco, Ott scompare misteriosamente com'era arrivato, assieme alle *fasce metalliche di Bilarro*. *Ricompensa*: Ogni personaggio del Bregan D'aerthe aumenta di 2 la sua fama.

Jarlaxle identifica il traditore come un drow mago di nome Nar'l Xibrindas (vedi l'appendice B) e fornisce ai personaggi un percorso che conduce alla tana di Xanathar attraverso una serie di passaggi sotterranei. (La tana di Xanathar è descritta nel capitolo 5. I personaggi che seguono il percorso di Jarlaxle arrivano nell'area X1.) *Ricompensa*: Ogni personaggio del Bregan D'aerthe aumenta di 2 la sua fama. Ogni membro del gruppo che contribuisce alla missione riceve un trofeo, una statuetta d'oro di Jarlaxle (del valore di 250 mo).

camuffamento per spacciarsi per un venditore di abiti di nome J.B. Nevercott. Sotto queste mentite spoglie, chiede di parlare in privato con quei personaggi drow che a suo parere potrebbero essere reclutati nel Bregan D'aerthe. Soltanto i drow vengono presi in considerazione seriamente, anche se Jarlaxle non si cura se siano maschi o femmine. Per metterli alla prova, offre loro una prima missione.

Jarlaxle è un attore consumato che non abbassa mai la guardia. Anche se i personaggi capiscono la sua vera identità, non ammette mai di essere qualcosa di diverso da ciò che finge di essere.

ENCLAVE DI SMERALDO

L'Enclave di Smeraldo è interessata ai personaggi che si sforzano di preservare l'equilibrio a Waterdeep (specialmente i chierici della natura, i druidi e i ranger). Un personaggio di questo tipo viene contattato da un gatto bianco che gli riferisce il messaggio seguente con una melodiosa voce maschile:

"Ti interessa unirti all'Enclave di Smeraldo? Vieni a trovarci a Phaulkonmre nel Quartiere Meridionale."

Il gatto è un animale ordinario su cui è stato lanciato un incantesimo *animale messaggero*. Non appena trasmesso l'invito, fugge via.

MELANNOR FELLBRANCH

Il contatto principale dei personaggi per l'Enclave di Smeraldo è Melannor Fellbranch, l'amichevole ma serioso giardiniere di Phaulkonmre, una tenuta situata un isolato a sud delle Torri Kolat (vedi il capitolo 8). Phaulkonmre è di proprietà delle famiglie nobili Tarm e Phaulkon. Melannor trasmette le sue missioni attraverso gli incantesimi *animale messaggero* e predilige gatti e piccioni come corrieri. Assegna la prima missione ai nuovi membri quasi immediatamente.

Melannor è un mezzelfo **druido**, con le modifiche seguenti:

- Melannor è caotico buono.
- Possiede i tratti razziali seguenti: Dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinato e non può essere addormentato tramite la magia. Possiede scurovizione entro un raggio di 18 metri. Parla il Comune e l'Elfico.

JERYTH PHAULKON

Quando i personaggi arrivano a Phaulkonmre per la prima volta, Melannor presenta loro la signora della tenuta: una

MISSIONI DELL'ENCLAVE DI SMERALDO

Livello del

Gruppo Presentazione della Missione

- | | |
|----|--|
| 2° | "Le fattorie fuori città sono terrorizzate da uno spaventapasseri che ha preso vita. Massacra capi di bestiame, mette in fuga i cavalli e spaventa i contadini. Nessuno è ancora rimasto ucciso, quindi la Guardia Cittadina se la prende comoda. Ma bisogna fare qualcosa!" |
| 3° | "Sir Ambrose Everdawn, un vecchio e canuto campione di Kelembor, si è offerto di aiutare la Guardia Cittadina a catturare un necromante che sottrae le ossa dalla Città dei Morti e le anima come scheletri. A Sir Ambrose potrebbe fare comodo il vostro aiuto, se non siete troppo occupati." |
| 4° | "I doppelganger minacciano gli equilibri di potere a Waterdeep. Corre voce che un gruppo di queste creature si nasconde al Portale Spalancato. Stanateli e ripulite la città dalla loro presenza, se ce la fate." |
| 5° | "La Gilda di Xanathar sta sguinzagliando vari mostri per distrarre la Vigilanza Cittadina e la Guardia Cittadina mentre i suoi membri fanno danni altrove. Le autorità hanno qualche difficoltà a catturare e a uccidere un orrore volante noto come un grell. Questa aberrazione è stata avvistata per l'ultima volta quando ha ghermito una vecchia donna al Quartiere del Porto. Se non interveniamo, non sarà certo l'ultima vittima." |

nobil donna di nome Jeryth Phaulkon, ascesa al rango di semidea ed Eletta di Mielikki. Jeryth, l'unico membro della sua famiglia a risiedere attualmente a Phaulkonmre, si manifesta come una voce femminile disincarnata che può essere udita da chiunque nei giardini della villa. Offre la possibilità di unirsi all'enclave e conferisce a ogni nuovo membro un *incanto di ristorare* (vedi "Qualità Soprannaturali" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*). Jeryth mette inoltre Phaulkonmre a disposizione dei membri dell'enclave e dei loro amici come rifugio sicuro.

Nel suo stato disincarnato, Jeryth non può essere danneggiata. In caso di necessità, può lanciare qualsiasi incantesimo della lista degli incantesimi da druido e li usa per difendere la sua tenuta e i suoi magnifici giardini. Un membro dell'Enclave di Smeraldo può supplicare Jeryth di lanciare un incantesimo, cosa che la semidea farà volentieri, se la fama del personaggio presso l'enclave è pari o superiore al livello dell'incantesimo.

FORZA GRIGIA (MANI GRIGIE)

Il Bastone Nero, **Vajra Safahr** (vedi l'appendice B), è un'amica di Renaer Neverember e la notizia del suo salvataggio giunge molto presto alle sue orecchie. Usa un

Requisiti della Missione e Ricompensa

Gli **spaventapasseri** che terrorizzano Sottoscogliera non sono uno, bensì tre. Uno indossa un cappuccio di iuta, un altro ha come testa una zucca marcia e il terzo è avvolto in una coperta consunta. Quei personaggi che si appostano in un campo per buona parte di una giornata o di una nottata hanno una probabilità del 10 per cento di incontrare uno degli spaventapasseri. Gli attacchi continuano finché tutti e tre gli spaventapasseri non sono stati distrutti. **Ricompensa:** Ogni personaggio dell'Enclave di Smeraldo aumenta di 1 la sua fama per avere posto fine alla minaccia.

Per convincere Ambrose Everdawn (LB cavaliere umano Tethyrian) che il gruppo intende aiutarlo è necessario effettuare con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 13. Se la prova ha successo, Sir Ambrose chiede al gruppo di pattugliare la metà sud del cimitero per dieci notti consecutive, mentre lui pattuglierà quella nord. Ogni notte, i personaggi hanno una probabilità cumulativa del 10 per cento di incontrare sei **scheletri**, ma non c'è alcun segno del necromante che li ha animati. Una volta che gli scheletri sono stati distrutti, non si verificano altri incontri. Dopo una decade, Sir Ambrose congela i personaggi dal suo servizio. **Ricompensa:** Ogni personaggio dell'Enclave di Smeraldo aumenta di 1 la sua fama. Ogni membro del gruppo che ha pattugliato il cimitero per tutte e dieci le notti riceve 100 mo.

I personaggi devono affrontare la **doppelganger** "Bonnie": se effettuano con successo una prova di Carisma (Intimidire o Persuasione) con CD 15, la convincono ad andarsene da Waterdeep assieme alla sua banda. **Ricompensa:** Ogni personaggio dell'Enclave di Smeraldo aumenta di 2 la sua fama.

Per rintracciare il grell è necessario effettuare con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 18 e una successiva prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 18. Ogni prova, se sia un successo o meno, rappresenta 1 ora trascorsa a raccogliere informazioni o a seguire le tracce della creatura. In realtà, i **grell** sono due. Se uno viene ucciso, l'altro tenta di fuggire. **Ricompensa:** Ogni personaggio dell'Enclave di Smeraldo aumenta di 2 la sua fama. Jeryth conferisce un *incanto di eroismo* (vedi "Qualità Soprannaturali" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*) a ogni membro del gruppo che ha contribuito a uccidere i grell.

incantesimo *inviare* per trasmettere il breve messaggio seguente a uno dei personaggi:

“Sono Vajra Safahr, il Bastone Nero. Vieni alla Torre del Bastone Nero nel Quartiere del Castello immediatamente. Porta i tuoi amici.”

Nonostante il tono perentorio, Vajra non si offende se il personaggio declina l'invito. Il giorno dopo, lancia un altro incantesimo *inviare* rivolto a un diverso membro del gruppo. Se ottiene un rifiuto anche la seconda volta, non contatta più il gruppo finché i personaggi non aumentano di livello.

VAJRA SAFAHR

La Torre del Bastone Nero funge sia da fortezza che da accademia di addestramento dei maghi. Da qui, Vajra Safahr vigila sulla città ed esercita la sua autorità come Bastone Nero. Gli incantesimi *inviare* sono il modo che preferisce per comunicare con i suoi agenti.

Vajra offre ai personaggi la possibilità di aderire alle Mani Grigie, una forza di sicurezza privata sotto il suo comando. Assegnerà loro delle missioni che incideranno sulle loro risorse e metteranno alla prova la loro fedeltà a Waterdeep. I

personaggi che completano queste missioni non otterranno ancora fama sufficiente a entrare nella Forza Grigia, ma otterranno comunque qualcosa di prezioso: il patronato del Bastone Nero. Vajra continuerà a interessarsi alle loro carriere di avventurieri e a dare una mano quando potrà.

ORDINE DEL GUANTO D'ARME

L'Ordine del Guanto d'Arme va in cerca di membri disposti a combattere il male in tutte le sue forme. Gli avventurieri che venerano Helm, Torm o Tyr sono particolarmente ricercati.

SAVRA BELABRANTA

Se il gruppo include una o più probabili reclute, Savra Belabrant (NB **cavaliere** umana Tethyrian) fa visita ai personaggi nella loro residenza e li invita alle Sale della Giustizia, il tempio di Tyr (situato a ovest del Mercato nel Quartiere del Castello), dove potranno prestare giuramento ed entrare a far parte dell'ordine. La cerimonia di accettazione prevede che i personaggi giurino di cercare e distruggere il male in tutte le sue forme, indossando un guanto d'arme d'argento (il simbolo dell'ordine). Dopo la cerimonia, Savra assegna alle nuove reclute la loro prima missione.

I Belabrant sono una famiglia nobile di Waterdeep che alleva grifoni per la Cavalleria dei Grifoni. Savra cerca di

MISSIONI DELLA FORZA GRIGIA (MANI GRIGIE)

Livello del

Gruppo	Presentazione della Missione	Requisiti della Missione e Ricompensa
2°	“Cercate Hlam, un monaco che vive in una caverna sul fianco di Monte Waterdeep. Chiedetegli cosa sa sulle potenziali minacce alla città, ma cercate di non infastidirlo e di non trattenervi troppo al suo cospetto.”	Chi riesce a scalare il fianco della montagna e a raggiungere la caverna deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti arriverà con 1d4 livelli di indebolimento. Per convincere Hlam (vedi l'appendice B) a condividere le sue informazioni, è richiesta una prova di Carisma (Persuasione) con CD 12. Se la prova ha successo, il monaco rivela ai personaggi: “Il gemello del male per ora tiene celato il suo volto. Ma le cose cambieranno prima che l'inverno finisca” (un'allusione criptica a Manshoon). I personaggi possono ridiscendere dalla montagna senza rischi. Ricompensa: Ogni personaggio della Mano Grigia aumenta di 1 la sua fama. Vajra consegna a ogni personaggio una pozione del respirare sott'acqua per completare questa missione. Trovano un drago di bronzo giovane , Zelifarn, che nuota attorno a un relitto incrostato di molluschi sul fondo della baia. Il drago è amichevole, ma cerca di ottenere più tesori possibile blandendo i personaggi. Chi conversa con Zelifarn può effettuare una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 13. Se ha successo, scopre che il drago non costituisce una minaccia per Waterdeep. Se nessuno effettua la prova con successo, discernere le vere intenzioni del drago è impossibile. Ricompensa: Ogni personaggio della Mano Grigia aumenta di 1 la sua fama.
3°	“Un giovane drago di bronzo si è insediato nella Baia di Acquafonda. Di recente ha spaventato alcuni marinai, ma non ha fatto del male a nessuno. Affrontate il drago e scoprite quali sono le sue intenzioni.”	Vajra consegna a ogni personaggio una pozione del respirare sott'acqua per completare questa missione. Trovano un drago di bronzo giovane , Zelifarn, che nuota attorno a un relitto incrostato di molluschi sul fondo della baia. Il drago è amichevole, ma cerca di ottenere più tesori possibile blandendo i personaggi. Chi conversa con Zelifarn può effettuare una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 13. Se ha successo, scopre che il drago non costituisce una minaccia per Waterdeep. Se nessuno effettua la prova con successo, discernere le vere intenzioni del drago è impossibile. Ricompensa: Ogni personaggio della Mano Grigia aumenta di 1 la sua fama.
4°	“Un membro della Forza Grigia si è comportato stranamente di recente. Si chiama Meloon Wardragon e il suo atteggiamento spensierato inizia a essere un problema. Frequenta il Portale Spalancato più spesso del dovuto. Tenetelo d'occhio per una decade, poi riferitemi cosa avete scoperto.”	I personaggi possono fare amicizia con Meloon Wardragon (vedi l'appendice B) o tenerlo d'occhio da lontano. Ogni giorno all'alba, Meloon si cimenta in uno scontro telepatico di volontà con la sua ascia magica, Lamazzurra (vedi l'appendice A), prima di uscire dalla sua camera al Portale Spalancato. L'ascia desidera cambiare proprietario, ma Meloon si rifiuta di lasciarla andare. Se i personaggi osservano Meloon durante questo scontro, possono capire cosa succede effettuando con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 15. Ricompensa: Ogni personaggio della Mano Grigia aumenta di 2 la sua fama. Se i personaggi liberano Meloon dal divoracervelli che infesta il suo cranio, Vajra dona al gruppo una bacchetta dei segreti.
5°	“Xanathar sta usando i divisoracervelli per prendere il controllo dei cittadini di Waterdeep che occupano le posizioni chiave in città. Dobbiamo risolvere questo problema immediatamente. Infiltratevi nella tana di Xanathar e distruggete il responsabile della creazione di queste creature.”	I personaggi devono uccidere il mind flayer Nihiloor (vedi l'appendice B). Possono sorvegliare un nascondiglio della Gilda di Xanathar (vedi il capitolo 1) e aspettare che Nihiloor si faccia vivo da quelle parti, o affrontare il mind flayer nella tana di Xanathar (vedi il capitolo 5). Ricompensa: Ogni personaggio della Mano Grigia aumenta di 2 la sua fama. Ogni personaggio che ha partecipato all'incursione riceve una pozione di resistenza. Inoltre, Vajra copre il costo degli eventuali incantesimi <i>rianimare morti</i> necessari per riportare in vita i personaggi uccisi.

riscattare il suo onore servendo Tyr ed espiando il male commesso come membro di un culto elementale malvagio chiamato l'Odio Urlante. I peccati di Savra sono irrilevanti ai fini di questa avventura, ma il DM può saperne di più sul suo passato consultando *Principi dell'Apocalisse*. Ogni volta che ha una missione per i personaggi, si premura di comunicargliela personalmente.

ZHENTARIM

I Predoni del Fato cercano di contattare i personaggi di allineamento malvagio o di moralità ambigua. Un **serpente volante** con una pergamena legata lungo il corpo fa visita a uno dei personaggi nel cuore della notte. Il messaggio recita:

“Vuoi far parte di qualcosa di grosso? Parla con Davil Starsong al Portale Spalancato.”

Se i personaggi vanno in cerca di Davil, Yagra Stonefist (vedi “Volti Familiari” a pagina 20) li accoglie e conduce gli interessati a un tavolo al centro della sala comune del Portale Spalancato, dove il suo capo li aspetta con un boccale in mano.

DAVIL STARSONG

Davil Starsong (vedi l'appendice B) è il contatto principale dei personaggi con la Rete Nera, almeno inizialmente. Tra una bevuta e l'altra, condivide con loro le informazioni seguenti:

- Davil è un avventuriero a riposo. Lui e i suoi compagni di avventura si unirono agli Zhentarim alcuni anni fa. Aiutano i bisognosi (nello specifico, forniscono prestiti, mercenari e altri servizi).
- Un'altra banda della Rete Nera si è di recente infiltrata in città e ha cercato di prendere il controllo della Gilda di Xanathar. Ha fallito e ha dato il via a una lunga guerriglia urbana. Davil e i suoi colleghi vogliono porre fine alla violenza e riportare la pace.

MISSIONI DELL'ORDINE DEL GUANTO D'ARME

Livello del Gruppo

Presentazione della Missione

- | | |
|----|--|
| 2° | "Abbiamo Saputo che gli Zhent pagano le bande del Quartiere dei Campi per attaccare i potenziali membri della Gilda di Xanathar. Nel quartiere ormai scoppia uno scontro al giorno. Stroncate un combattimento sul nascere. Dobbiamo mandare un messaggio molto chiaro a questi malviventi: non saranno tollerati ulteriori disordini." |
| 3° | "Una famigerata ladra chiamata la Vipera Nera, ritenuta morta da tempo, ha fatto ritorno a Waterdeep. Ha già svaligiato almeno una dozzina di ville nobiliari. Nessuno sa chi sia in realtà, in quanto indossa una maschera, ma in <i>Il Ficcanaso di Waterdeep</i> hanno scritto che è una nobile. Scoprite cos'altro sa l'editore del paginone su di lei e tornate a riferirmelo." |
| 4° | "Le guardie alla Taverna dell'Ultimo Turno, situata in Via dell'Ultimo Turno nel Quartiere dei Campi, vengono rapinate ogni notte e il locandiere dice di avere visto dei topi giganti aggirarsi lungo i vicoli sul retro. Sembra una missione noiosa, ma è una richiesta di aiuto che non possiamo ignorare." |
| 5° | "Mi è appena giunto un rapporto: un gruppo di diavoli spinati sta terrorizzando i cittadini alla Corte dei Dodici Cani, nel Quartiere dei Campi. Venite, uccidiamoli insieme e troviamo il loro malvagio evocatore!" |

Requisiti della Missione e Ricompensa

I personaggi devono visitare il Quartiere dei Campi e, quando si profila uno scontro, effettuare con successo tre prove di Carisma (Intimidire) con CD 12 prima di accumulare tre fallimenti, oppure sconfiggere quattro **malviventi** (possibilmente senza ucciderli) per disperdere i belligeranti locali. **Ricompensa:** Ogni personaggio dell'Ordine del Guanto d'Arme aumenta di 1 la sua fama.

I personaggi possono incontrare Gaxly Rudderburst (N **popolano** umano Illuskan), l'editore de *Il Ficcanaso di Waterdeep*, ed effettuare con successo una prova di Carisma (Intimidire o Persuasione) con CD 12 o corromperlo con almeno 50 mo. Se lo fanno, Gaxly condivide con loro i suoi sospetti: secondo lui, la Vipera Nera è la sorella gemella malvagia di Ammalia Cassalanter (vedi l'appendice B), la cui esistenza è tenuta segreta. Indosserebbe una maschera per nascondere il volto sfuggito. Interrogando i Cassalanter alla loro villa (vedi il capitolo 6) o conducendo un'indagine lunga una giornata associata a una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15, i personaggi scoprono che una figura del genere non esiste. **Ricompensa:** Ogni personaggio dell'Ordine del Guanto d'Arme aumenta di 1 la sua fama per avere riferito ciò che ha detto Gaxly. La locanda è diventata il bersaglio degli Schivaframmenti, una banda di halfling topi mannari, dopo che le guardie del locandiere una volta hanno minacciato un membro della banda. Per porre fine alle aggressioni, i personaggi devono sconfiggere tre **topi mannari** o spaventare effettuando con successo una prova di Carisma (Intimidire) con CD 17. **Ricompensa:** Ogni personaggio dell'Ordine del Guanto d'Arme aumenta di 2 la sua fama e riceve una *pozione di guarigione*.

I personaggi devono aiutare Savra a sconfiggere cinque **diavoli spinati** che hanno intrappolato gli abitanti del luogo all'interno dei palazzi vicini. Subito dopo, Gysheer Omfreys (LM **cultista fanatico** umana Tethyrian) esce da un vicolo e attacca Savra. Gysheer appartiene a un culto di veneratori di diavoli capeggiato da Victoro Cassalanter (vedi l'appendice B) ed è molto zelante. Savra cerca di catturarla per interrogarla, ma soltanto tramite una compulsione magica sarà possibile obbligarla a denunciare Victoro. Poiché venerare i diavoli non è illegale a Waterdeep, Savra non ha modo di procedere contro i Cassalanter, e suggerisce anche ai personaggi di desistere. **Ricompensa:** Ogni personaggio dell'Ordine del Guanto d'Arme aumenta di 2 la sua fama. Ogni personaggio che ha partecipato alla missione riceve una *pozione di guarigione maggiore*.

Davil offre un posto all'interno della fazione ai personaggi interessati, poi assegna loro la prima missione (vedi la tabella "Missioni degli Zhentarim"). Le missioni successive saranno comunicate su pergamene consegnate da serpenti volanti.

TASHLYN YAFEERA

Dopo che i personaggi hanno completato due missioni per Davil, quest'ultimo viene arrestato dalla Vigilanza Cittadina e rinchiuso nel Castello di Waterdeep in attesa di essere interrogato dai Lord di Waterdeep sulle operazioni della Rete Nera in città. I personaggi continuano a ricevere missioni, ma le riceveranno da **Tashlyn Yafeera** (vedi l'appendice B). I personaggi si accorgono per la prima volta della cosa quando ricevono la presentazione della missione successiva, poiché è scritta con una calligrafia diversa.

MISSIONI DEGLI ZHENTARIM

Livello del Gruppo

Presentazione della Missione

- 2° "Qualcuno sta uccidendo gli elfi e mezzelfi marinai nel Quartiere del Porto: tre morti fino ad ora, ognuno decapitato da una lama nel cuore della notte. Cercate di fare luce su questa storia, ho l'impressione che la Vigilanza Cittadina abbia bisogno di aiuto."
- 3° "C'è un negozio nel Quartiere Commerciale chiamato Le Misture di Weirdbottle. Lo gnomo che lo gestisce è un nostro amico di nome Skeemo, che ha creato alcune *pozioni di lettura della mente* per un cliente. Prelevate le pozioni e portatele al Cacciatore degli Dèi, una delle enormi statue nel Quartiere del Castello. Dovete consegnarle a una signora con un mantello viola. Potete tenervi la mancia."
- 4° "La più ricca famiglia halfling di Waterdeep, gli Snobeedle, offre 500 monete d'oro in cambio di informazioni che conducano al ritorno sano e salvo di un loro membro scomparso di nome Dasher Snobeedle. Quei draghi starebbero bene nei nostri forzieri! Indagate e vedete cosa riuscite a scoprire, ma non mettetevi nei guai. La Vigilanza Cittadina ci ha già presi di mira."
- 5° "Skeemo Weirdbottle ci ha traditi! Quel piccolo verme passava informazioni ai nostri nemici. Deve essere eliminato. Fatelo sembrare un incidente."

Requisiti della Missione e Ricompensa

Se i personaggi passano tre notti consecutive a bighellonare nella zona del porto, avvistano Heldorf, un mezzelfo marinaio ubriaco (**bandito**) che esce dalla Taverna del Teschio di Mulo (in Via della Nave, nel Quartiere del Porto). Se lo seguono, possono salvarlo da Soluun Xibrindas, un **drow pistolero** rinnegato (vedi l'appendice B). Soluun si nasconde nelle ombre, a lama sguainata, in attesa che il mezzelfo gli passi accanto. Per avvistarlo prima che colpisca, è necessario effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 18. Soluun fugge se scende a metà o meno dei suoi punti ferita. **Ricompensa:** Ogni personaggio Zhentarim aumenta di 1 la sua fama. Se Heldorf sopravvive all'attacco di Soluun, ogni personaggio ottiene 50 mo.

Skeemo Weirdbottle (vedi l'appendice B) ha confezionato quattro *pozioni velenose* in uno scrigno foderato di seta. Le pozioni hanno lo stesso aspetto, odore e sapore delle *pozioni di lettura della mente*. Ad attendere la consegna accanto al Cacciatore degli Dèi, c'è Esvele Rosznar, la **Vipera Nera** (vedi l'appendice B). Indossa un mantello viola con cappuccio e attende sul sedile posteriore di una carrozza a pagamento. In cambio dello scrigno, consegna ai personaggi un sacchetto di velluto nero, poi ordina al conducente di partire. Il conducente porta Esvele fino alla sua tenuta nel Quartiere del Mare. **Ricompensa:** Ogni personaggio Zhentarim aumenta di 1 la sua fama. Il sacchetto di Esvele contiene 15 mp, che i personaggi possono tenere.

Ogni personaggio che passa almeno tre giorni a fare domande pertinenti e a cercare indizi nel Quartiere Meridionale o nel Quartiere del Porto può, alla fine di quel periodo, effettuare una prova di Carisma (Persuasione o Intimidire) con CD 18. Se ha successo, il personaggio convince alcuni halfling poco loquaci a organizzare un incontro con Dasher. L'incontro è previsto per solealto al Crocevia il giorno dopo. Dasher si presenta per sapere cosa i personaggi hanno da dire, ma non ha alcuna intenzione di tornare a casa. Di recente, si è unito a una banda di halfling topi mannari chiamati gli Schivaframmenti (perché detestano l'argento) ed è diventato un topo mannaro a sua volta (vedi il capitolo 1 per le statistiche degli halfling topi mannari). Gli Schivaframmenti ora sono la sua famiglia. **Ricompensa:** Ogni personaggio Zhentarim aumenta di 2 la sua fama.

Skeemo Weirdbottle (vedi l'appendice B) è sempre un passo avanti ai personaggi. Quando i personaggi si avvicinano al suo negozio, lo vedono allontanarsi su un carro bipiano assieme ad altri 5 passeggeri e a un conducente (tutti **popolani**). Se Skeemo capisce di essere seguito, lancia *volare* e si alza in volo. Se l'effetto è dissolto o se i personaggi riescono a stargli dietro, lancia *invisibilità superiore* su se stesso e sfrutta la folla per far perdere le sue tracce. Se i personaggi non riescono a catturarlo, si rifugia nelle Torri Kolat (vedi il capitolo 8). **Ricompensa:** Ogni personaggio Zhentarim aumenta di 2 la sua fama se Skeemo viene eliminato senza implicare la Rete Nera. Inoltre, se i personaggi si impossessano della borsa di Skeemo, scoprono che contiene il suo libro degli incantesimi (con tutti gli incantesimi che ha preparato), una *pozione di lettura della mente* e 150 mo in un borsello di seta.

Se i personaggi vogliono parlare direttamente con Tashlyn, Yagra può organizzare un incontro nella Città dei Morti o in qualche altro luogo tranquillo. Per quando i personaggi la incontrano, Tashlyn ha già appreso le informazioni seguenti:

- Il presunto capo della fazione rinnegata degli Zhent è Urstul Floxin, un famigerato assassino della Rete Nera.
- È stato emesso un mandato d'arresto a nome di Urstul, ma la sua attuale ubicazione è ignota. Nemmeno le forme di scrutamento magico sono in grado di scoprire dove si trova.
- Urstul non ha mandato giù il fallito rapimento di Renaer Neverember. Potrebbe riprovarci (Tashlyn non crede che questo sia vero, ma sa che Renaer è legato agli Arpisti e potrebbe condividere delle informazioni interessanti con i personaggi).

Alcune settimane dopo il suo arresto, Davil viene rimesso in libertà, una volta che i Lord di Waterdeep hanno appurato che né lui né i suoi consociati sono responsabili per le attuali violenze.

IL LOCALE È APERTO?

Se i personaggi hanno intenzione di rimettere in sesto e riaprire la taverna nel Vicolo Teschioditroll, dovranno aspettarsi di trattare con varie gilde il cui sostegno è essenziale per la riuscita dell'impresa. Per riparare le pareti e il soffitto, sarà necessaria l'approvazione e la supervisione della Gilda dei Carpentieri, dei Riparatori di Tetti e degli Intonacatori. La Gilda dei Cantinieri e degli Idraulici è la più adatta a occuparsi della ristrutturazione dello scantinato e delle tubature. Le lenzuola pulite saranno fornite dalla Gilda dei Lavandai e le vie attorno al locale saranno tenute pulite dalla Gilda degli Spalatori di Letame e dal Fedele Ordine dei Manovali di Strada. La carne sarà fornita dalla Gilda dei Macellai, la birra e il vino dalla Gilda dei Vinai, dei Distillatori e dei Mescitori, il pane e i dolci dalla Gilda dei Panettieri... e così via.

Il riquadro "Costi di Mantenimento della Taverna" elenca le spese che i personaggi devono sostenere per rimettere il locale in funzione e gli obblighi ricorrenti da rispettare finché la taverna resta attiva.

ESEMPI DI RAPPRESENTANTI DELLE GILDE

Una volta che in città si sparge la voce che la taverna nel Vicolo Teschioditroll sta per riaprire al pubblico, gli avventurieri ricevono visite dai rappresentanti di gilda interessati al buon andamento della taverna. Questa sezione descrive alcuni di quei rappresentanti.

BROXLEY FAIRKETTLE

Compagnia dei Locandieri

Broxley (LB halfling cuoreforte **popolano**) è un halfling placido e rispettoso della legge, dai folti basettoni e dalle sopracciglia cespugliose. Le locande e le taverne sono poche e distanti le une dalle altre nel Quartiere Settentrionale, quindi fa visita spesso al locale dei personaggi per vedere come vanno le cose e per augurare buona fortuna. Se nessuno dei personaggi fa parte della gilda, li incoraggia vivamente aaderire "per evitare ulteriori fastidi". Il costo di adesione alla Compagnia dei Locandieri è incluso nelle spese regolari descritte nel riquadro "Costi di Mantenimento della Taverna".

Broxley crede da tempo che la taverna sia infestata ed è felice di vederla di nuovo frequentata da avventori vivi e vegeti. Pur lamentandosi di quanto sia difficile fare il padre di nove figli, si affretta ad aggiungere che il costante rispetto delle regole della gilda da parte dei personaggi contribuisce a rendere la sua dura vita "un pochino più facile".

HAMMOND KRADDOC

Gilda dei Vinai, dei Distillatori e dei Mescitori

Ad Hammond (N **popolano** umano Illuskan) non piacciono gli avventurieri, ma gli piacciono i loro soldi. Questo individuo lezioso e ben vestito è sempre visto in compagnia di una giovane scriba, Jinny (NB tiefling **popolana**), che porta gli occhiali e annota in silenzio le varie conversazioni di Hammond su un taccuino mentre il suo padrone parla.

Hammond passa alla taverna attorno alla metà del mese per informare i personaggi dei nuovi liquori che la gilda ha da offrire e per fornire loro una lista di quelli da promuovere maggiormente. Per vedere fino a che punto sono disposti a

cooperare, li rimprovera per la loro attuale scelta di bevande, anche se è stato proprio lui a vendergliele in precedenza.

JUSTYN RASSK

Gilda dei Macellai

Justyn (NM **malvivente** umano Illuskan), un individuo dallo sguardo spento e dall'espressione ottusa, è cresciuto nell'isolato più malfamato del Quartiere dei Campi e ha varie cicatrici che lo dimostrano. La gilda non lo paga abbastanza da permettergli di avere una residenza nel Quartiere Settentrionale e, ogni volta che visita questa parte della città, il suo cuore si gonfia di risentimento. Si presenta alla porta dei personaggi una volta al mese per consegnare un carretto di carne già tagliata da custodire in dispensa. Anche se le tariffe di consegna sono coperte dalle quote mensili versate alla gilda, Justyn chiede sempre qualche moneta extra per i suoi servizi. Se i personaggi non gli lasciano una mancia di almeno 3 mo, commenta: "Forse la prossima volta la carne sarà di qualcuno che conoscete." E dopo avere lasciato aleggiare nell'aria questa minaccia, se ne va.

ULKORIA STONEMARROW

Ordine Vigile dei Maghi Protettori

Ulkoria (NB nana degli scudi **arcimaga**) ha difeso Waterdeep con la sua magia più volte di quanto riesca a ricordare. È soprannominata "la gargoyle" perché il suo volto è perennemente accigliato in un'espressione che spaventa adulti e bambini. Nessuno sa dove viva, ma si presume che la sua dimora sia sotterranea, forse in una cantina o in un dungeon al di sotto di una delle tenute più antiche della città. Sfrutta incantesimi *teletrasporto* per entrare e uscire da casa ed è sempre accompagnata dal suo **guardiano protettore**, che non si allontana mai da lei.

Pochi sanno che un tempo era proprio Ulkoria la proprietaria della taverna nel Vicolo Teschioditroll. La vendette a una famiglia di nani degli scudi che, rimasti a corto di risorse, la vendettero a una donna che ne fece un orfanotrofio. "Si scoprì che si trattava di una megera, che cucinava e divorava i bambini" ricorda la stessa Ulkoria. La proprietà passò di mano in mano più volte negli anni che seguirono. Ulkoria spera che i nuovi proprietari sapranno utilizzarla in modo degno.

COSTI DI MANTENIMENTO DELLA TAVERNA

Questo riquadro riassume i pagamenti una tantum e le spese ricorrenti associati alla gestione della taverna nel Vicolo Teschioditroll e descrive le regole per determinare quanti profitti o perdite genera l'attività.

Spese Una Tantum

- 1.000 mo per restaurare la taverna nel giro di 12 giorni
- 250 mo per le licenze di gilda e i contratti (da pagare anticipatamente)

Spese Regolari

- 50 mo per decade per la manutenzione e i salari dei gregari
- 10 mo per decade per tutte le altre spese di gilda

Profitti o Perdite

Alla fine di ogni decade, si tira un d100 + 10 e si consulta la tabella "Gestire un'Attività Commerciale" nel capitolo 6 della *Dungeon Master's Guide* per determinare se la taverna ha perduto denaro o ne ha guadagnato. Se i personaggi hanno speso soldi per promuovere la loro attività nel corso di quella decade, si aggiunge 1 al tiro per ogni moneta d'oro spesa. Se i personaggi hanno dei conti da pagare, si sottrae 1 dal tiro per ogni moneta d'oro di cui sono debitori.

Ogni volta che Ulkoria passa per il Quartiere Settentrionale, si ferma alla taverna a bere qualcosa e a controllare come vanno le cose, mentre il suo guardiano protettore la aspetta all'esterno. Se non le piace il modo in cui i personaggi hanno ristrutturato il locale, tiene per sé le critiche. I personaggi possono ingaggiarla per lanciare sul locale dei *gli di interdizione*, una cosa che Ulkoria può fare al costo di 300 mo per lancio.

UN RIVALE IN AFFARI: EMMEK FREWN

Emmek Frewn, un pungente uomo del nord (NM **popolano** umano Illuskan), aveva tentato di recente di comprare la taverna nel Vico Teschioditroll, ma Volothamp Geddark aveva fatto un'offerta migliore. Indispettito dalla sconfitta, Emmek ha comprato un locale più piccolo e meno attraente nello stesso vicolo e lo ha trasformato in un pub, che ha chiamato Birreria da Frewn. Se il DM decide di introdurre Emmek come rivale in affari, sceglie un edificio anonimo sulla mappa 2.1 in cui situare il pub.

La famiglia di Emmek migrò a Waterdeep quando le sue proprietà a Neverwinter furono distrutte dall'eruzione del Monte Hotenow nel 1451 CV. La famiglia si guadagnò a stento da vivere lavorando in una conceria nel Quartiere Commerciale. Dopo la morte dei genitori di Emmek, le sue sorelle rilevarono l'attività e comprarono la parte di Emmek (che comunque odiava quel lavoro e detestava soprattutto dover trattare con la Lega degli Scuoiatori e dei Conciatori).

Emmek naviga in cattive acque in quanto ha consumato quasi tutti i suoi risparmi in quest'ultima attività. Inoltre, è nei guai con due gilde. Per prima cosa, ha tentato di risparmiare un po' riparando il tetto da solo, a dispetto della Gilda dei Carpentieri, dei Riparatori di Tetti e degli Intonacatori. Poi, ha offeso un membro della Gilda dei Cantinieri e degli Idraulici paragonando la barba del nano allo scafo di una nave incrostanto di mitili.

OBIETTIVI

Emmek vuole che il suo pub sia la taverna più popolare del Quartiere Settentrionale e vuole che il locale dei personaggi fallisca in modo spettacolare.

RISORSE

Emmek è avaro quando si tratta di sostenere certe spese e spendaccione quando si tratta di affrontare altri costi. Tende a spendere molto denaro negli oggetti grossi e vistosi e a tirare la cinghia sui dettagli. Siccome non ha molti soldi da spendere al momento, il suo piano per rovinare il locale dei personaggi inizia con la richiesta di un prestito.

PIANI

Emmek ottiene un prestito di 150 mo da Istrid Horn (vedi l'appendice B). Spende 50 mo per i servizi degli Schivaframmenti, una banda di halfling topi mannari con cui ha già avuto dei trascorsi illeciti. Ingaggia gli halfling per sabotare le attività dei personaggi, mentre lui si occupa febbrilmente della gestione della propria attività.

Quattro membri della banda sono stati inviati a lavorare con Emmek: due maschi di nome Kelso Fiddlewick e Dasher Snobeedle e due femmine di nome Danika Fiddlewick (la sorella minore di Kelso) e Brynn

Hilltopple. Questi halfling sono **topi mannari**, con le modifiche seguenti:

- Ogni topo mannaro è Piccolo e ha 27 (6d6 + 6) punti ferita.
- Possiede i tratti razziali seguenti: Può muoversi attraverso lo spazio di una creatura di taglia Media o superiore. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere spaventato. Parla il Comune e l'Halfling e conosce il gergo ladresco.

La strategia di Emmek per rovinare la concorrenza e le conseguenze della sua attuazione sono riassunte nella tabella sottostante.

I PIANI DI EMMEK

Elemento	Descrizione
Evento	I topi mannari vanno in avanscoperta nella taverna dei personaggi sotto forma di halfling e tentano di ottenere un lavoro nel locale.
Evento	I topi mannari lasciano bocconi di cibo all'interno del locale e aprono dei minuscoli fori dall'esterno per attirare i topi e provocare un'infestazione.
Azione	Emmek fa circolare la voce che la taverna dei personaggi è infestata dai topi ed è per questo motivo che non l'ha voluta comprare. Si applica una penalità di -10 ai tre tiri successivi che i personaggi dovranno effettuare sulla tabella "Gestire un'Attività Commerciale" (vedi "Costi di Mantenimento della Taverna" a pagina 41).
Evento	Gli Schivaframmenti affermano che hanno fatto abbastanza per il prezzo pattuito e chiedono di più.
Azione	Emmek paga i topi mannari altre 50 mo per strisciare nei pressi della taverna dei personaggi di notte in forma ibrida o di topo, per incidere musi di topo sulle porte dei vicini e per attirare l'attenzione su di loro in altri modi.
Azione	Emmek convince vari abitanti del vicolo a firmare una lettera di sua stesura, poi la consegna alla Vigilanza Cittadina. La lettera accusa i personaggi di gestire un'attività di faccia per una gilda di topi mannari ladri e chiede alla Vigilanza di far chiudere il locale.

AVANZAMENTO DI LIVELLO

In questa sezione dell'avventura, i personaggi avanceranno fino al 3° livello portando a termine le missioni delle varie fazioni, affrontando Emmek Frewn o svolgendo attività intraprese di propria iniziativa. Questo periodo di tempo offre ai personaggi l'opportunità di farsi degli amici e di sviluppare una reputazione (buona o cattiva che sia) nel Vico Teschioditroll, e in tutta Waterdeep, prima che gli eventi del capitolo 3 li coinvolgano in una trama più complessa.



CAPITOLO 3: PALLA DI FUOCO!



TRESIDENTI DEL VICOLO TESCHIODITROLL SONO sconvolti da un improvviso boato che fa tremare le finestre ed è seguito dalle urla dei passanti. Un incantesimo *palla di fuoco* è appena detonato nella via e l'isolato precipita nel caos. Prima che i membri della Vigilanza Cittadina, della Guardia Cittadina e dell'Ordine Vigile dei Maghi Protettori accorrono sulla scena, i personaggi hanno una possibilità di esaminare l'accaduto personalmente e di indagare ulteriormente. Questo incidente dà il via anche alla trama principale e mette i personaggi in rotta di collisione con coloro che vogliono trovare l'oro nascosto nel deposito segreto di Lord Neverember e impossessarsene.

La palla di fuoco detona di primo mattino, in un momento in cui tutti i personaggi sono al Maniero Teschioditroll. Il DM legge il brano seguente per descrivere la scena:

Tutte le finestre degli edifici tremano all'improvviso quando il Vicolo Teschioditroll è scosso da una violenta detonazione. Alcuni corpi carbonizzati volano in aria, accompagnati dalle urla di paura dei passanti. Una densa nube di fumo acre si solleva dall'esplosione, che sembra avere avuto origine proprio davanti alla vostra soglia.

I giocatori dichiarano cosa fanno i loro personaggi in questo momento e come reagiscono al boato. Chi cerca di capire l'origine dell'esplosione può effettuare una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 13 per dedurre che qualcuno ha appena lanciato un incantesimo *palla di fuoco* all'esterno.

COSA SUCCIDE QUI?

Dalakhar, uno gnomo delle rocce che lavorava come spia per Lord Dagult Neverember, era diretto alla dimora dei personaggi quando la palla di fuoco è esplosa, uccidendo lui e altre dieci persone. Lo gnomo era una figura importante in quanto portava con sé la *Pietra di Golorr* (vedi l'appendice A), la chiave che consente di trovare il deposito segreto dove Lord Neverember ha nascosto l'oro.

Braccato dagli agenti degli Zhentarim, di Xanathar e del Bregan D'aerthe, Dalakhar non riusciva a lasciare Waterdeep assieme all'artefatto e così aveva deciso di affidarlo temporaneamente ai personaggi: di certo gli avventurieri che avevano salvato il figlio di Lord Neverember l'avrebbero tenuto al sicuro meglio di lui.

Quando gli eventi di questo capitolo si saranno conclusi, la *Pietra di Golorr* avrà già cambiato proprietario più volte e i personaggi ne sapranno di più sul quadro globale della situazione... ma la caccia al tesoro sarà solo all'inizio.

IL COINVOLGIMENTO DEGLI ZHENT

Tre membri della Rete Nera, tra cui l'assassino Zhent Urstul Floxin (vedi l'appendice B), erano in procinto di catturare Dalakhar quando sono rimasti coinvolti nell'esplosione. Dei tre, solo Urstul è sopravvissuto. Pur restando ferito, è riuscito a strappare la *Pietra di Golorr* dalla tasca di Dalakhar prima di fuggire dalla scena. Mentre gli altri sopravvissuti riprendevano lentamente i sensi, Urstul si è fatto strada barcollando tra il fumo e la confusione ed è riuscito a raggiungere Villa Gralhund, a poca distanza dal vicolo.

CASATA GRALHUND

Yalah Gralhund e suo marito Orond, i capi della famiglia nobile Gralhund, forniscono denaro e riparo a Urstul e ai suoi compagni Zhent in cambio della promessa di una cospicua parte dell'oro nascosto nel nascondiglio. I Gralhund, però, non sono disposti ad affidarsi totalmente alla Rete Nera e hanno inviato anche un loro agente a pedinare gli Zhent, eliminare Dalakhar e recuperare la *Pietra di Golorr* per loro conto. Yalah ha consegnato all'assassino una *collana delle palle di fuoco* spiegandogli quando e come usarla. Quando sembrava che Dalakhar stesse per sfuggire a Urstul Floxin, questo agente ha scagliato una delle perle della collana per stroncare definitivamente la fuga dello gnomo.

L'assassino dei Gralhund è un automa schermidore (vedi l'appendice B) fuggito dalla Casa delle Mani Ispirate, il tempio di Gond nel Quartiere del Mare, circa un mese fa. Il costrutto ha scroccato un passaggio sulla carrozza dei Gralhund. Yalah Gralhund ha fatto amicizia con lui, gli ha offerto riparo e lo ha usato come servitore, finché assieme a suo marito non ha deciso che poteva usarlo in modo più sinistro.

L'incidente della palla di fuoco ha reso i rapporti tra i Gralhund e la Rete Nera molto tesi. Urstul Floxin si rifiuta di cedere la *Pietra di Golorr* senza prima consultarsi con il suo padrone segreto, Manshoon. Nel frattempo, i Gralhund stanno meditando sui rischi di tradire e uccidere Urstul in casa loro. Se i personaggi conducono le loro indagini come si deve, finiranno in questo covo di serpi prima della conclusione del capitolo.

DISTRICARE LA TRAMA

Durante le loro indagini, i personaggi dovranno scoprire chi o cosa ha lanciato la palla di fuoco (un automa schermidore), perché l'aggressione è stata commessa (per rubare la *Pietra di Golorr*) e dove è stata portata la pietra (a Villa Gralhund). Se le indagini ristagnano, qualche PNG amico può farsi avanti e offrire aiuto, in cambio di una ricompensa. Una di queste potenziali figure è Vincent Trench, l'investigatore privato che vive nel Vicolo Teschioditroll (vedi il capitolo 2, area T5). I personaggi possono anche consultarsi con qualche fazione amichevole, come per esempio gli Arpisti.

LA SCENA DEL CRIMINE

Attriti dall'esplosione, gli abitanti del vicolo escono dai negozi e dalle abitazioni per assistere al disastro. La palla di fuoco non ha incendiato alcun edificio, ma ha fatto undici vittime:

- Un'umana anziana uscita per fare una passeggiata (nessuno la riconosce).
- Due umani ammantati (sicari Zhentarim), protetti da armature di cuoio e armati di spade lunghe ancora nei foderi.
- Due umane e un mezzelfo vestiti in modo semplice (servitori di famiglie facoltose del Quartiere Settentrionale, uccisi mentre sbrigavano commissioni).
- Uno gnomo (Dalakhar) che indossa un mantello bruciato e stringe in mano un pugnale.
- Due halfling femmine che suonavano un flauto e un violino e due halfling maschi che stavano ballando.

I personaggi hanno solo pochi minuti per esaminare la scena del crimine prima che i membri della Guardia Cittadina arrivino, poi non potranno più avvicinarsi ai corpi (anche se qualche personaggio invisibile o in grado di nascondersi in modo analogo potrebbe esaminare

ulteriormente la scena del crimine). Una perquisizione dei cadaveri unita a una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 effettuata con successo rivela quanto segue:

- Uno degli umani morti ha un serpente nero alato (il simbolo della Rete Nera) tatuato sull'avambraccio destro.
- Lo gnomo morto ha gli stivali e i bordi del mantello sporchi di liquame, a indicare che deve essere stato nelle fogne di recente. Inoltre, ha su di sé un borsello che contiene cinque gemme da 100 mo l'una.

Un personaggio può cercare di intascare il borsello di Dalakhar senza essere visto dai PNG accorsi sulla scena, ma per farlo deve effettuare con successo una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 13. Se fallisce, il personaggio prende comunque il borsello, ma qualcuno nota il furto e segnala la cosa ai conestabili della Vigilanza Cittadina quando arrivano (vedi "Arriva la Vigilanza", più sotto). Il testimone del furto può essere convinto a tacere con un'offerta di 50 mo o più.

DOPO L'ESPLOSIONE

I personaggi hanno pochi minuti per esaminare la scena del crimine prima che la Guardia Cittadina arrivi e transenni il Vicolo Teschioditroll, stanziando sei **guardie** a ogni entrata. Le guardie non consentono a nessuno di entrare o uscire senza il permesso di un ufficiale superiore. Altre sei **guardie**, tra cui un sergente con 18 punti ferita, si fanno strada fino alla scena del crimine e sorvegliano i cadaveri fino all'arrivo della Vigilanza Cittadina. La colonna di fumo della palla di fuoco attira anche un **cavalcatore di Grifoni** (vedi l'appendice B). Il cavalcavatore vola in cerchio sopra l'isolato in sella al suo **grifone** e perlustra le strade e i vicoli in cerca di figure sospette.

ARRIVA LA VIGILANZA

Venti minuti dopo l'esplosione, un sergente della Vigilanza Cittadina di nome **Saeth Cromley** (vedi l'appendice B) scorta un membro dell'Ordine Vigile dei Maghi Protettori di nome **Barnibus Blastwind** (vedi l'appendice B) sulla scena del crimine. Barnibus assume con discrezione il comando delle indagini a quel punto, mentre il Sergente Cromley dirige le ricerche di venti conestabili (**veterani**) che busseranno alle porte e interrogheranno la gente del posto.

Prima di consentire che i cadaveri siano rimossi e portati ai templi locali, Barnibus ispeziona la scena attentamente e giunge alle seguenti conclusioni, che preferisce tenere per sé, ma che potrebbe condividere con altri membri dell'Ordine Vigile dei Maghi Protettori:

- Lo gnomo era in fuga da tre inseguitori armati. Il terzo inseguitore dello gnomo non è tra i morti.
- Lo gnomo e i suoi inseguitori erano diretti verso la taverna del Vicolo Teschioditroll (Barnibus apprenderà subito dopo che è il locale di proprietà dei personaggi).
- Né lo gnomo né i suoi inseguitori hanno visto l'esplosione arrivare.

A seguito di queste rivelazioni, Barnibus decide di interrogare i proprietari e gli avventori della taverna, affiancato dal Sergente Cromley, suo testimone e guardia del corpo. Nello specifico, Barnibus cerca di scoprire chi fosse lo gnomo e se qualcuno nei paraggi lo conoscesse. Poiché non hanno mai incontrato Dalakhar, i personaggi hanno ben poco da rivelare a meno che non decidano di mentire.

Né Barnibus né il Sergente Cromley hanno l'abitudine di saltare alle conclusioni. Preferiscono entrambi avere delle prove schiaccianti e delle testimonianze fornite da testimoni affidabili, prima di procedere con un arresto. Anche se i personaggi sono sospettati in virtù della loro vicinanza alla scena del crimine, sembra poco plausibile il fatto che scatenino una magia tanto distruttiva davanti al loro locale in pieno giorno. Di conseguenza, Barnibus non ha intenzione di far perdere loro troppo tempo.

Barnibus e il Sergente Cromley rifiutano ogni richiesta di partecipare alle indagini fatta dai personaggi. "Questo introdurrebbe troppe nuove variabili in un'equazione già abbastanza confusa", risponde Barnibus accigliato. "Fidatevi della Vigilanza", aggiunge un lapidario Cromley. Quei personaggi dai modi più sinceri e onesti possono insistere per avere da Barnibus qualche informazione in più. Se effettuano con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15, Barnibus rivela loro ciò che ha scoperto, come descritto più sopra.

TESTIMONI OCULARI

Molti altri passanti hanno assistito all'esplosione della palla di fuoco senza restarne coinvolti. Tre di loro hanno delle informazioni importanti da fornire. Se un personaggio trascorre almeno 1 minuto a parlare con uno di loro, apprende ciò che quella persona ha visto o sentito (non è richiesta alcuna prova di caratteristica, dal momento che i testimoni sono impazienti di parlare).

FALA LEFALEIR

Fala, il proprietario della Corona di Corellon (vedi il capitolo 2, area T4), riferisce le informazioni seguenti:

"Stavo annaffiando le piante della serra al secondo piano del mio negozio, quando l'esplosione ha mandato in mille pezzi le finestre. Per fortuna non sono rimasto ferito! In mezzo al fumo, ho visto un uomo avvolto in un mantello che prendeva qualcosa dal cadavere di uno gnomo e poi si è allontanato zoppicando. I suoi abiti erano anneriti e bruciati e si guardava spesso alle spalle, come nel timore che qualcuno potesse seguirlo. Si è diretto verso il Chiodo Storto."

Fala ha visto Urstul Floxin fuggire dalla scena impugnando la *Pietra di Golorr*. Urstul ha aggirato l'edificio del Chiodo Storto (vedi il capitolo 2, area T2) per allontanarsi dal Vicolo Teschioditroll.

JEZRYNNE HORNRAVEN

Jezrynn, una donna ricca e privilegiata, nata e cresciuta a Waterdeep, era appena uscita dall'Occhio della Tigre (vedi il capitolo 2, area T5), dove aveva ingaggiato Vincent Trench affinché pedinasse suo marito, un donnaiolo incallito, quando ha visto quanto segue:

"Parola mia, non era un uomo. Sembrava un burattino di forma umana. Un burattino senza fili. Era in cima al tetto. Ha scagliato qualcosa in mezzo alla gente e ha provocato l'esplosione. Ho visto quegli halfling bruciare vivi! Li ho visti con i miei occhi!"

Jezrynn non sa cosa abbia lanciato il "burattino" per scatenare la palla di fuoco. Di fronte a quel caos, ha distolto lo sguardo e non ha visto dov'è andato.



SAETH CROMLEY E BARNIBUS BLASTWIND

MARTEM TREC

Questo ragazzino di 12 anni ha visto i suoi amici halfling morire tra le fiamme. Non ha visto molto altro oltre a questo, ma ha trovato qualcosa di importante subito dopo l'esplosione:

"Subito dopo l'esplosione, mi sono messo al riparo dietro un barile di scolo. Poi ho sentito un 'plop' e ho trovato questo nel barile."

Martem mostra ai personaggi una *collana delle palle di fuoco* a cui rimangono due perle e col fermaglio rotto. Mentre fuggiva dal tetto, l'automa schermidore si è impigliato involontariamente alla collana, che si è staccata, è caduta sul tetto, è scivolata oltre il bordo ed è caduta nel barile di scolo accanto a Martem.

Il ragazzo non sa come usare quell'oggetto, ma sarebbe intenzionato a tenercelo. Un personaggio può sequestrarlo o convincere Martem a cederlo, effettuando con successo una prova di Carisma (Intimidire o Persuasione) con CD 8.

Se i personaggi tengono per loro la collana o non ne fanno parola alla Vigilanza Cittadina, sono colpevoli di un crimine secondo le leggi di Waterdeep. Ostacolare la giustizia celando delle prove è punibile con una multa fino a 200 mo e con un massimo di una decade di lavori forzati.

PARLARE CON LE VITTIME

I morti vengono portati a una stazione della Vigilanza Cittadina nel Quartiere Settentrionale e custoditi in un obitorio nel seminterrato. I chierici dei templi locali vengono chiamati per lanciare *riposo inviolato* sui cadaveri, al fine di preservarli mentre le indagini proseguono. Ogni personaggio con fama pari o superiore a 1 presso la Forza Grigia (le Mani Grigie), gli Arpisti, l'Alleanza dei Lord, l'Ordine del Guanto d'Arme o gli Zhentarim può chiedere al rappresentante della sua fazione di ingaggiare un chierico affinché lanci *parlare con i morti* su una o più vittime. I personaggi possono ingaggiare un chierico anche indipendentemente, se effettuano una donazione di almeno 25 mo al tempio del chierico per ogni lancio dell'incantesimo. Devono inoltre fornire una lista delle domande a cui desiderano avere delle risposte.

Un incantesimo *parlare con i morti* può ricavare dal cadavere di Dalakhar alcune delle informazioni seguenti (o anche tutte, facendo le domande giuste):

- Dalakhar ha rubato un artefatto chiamato la *Pietra di Golorr* dalla tana di un beholder noto come Xanathar, in un dungeon nelle viscere sotterranee della città.
- Dalakhar lavorava per il Lord Svelato di Waterdeep (in questo caso si riferisce a Lord Dagult Neverember, che ritiene essere il legittimo Lord Svelato, e non a Laeral Silverhand).
- La *Pietra di Golorr* è la chiave per trovare un tesoro in dragoni d'oro nascosto in città.
- Dalakhar aveva sentito parlare di un gruppo di avventurieri che avevano salvato il figlio di Lord Neverember dagli Zhentarim e pensava che la *Pietra di Golorr* sarebbe stata al sicuro nelle loro mani per il momento. Stava cercando di raggiungerli per consegnare loro la pietra, con l'intenzione di tornare a riprenderla una volta seminati i suoi inseguitori, quando la palla di fuoco è detonata.

I personaggi possono apprendere le formazioni seguenti lanciando *parlare con i morti* su uno o entrambi i sicari Zhentarim defunti:

- Si chiamavano Bashekk Ortallis e Wern Malkrave. Lavoravano per Urstul Floxin e risiedevano a Villa Gralhund.
- Erano stati incaricati di catturare uno gnomo di nome Dalakhar.
- Dalakhar era in possesso di un artefatto di qualche tipo che, stando alle parole di Urstul Floxin, li avrebbe resi ricchi come dei sovrani.

IL SEGRETO DI NIM

I personaggi che interrogano Jezrynn Hornraven (vedi "Testimoni Oculari", più sopra) possono ottenere una descrizione della creatura che ha lanciato la palla di fuoco. Assomiglia molto agli automi che a volte sfilano nel Giorno delle Meraviglie, come sa chiunque sia vissuto a Waterdeep durante la stagione autunnale. Dato che la parata del Giorno delle Meraviglie è patrocinata dal tempio locale di Gond, i personaggi potrebbero decidere di fare visita al tempio in cerca di qualche potenziale collegamento.

LA CASA DELLE MANI ISPIRATE

La Casa delle Mani Inspirate, il tempio di Gond a Waterdeep, si trova all'angolo tra Via della Guardia Marina e Via dello Squalo nel Quartiere del Mare. Se i personaggi fanno visita al tempio, vedono quanto segue:

La Casa delle Mani Inspirate sembra un incrocio tra un tempio e un laboratorio. Il simbolo di Gond, un ingranaggio dentato con quattro spuntoni, è in bella mostra ovunque. Notate la sagoma di una forma umanoide appollaiata sul tetto. La figura allunga un braccio e lascia andare un minuscolo passero di metallo. Il volatile completa un paio di cerchi in aria, poi si tuffa verso di voi.

La creatura sul tetto del tempio è Nim, un **automa schermidore** (vedi l'appendice B). Nim è stato offerto in dono da un mago Lantanese in visita al tempio e ha preso l'abitudine di fabbricare invenzioni personali di nascosto. Una di queste invenzioni era l'automa schermidore che ha fatto esplodere la palla di fuoco nel Vicolo Teschioditroll. Un'altra invenzione meno pericolosa, un passero meccanico, è in rotta di collisione accidentale con il gruppo.

Il DM chiede ai personaggi di tirare per l'iniziativa. L'uccello meccanico di Nim agisce a conteggio di iniziativa 10, ha una velocità di volare pari a 18 metri e parte a 18 metri di distanza dai personaggi. Possiede CA 15, 1 punto ferita e immunità ai danni da veleno e ai danni psichici. Nel suo turno, vola verso un membro del gruppo casuale ed effettua un attacco con arma da mischia (+0 al tiro per colpire) contro quel personaggio. Se colpisce, l'uccello infligge 2 (1d3) danni perforanti schiantandosi contro il personaggio a velocità inaspettata. Se lo manca, si schianta altrove. In entrambi i casi, si distrugge all'impatto.

Dopo l'attacco, Nim si rifugia nella soffitta del tempio attraverso una botola segreta sul tetto e tiene un basso profilo, nella speranza che i personaggi non riferiscano dell'incidente agli accoliti del tempio.

ALL'INTERNO DEL TEMPIO

Il tempio di Gond è aperto e ferve di attività durante le ore diurne. Chiude le porte al tramonto e le riapre all'alba. Di notte, gli accoliti si ritirano nei loro alloggi privati per lavorare ai loro progetti personali.

SALA DELLE INVENZIONI ESEMPLARI

La sala principale del tempio ospita due dozzine di piedistalli di marmo. Su ogni piedistallo, è esibita un'invenzione premiata o un modello in miniatura di qualche altra creazione straordinaria. Tra le invenzioni esibite ce ne sono alcune degne di nota:

- Il modello in miniatura di una torre dell'orologio, alto 1,2 metri, che suona all'inizio di ogni ora. È fatto di legno, ferro, bronzo e vetro, dotato di campane d'ottone e delicate lancette d'oro massiccio.
- Una macchina volante di legno, dotata di ali che iniziano a sbattere quando spicca il volo.
- Un modello in miniatura di una testuggine dragona meccanica. Sul piedistallo compare una targa d'ottone che recita: "La Fumigante. Affondata nella Baia di Acquafonda il Giorno delle Meraviglie del 1363 CV."
- Un "elmo della veglia" funzionante, dotato di piccole braccia articolate e mani di metallo che schiaffeggiano delicatamente il portatore se si addormenta.
- Il modello in miniatura di un sottomarino rosso a forma di manta. Sul piedistallo compare una targa d'ottone che recita: "Il Marpenoth Scarlatto. Sommersibile Lantanese. Lanciato nel 1489 CV."

INCONTRARE VALETTA

I personaggi sono accolti da Valetta, una dragonide **sacerdotessa** discendente da un drago di bronzo, con le modifiche seguenti:

- Valetta è neutrale.
- Possiede i tratti razziali seguenti: Può usare la sua azione per esalare una linea di fulmini larga 1,5 metri e lunga 9 metri (ma non può farlo di nuovo finché non completa un riposo lungo o breve). Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11; se lo fallisce, subisce 2d6 danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Valetta possiede resistenza ai danni da fulmine. Parla il Comune e il Draconico.

Se i personaggi le parlano della figura che hanno visto sul tetto del tempio, Valetta lo identifica come Nim, un automa schermidore donato al tempio da un mago Lantanese. Se gli descrivono l'incidente relativo all'uccello meccanico, Valetta sospira e li conduce lungo una scala a chiocciola che sale fino alla soffitta che Nim usa come tana... soltanto per scoprire che sulla porta della soffitta è stata installata una nuova serratura. Valetta non riconosce la serratura e non ha una chiave per aprirla, ma un personaggio dotato di arnesi da scasso può scassinare la serratura effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 20. Anche un incantesimo *scassinare* o una magia analoga possono aprire la porta. Valetta non consente ai personaggi di sfondare la porta, ma permette che parlino a Nim attraverso la porta. Un personaggio può convincere Nim ad aprire la porta effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 17. Valetta conferisce vantaggio a questo tiro insistendo a sua volta affinché Nim collabori.

INCONTRARE NIM

Nim capisce il Comune ma non può parlarlo. Ha sviluppato un semplice linguaggio dei gesti che Valetta e il resto del personale del tempio sono in grado di capire. Dopo l'incidente con l'uccello, Nim si è nascosto in mezzo alle cianfrusaglie della sua tana, ma ne esce se i personaggi riescono a farsi strada all'interno della stanza o lo convincono ad aprire la porta. Se i personaggi gli chiedono dell'altro automa schermidore, Nim ammette (esprimendosi a gesti con Valetta) che aveva costruito l'altro per sentirsi meno solo, ma poi la sua creazione era fuggita in preda alla confusione e alla paura un mese fa, e Nim non l'ha più vista da allora. Alla luce di questa rivelazione, Valetta si arrabbia e ordina agli accoliti di privare Nim degli strumenti e delle invenzioni incomplete; la soffitta viene sgombrata e Nim viene obbligato a guardare.

Il Rilevatore di Automi Schermidori. Se i personaggi setacciano la soffitta di Nim o osservano la scena mentre viene sgombrata, notano un marchingegno di rame lungo 30 cm con una sporgenza simile a un ombrello agganciata a un'estremità. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela attorno ad esso un'aura di divinazione magica. Se chiedono di cosa si tratta, Nim spiega a Valetta che aveva costruito questo congegno per trovare l'automa schermidore fuggiasco e aveva tentato di seguirne le tracce, ma aveva scoperto di non potersi allontanare dall'area del tempio. Una volta che Nim ha spiegato come funziona il *rilevatore di automi schermidori*, Valetta consente ai personaggi di prenderlo.

Per attivare il *rilevatore di automi schermidori*, un personaggio deve tenere premuto il grilletto. Quando il congegno attivato giunge entro 150 metri da un automa schermidore che non sia Nim, l'ombrellino inizia a ruotare,



RILEVATORE DI
AUTOMI SCHERMIDORI

a ronzare e a ticchettare. Il segnale accelera se la distanza fino al bersaglio si accorta, arrivando all'intensità e al volume massimo quando un automa schermidore diverso da Nim si trova entro 9 metri dal congegno.

RICOMPENSA

Se i personaggi decidono di rintracciare l'automa schermidore fuggiasco di persona, Valetta dichiara che la Casa delle Mani Ispirate pagherà 500 mo a chi lo distruggerà. Se i personaggi tornano con le prove della sua distruzione, Valetta si assicura che ricevano la ricompensa promessa e offre loro anche un esemplare di ciascuna delle seguenti invenzioni non magiche:

Trampoli Regolabili. Per indossare o rimuovere i trampoli è richiesto 1 minuto. Aumentano l'altezza dell'umanoide che li indossa da 60 cm a 1,5 metri. Ogni trampolo pesa 4 kg ed è lungo 30 cm se compresso al massimo.

Zaino Paracadute. Un umanoide che indossa questo congegno può aprire il paracadute con una reazione mentre cade, o con un'azione in altre circostanze. Il paracadute ha bisogno di uno spazio libero pari a un cubo con spigolo di almeno 3 metri per spiegarsi, ma non si apre abbastanza in fretta da rallentare una caduta inferiore ai 18 metri. Se ha tempo e spazio a sufficienza da aprirsi adeguatamente, il paracadute consente al suo portatore di atterrare senza subire danni da caduta. Una volta usato, il paracadute richiede 10 minuti per essere ripiegato nello zaino.

Scatola dei Latrati. Questo cubo di metallo, con spigolo di 15 cm, è dotato di una manovella sulla cima. Usando un'azione per girare la manovella, si attiva la scatola per 8



JARLAXLE BAENRE

ore. Finché è attivata, la scatola lancia una serie di latrati quando rileva delle vibrazioni entro 4,5 metri da essa, purché la scatola e la fonte delle vibrazioni siano a contatto con lo stesso terreno o sostanza. Un interruttore sul lato della scatola consente di regolare il congegno affinché emetta i latrati di un cagnolino o di un grosso mastino.

Pipa Senza Fiammiferi. Un interruttore fatto di pietra focaia è stato installato nel fornello di questa pipa da fumo in legno pregiato. Facendo scattare l'interruttore due o tre volte, la pipa si accende da sola.

TROVARE LA CREAZIONE DI NIM

Armati del *rilevatore di automi schermidori*, i personaggi possono mettersi in cerca della creazione di Nim datasi alla fuga. Una ricerca quartiere per quartiere è l'approccio migliore, ma saranno i giocatori a decidere come meglio organizzare le ricerche e a comunicarlo al DM. In base a come si muovono, le ricerche potrebbero durare vari giorni.

Un personaggio in sella a un grifone può completare una perlustrazione della città nel giro di un paio d'ore. Per ottenere l'uso di un grifone, un personaggio deve essere un membro dell'Ordine del Guanto d'Arme in buoni rapporti con Savra Belabrantia o un membro dell'Alleanza dei Lord in buoni rapporti con Jalester Silvermane. Il caso vuole che un giovane **grifone** di nome Spezzaossa sia attualmente in corso di addestramento per prestare servizio nella Cavalleria dei Grifoni. Se Savra o Jalester sono disposti ad aiutare il gruppo, i personaggi possono organizzarsi per incontrare il grifone e il suo addestratore fuori dalla Porta del Fiume il mattino seguente, poco dopo l'alba (il grifone e il suo addestratore normalmente risiedono al Nido del Picco in cima a Monte Waterdeep, ma alla maggior parte dei civili non è consentito recarsi lassù). Per ottenere la fiducia di Spezzaossa, un personaggio deve effettuare con successo una prova di Saggezza (Addestrare Animali) con CD 16. Il grifone non consente di montare in sella a coloro che falliscono la prova.

L'automa schermidore fuggiasco di Nim si trova a Villa Gralhund, in Via Saerdoun, nel Quartiere Settentrionale. Tuttavia, quello non è l'unico automa schermidore in circolazione al di fuori della Casa delle Mani Ispirate. Se i personaggi decidono di ispezionare il Quartiere del Porto, il *rilevatore di automi schermidori* inizia a ronzare quando giunge entro gittata di un paio di navi ormeggiate.

DIVERSIVO AL QUARTIERE DEL PORTO

Zardoz Zord, il proprietario della Fiera delle Sirene Seduenti, ha portato le sue tre navi a Waterdeep. Due di questi galeoni, la *Rubacuori* e la *Furia Infernale*, sono ormeggiati ai moli. La nave ammiraglia di Zord, la *Gioia per gli Occhi*, ha gettato le ancore nella Baia di Acquafonda. Ognuna di queste tre navi (descritte nel capitolo 7) ospita almeno un automa schermidore a bordo.

Durante il giorno le banchine del porto sono affollate e caotiche, tranne che in inverno. Di notte, l'oscurità fornisce una copertura sufficiente da consentire ai personaggi di avvicinarsi ai vascelli ormeggiati senza essere visti. Se uno o più personaggi vengono sorpresi a bordo della nave, l'equipaggio tenta di bloccarli per consentire al capitano di scambiare due parole con loro. Gli automi schermidori, a loro detta, sono "attrazioni e nulla di più". Se i personaggi chiedono di parlare con il proprietario della flotta, un incantesimo *inviare* viene usato per contattare Zord, che invita i personaggi a cenare con lui a bordo della *Gioia per gli Occhi*.

A Cena con Zardoz Zord. I personaggi che accettano l'offerta di Zord vengono portati a bordo della sua ammiraglia tramite una scialuppa e accolti dai drow membri dell'equipaggio, alterati magicamente per apparire come umani dall'aspetto prestante (vedi il capitolo 7 per ulteriori informazioni). L'equipaggio conduce i personaggi alla cabina da pranzo del capitano (area J10):

La cabina da pranzo è decorata con fregi filigranati in oro, le tende viola sono addobbate di fiocchi di seta e i rivestimenti in legno sono impregnati di oli profumati. Uno sfarzoso banchetto servito su vassoi dorati è stato imbandito su un tavolo di mogano di squisita fattura. Perfino i centrini sono una vista stupefacente. In piedi in fondo al tavolo vi attende un uomo dalla corporatura muscolosa che indossa abiti discinti e tiene in mano un bicchiere di vino. La camicia scarlatta sembra fatta su misura per accentuare i muscoli e la folta peluria sul petto. Porta uno stocco sgargiante appeso a un'elegante cintura.

"Benvenuti sulla *Gioia per gli Occhi*" vi saluta sfoggiando un sorriso smagliante. "Zardoz Zord, al vostro servizio."

Questo attraente spacccone non è altro che **Jarlaxle Baenre** (vedi l'appendice B), camuffato magicamente da Zardoz Zord.

I personaggi hanno incuriosito Jarlaxle, che non sa molto su di loro (non ancora, almeno) e vuole capire se costituiscono una minaccia (non al momento). Per conquistarsi le loro simpatie, condivide le informazioni seguenti (e vino in abbondanza) nel corso della cena:

- La Fiera delle Sirene Seduenti, di cui Zord è il proprietario e il direttore, è un circo marittimo che ha sede a Luskan, ma viaggia per tutta la Costa della Spada. Offre intrattenimenti di qualità e di buon gusto in forma di fantastiche sfilate di carri.
- La *Rubacuori* e la *Furia Infernale* servono a trasportare gli artisti, i carrozzi e i carri da parata. La *Gioia per gli Occhi* funge sia da nave di comando che da yacht privato di Zord. Tutte e tre le navi sono state progettate prediligendo la velocità e la comodità.
- Zord fa visita alla remota isola di Lantan circa una volta all'anno. Nel corso dell'ultima visita, ha acquistato quattro automi schermidori da un mago Lantanese. Ne tiene due a bordo della sua nave ammiraglia e uno su ognuna delle altre due navi.
- Quando non partecipano alle parate, gli automi schermidori di Zord rimangono a bordo delle navi. "Sono assolutamente innocui" garantisce, proprio nel momento in cui un automa schermidore che sorregge una brocca entra silenziosamente nella cabina e riempie di vino i calici di tutti i commensali.

Se i personaggi gli parlano della *Pietra di Golorr*, Zord fa spallucce come a dire che non sa di cosa stiano parlando. Simula anche di non essere interessato alla politica cittadina, commentando: "Ogni città ha i suoi problemi, immagino. Il mio compito, in quanto uomo di spettacolo, consiste nel distrarre la gente dalla politica almeno per qualche ora." Se un personaggio non si fida di Zord può effettuare una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 24. Se la supera, capisce che in lui c'è molto di più di quello che appare.

Jarlaxle possiede un *cappello del camuffamento*, ma non lo usa per nascondere la sua vera forma quando è a bordo delle sue navi. Il suo aspetto fintizio (e quello dei suoi

drow sottoposti) può essere dissolto soltanto distruggendo la polena della nave (vedi il capitolo 7). Se i personaggi riescono in qualche modo a discernere la sua vera forma, Jarlaxle annuisce lentamente col capo al loro indirizzo, commenta seccamente la cosa con un "Complimenti!" e lascia che siano loro a fare la prossima mossa.

Una volta conclusa la cena, Zord saluta i personaggi e dà l'ordine che siano ricondotti al porto sani e salvi.

PERSONAGGI DROW

Se il gruppo di avventurieri include uno o più personaggi drow, il Capitano Zord presta particolare attenzione a cosa dicono e fanno quei personaggi, ma non li tratta diversamente dagli altri membri del gruppo.

COSA SA RENAER

A un certo punto delle loro indagini, i personaggi potrebbero decidere di parlare della palla di fuoco a Renaer Neverember, alla luce della sua recente disavventura con gli Zhentarim. In alternativa, potrebbe essere lui a decidere di andarli a trovare alla loro taverna. Se gli viene detto che uno gnomo e due Zhent sono rimasti uccisi nell'esplosione, Renaer rivela una notizia bomba:

"Quando i Lord di Waterdeep hanno estromesso mio padre, ho pensato che mi sarei finalmente sottratto una volta per tutte alla sua ombra soffocante. In poche parole, non voglio avere niente a che fare con lui. Ma le sue spie mi danno la caccia. Una di loro, uno gnomo di nome Dalakhar, mi ha tenuto d'occhio per mesi. Poi, circa due decadi fa, è scomparso all'improvviso. Mio padre non si fidava di molta gente, ma di quello gnomo si fidava."

"Ho parlato con alcuni amici di Dalakhar. A quanto pare, era impegnato in una missione speciale, il recupero della *Pietra di Golorr*, e temeva che gli Zhentarim e la Gilda di Xanathar fossero vicini a catturarlo. Quando gli è giunta la notizia del mio rapimento, ha voluto saperne di più sugli avventurieri che mi avevano salvato. Credo che Dalakhar avesse l'intenzione di pagarvi per consegnare la *Pietra di Golorr* a mio padre a Neverwinter."

Ogni tentativo di rintracciare gli amici di Dalakhar si rivela inutile: si sono tutti dati alla macchia a seguito della prematura dipartita dello gnomo.

Se i personaggi riferiscono a Renaer che Fala Lefaliir ha visto un uomo fuggire dal Vicolo Teschioditroll (vedi "Testimoni Oculari" a pagina 45), Renaer contatta i suoi amici tra gli Arpisti. Il giorno dopo ritorna con le informazioni seguenti:

- L'uomo che Fala ha visto corrisponde alla descrizione di Urstul Floxin, sospettato di fare parte della Rete Nera.
- Un altro residente del Quartiere Settentrionale dichiara di avere visto Urstul entrare a Villa Gralhund, nel Quartiere Settentrionale, poco dopo l'incidente della palla di fuoco. Il residente ha segnalato la cosa alla Vigilanza Cittadina perché Urstul aveva un atteggiamento sospetto.
- Due constabili della Vigilanza Cittadina hanno parlato con Lord Gralhund, ma il nobile ha garantito che nessuno si era introdotto nella sua tenuta e che era tutto a posto. I constabili non avevano appigli per richiedere un mandato di perquisizione, quindi non hanno indagato oltre.

VILLA GRALHUND

Dopo avere afferrato la *Pietra di Golorr* ed essere fuggito dal Vicolo Teschioditroll, l'assassino Zhent Urstul Floxin ha fatto ritorno a Villa Gralhund per esigere spiegazioni da Yalah Gralhund sull'invio dell'automa schermidore che ha interferito nella missione. Lady Gralhund ha deciso di fare a meno di Urstul e, approfittando delle sue ferite, gli strappa la *Pietra di Golorr* in punta di spada e ordina alle sue guardie di rinchiuderlo finché non deciderà cosa fare di lui.

Il nemico principale scelto dal DM determina la motivazione di Lady Gralhund, un segreto noto solo a lei e a Hrabbaz, il fedele mezzorco che funge da sua guardia del corpo:

- Se il nemico principale è Xanathar, Yalah Gralhund ha segretamente stretto un accordo con il beholder, offrendosi di restituire la *Pietra di Golorr* al signore del crimine, se il beholder la aiuterà a "liberare un posto" nel consiglio dei Lord Mascherati.
- Se i nemici principali sono i Cassalanter, Yalah è una convinta adepta del culto che venera Asmodeus e intende consegnare la *Pietra di Golorr* a loro, a dimostrazione della sua fedeltà e amicizia.
- Se il nemico principale è Jarlaxle, il drow e Yalah sono amanti segreti. Jarlaxle ha promesso di appoggiare la sua ascesa al potere dopo che avrà usato il tesoro segreto di Lord Neverember per comprare l'ingresso di Luskan nell'Alleanza dei Lord.
- Se il nemico principale è Manshoon, il mago ha promesso di non distruggere la famiglia di Yalah se potrà usare la sua villa come base operativa per le sue trame segrete. Convinta che Urstul Floxin punti a recuperare l'oro per sé, Yalah decide di estromettere Urstul dall'operazione e di consegnare la *Pietra di Golorr* direttamente a Manshoon.

Avendo già seriamente sottovalutato Lady Gralhund e frainteso le sue intenzioni, Urstul non ha intenzione di ripetere lo stesso errore. Appellandosi alle forze che gli restano nonostante le ferite, riesce a uccidere le due poco attente guardie dei Gralhund che lo sorvegliavano e ad avvertire gli altri Zhent presenti alla villa, che iniziano a eliminare le altre guardie e i servitori. L'obiettivo di Urstul è catturare Lord o Lady Gralhund, obbligarli a cedergli la *Pietra di Golorr* e consegnarla al suo padrone Manshoon alle Torri Kolat (descritte nel capitolo 8).

Urstul non può sapere che il suo piano è destinato a fallire in partenza: Lady Gralhund ha già ordinato al suo automa schermidore di portare la *Pietra di Golorr* altrove, e in mezzo al caos l'automa schermidore riesce a fuggire dalla tenuta.

OSARE O NON OSARE?

I personaggi devono muoversi con cautela, dal momento che non possiedono alcuna prova che possa implicare direttamente i Gralhund nell'attacco al Vicolo Teschioditroll. Le loro opzioni più sensate sono condividere ciò che sanno con la Vigilanza Cittadina o esaminare la situazione a Villa Gralhund di persona.

CHE CI PENSI LA VIGILANZA

I personaggi possono presentarsi a qualsiasi stazione della Vigilanza Cittadina nel Quartiere Settentrionale e riferire ciò che hanno scoperto ai constabili locali. Poco dopo, i personaggi ricevono una visita da **Barnibus Blastwind** e **Saeth Cromley** (vedi l'appendice B), che non hanno alcun motivo di non credere alle loro parole. Le indagini che i due hanno condotto collimano con buona

parte di ciò che dicono i personaggi. Poi Barnibus conclude l'incontro in modo alquanto brusco con le parole: "Grazie per le informazioni." Cromley aggiunge: "State tranquilli, risolveremo questo caso al più presto."

Un magistrato concede alla Vigilanza Cittadina un mandato di perquisizione per Villa Gralhund. Qualche tempo dopo, Cromley fa visita ai personaggi di persona e, come atto di cortesia, li informa sull'esito delle indagini:

- Gli agenti, una volta arrivati, hanno trovato Lord Gralhund privo di sensi, Lady Gralhund sconvolta e il mezzorco guardia del corpo sanguinante, ma ancora in grado di agire.
- A quanto pare, i Gralhund sono stati tenuti in ostaggio per più di una decade dagli agenti della Rete Nera. Molti Zhent sono rimasti uccisi durante una sanguinosa rivolta guidata da Lord Gralhund in persona.
- Il capo degli Zhent, Urstul Floxin, è tra coloro che sono riusciti a fuggire. È ancora a piede libero. La Vigilanza ha intenzione di intensificare le ricerche per catturarlo.
- Dell'automa schermidore non c'era alcun segno. Stando ai Gralhund, il costrutto era stato consegnato a Villa Gralhund alcune settimane fa. La famiglia l'aveva accettato senza immaginare che si trattasse di una spia degli Zhentari. Lady Gralhund ha denunciato il fatto che ha rubato la sua *collana delle palle di fuoco*.

Il riassunto degli eventi fatto da Cromley è basato sulle informazioni fornite alla Vigilanza Cittadina dai Gralhund ed è pieno di inesattezze. La storia degli ostaggi, l'eroismo di Lord Gralhund e il furto della *collana delle palle di fuoco* di Lady Gralhund sono pure invenzioni. Anche l'affiliazione dell'automa schermidore agli Zhentari è una bugia. In più, il racconto dei Gralhund non spiega perché l'automa schermidore avrebbe usato la *collana delle palle di fuoco* per infliggere danni agli Zhent, se lavorava per loro. Se i personaggi sollevano la domanda, Cromley ci riflette per un istante e poi ipotizza che l'automa schermidore abbia sottovalutato il potere esplosivo della collana.

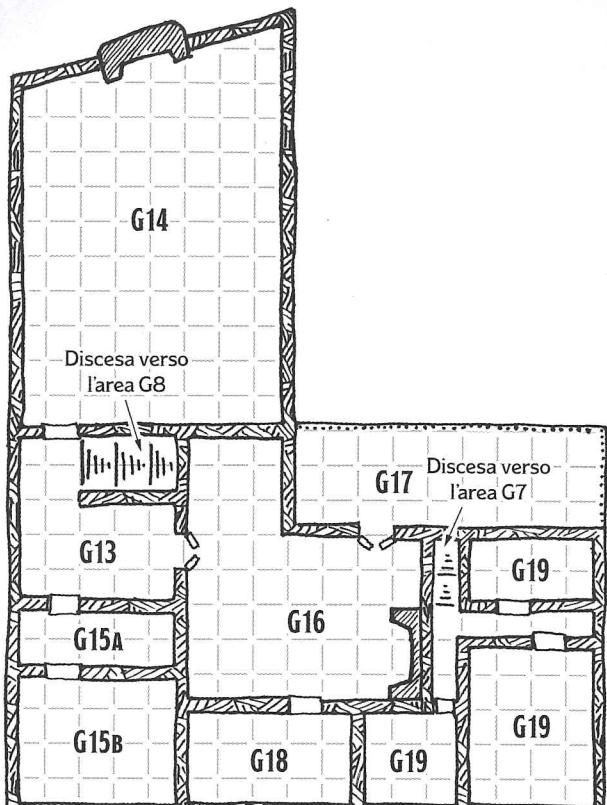
ESPLORARE LA VILLA

I personaggi possono esplorare Villa Gralhund facendo visita ai suoi residenti impunemente, se si premurano di incolpare gli Zhentari dei recenti atti di violenza, oppure possono entrare e uscire di nascosto prima che la Vigilanza Cittadina arrivi ad arrestare tutti.

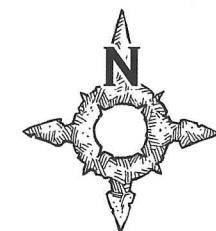
Per entrare e uscire dalla villa senza essere visti o uditi dai vicini e dai passanti, è necessario che ogni personaggio effettui con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 15. Se un personaggio possiede competenza nell'abilità Furtività, può accettare di subire svantaggio alla prova per conferire vantaggio a quella di un altro membro del gruppo (in essenza compensando la goffaggine del compagno poco furtivo).

Se i personaggi si schierano con i Gralhund in questo conflitto, Lady Gralhund si dimostra propensa a perdonarli per l'intrusione. Il suo atteggiamento si fa però ostile, se i personaggi iniziano a fare troppe domande. Negà energicamente qualsiasi coinvolgimento della sua famiglia con la Rete Nera e dichiara che gli Zhent avevano preso in ostaggio la sua famiglia (una falsità ripetuta a pappagallo da suo marito, la sua guardia del corpo, i suoi figli e i suoi inservienti). Se i personaggi assalgono qualsiasi occupante della casa o sfoderano le armi nel tentativo di intimidirli, i Gralhund denunciano i crimini del gruppo alla Vigilanza Cittadina.

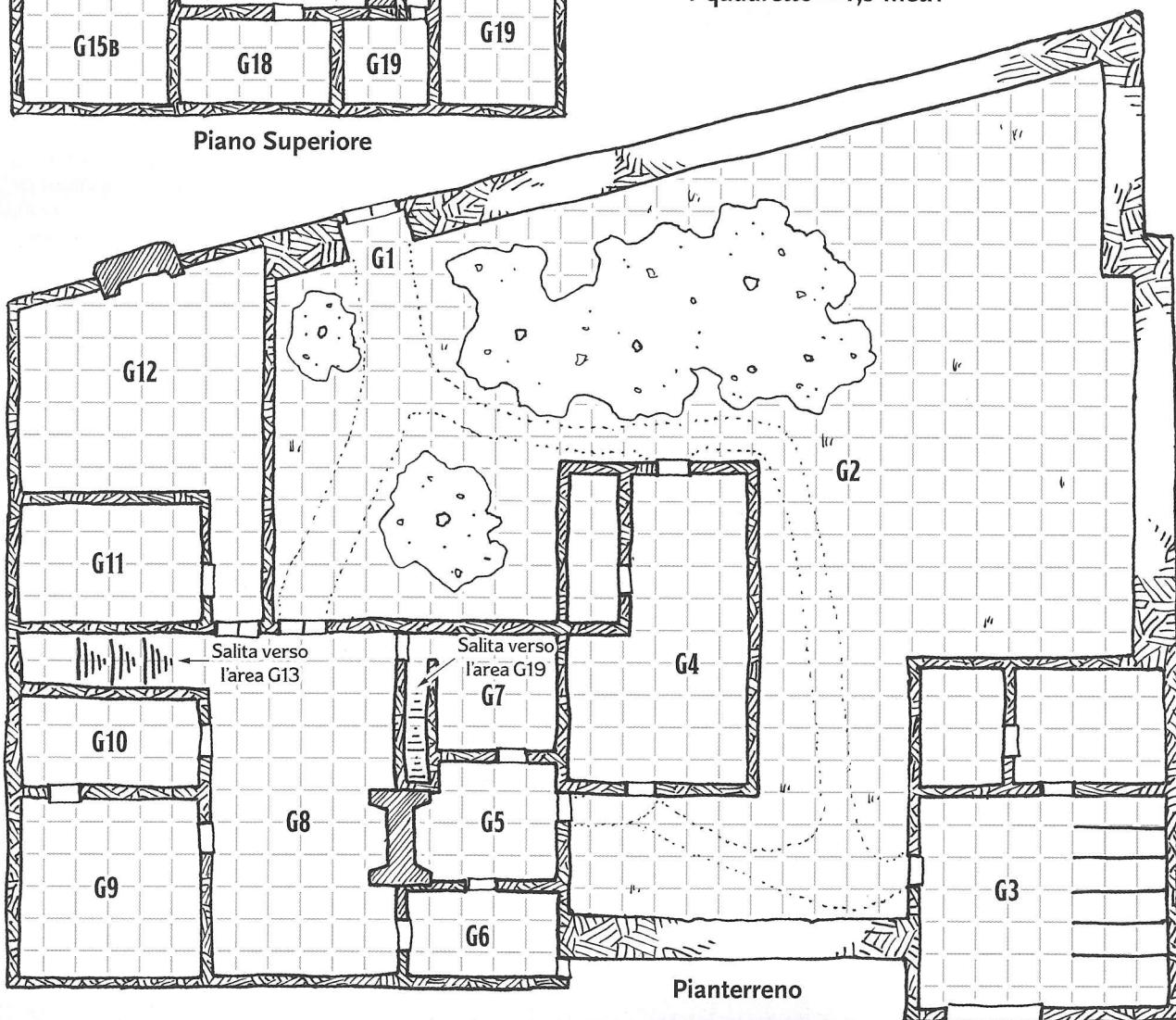
Durante l'intrusione dei personaggi a Villa Gralhund, l'automa schermidore fugge dalla tenuta con la *Pietra di Golorr* (vedi il capitolo 4 per ulteriori informazioni sulla sua destinazione). Se i personaggi usano il *rilevatore di automi*



Piano Superiore



1 quadretto = 1,5 metri



MAPPA 3.1: VILLA GRALHUND (QUARTIERE SETTENTRIONALE)

schermidori di Nim per rintracciarlo, il congegno rivela che è fuggito dall'area, ma non la direzione che ha preso.

PANORAMICA

Villa Gralhund si trova al centro di un isolato residenziale della classe agiata nel Quartiere Settentrionale. Di seguito sono elencati alcuni tratti generali da tenere a mente:

- Le vie attorno alla villa sono frequentate da carrozze e passanti a ogni ora del giorno e delle notte, anche se di giorno il traffico è più intenso.
- La tenuta è delimitata da un muro di pietra alto 3,6 metri. Per scalarlo senza l'aiuto di attrezzi da scalatore o l'uso della magia, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15.
- I vicini e i passanti avvertono la Vigilanza Cittadina, se sentono rumori forti e inquietanti (come quello di un incantesimo *onda tonante*) provenire dalla tenuta o se vedono qualcosa di sospetto. La Vigilanza invia un **mago** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*) e sei **veterani** (un sergente e cinque conestabili) a indagare; questo gruppo arriverà sul posto dopo 1d6 + 4 minuti.
- Tutti i soffitti della villa sono alti 6 metri.

INCONTRI NELLA VILLA

I seguenti luoghi degli incontri fanno riferimento alla mappa 3.1 e descrivono la tenuta Gralhund nelle condizioni in cui si trova quando i personaggi la visitano per la prima volta. Gli Zhent si sono impadroniti del pianterreno della villa, mentre i Gralhund lottano per mantenere il controllo del piano di sopra.

G1. CANCELLIO CHIUSO

Oltre un doppio cancello di ferro finemente lavorato, i personaggi intravedono un giardino con numerosi grandi alberi e due sentieri: uno conduce fino a una villa in mattoni a due piani e l'altro si dirige a est, verso una rimessa separata per le carrozze.

Sul cancello è stato lanciato un incantesimo *serratura arcana*. Per aprirlo a viva forza, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25, mentre per scassinare la serratura, è necessario effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 20 usando gli arnesi da scasso. L'incantesimo non impedisce ai membri della famiglia Gralhund, ai loro inservienti, alle loro guardie e all'automa schermidore di Lady Gralhund di aprire il cancello.

G2. GIARDINO

La tenuta è ben curata. In primavera e in estate, gli alberi offrono ampie zone ombreggiante, mentre in autunno iniziano a perdere le foglie. D'inverno i loro rami sono completamente spogli.

Balcone. I personaggi possono scorgere un ampio balcone oltre i rami degli alberi (area G17), delimitato da una ringhiera di ferro e situato al di sopra dell'entrata principale della villa. Il balcone si trova a 6 metri d'altezza rispetto al terreno e, per scalare le pareti di mattoni della villa per raggiungerlo senza l'aiuto di attrezzi da scalatore o l'uso della magia, sarà necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15.

Il Giardiniere Malvagio. Il giardino è curato da un minaccioso giardiniere di nome Hurv Taldred (LM **cultista fanatico** Illuskan) e dai suoi due silenziosi **mastini**. I Gralhund hanno pagato un necromante per celebrare un rituale su Hurv e i suoi mastini. Dopo il tramonto, le loro forme fisiche si dissolvono, trasformandoli in tre **ombre** fino all'alba. Se i personaggi effettuano con successo

una prova di Destrezza (Furtività) con CD 13, possono attraversare il giardino senza essere notati. Altrimenti, Hurv e i suoi segugi notano i personaggi e li attaccano, sia di giorno che di notte.

G3. RIMESSA PER LE CARROZZE

Questo edificio di pietra contiene una carrozza tenuta in condizioni impeccabili e le stalle per quattro **cavalli da tiro** e per il **cavallo da galoppo** di Lady Gralhund, uno stallone nero di nome Maladar. Una porta di legno scorrevole consente di accedere alla strada ed è dotata di un chiaviere sul lato esterno per tenerla chiusa. Per scassinare la serratura, è necessario effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 20 usando gli arnesi da scasso.

La camera più grande a nord delle stalle contiene briglie e finimenti per ogni cavallo, nonché alcune balle di fieno e utensili da giardinaggio. La camera più piccola nell'angolo nordovest contiene due brandine: una per il giardiniere Hurv (vedi l'area G2), che dorme di giorno, e una per uno stalliere di nome Ike (**popolano**) che dorme qui di notte. Ike è altrove (a raccogliere biada per i cavalli o a bere con gli amici) se i personaggi arrivano durante il giorno.

Tesoro. Il cavallo di Lady Gralhund è dotato di *ferri della velocità* e di due bisacce, ognuna delle quali contiene quattro lingotti d'oro da 2,5 kg del valore di 250 mo ciascuno.

G4. DORMITORI DELLE GUARDIE

Questo edificio di pietra a un solo piano, adiacente alla villa, funge da alloggio per le venti guardie della casa. La sala principale ospita dieci brandine, ognuna dotata di un paio di bauli che contengono vestiti ripiegati ed effetti personali senza valore.

La camera nell'angolo nordovest contiene dei manichini e delle rastrelliere di legno dove riporre armi e armature. Non ci sono guardie presenti al momento, quindi sia i manichini che le rastrelliere sono vuoti.

G5. CUCINA

Una porta di legno chiusa (ma non a chiave) collega il giardino alla cucina della villa. Questa stanza è piena di utensili, masserizie e stoviglie ed è dotata di un grosso camino dove cucinare i pasti.

G6. DISPENSA

Le pareti della dispensa sono ricoperte di scaffali carichi di cibi secchi, spezie, tovaglie ripiegate e vasi di conserve. In un angolo sono ammucchiati vari barili di acqua fresca, birra e vino.

Porta Sbarrata. Una porta sul retro consente di uscire in strada. Questa solida porta di legno è chiusa e sbarrata dall'interno. Per aprirla a viva forza dall'esterno, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 20, facendo però molto rumore.

Cadaveri. Gli Zhent hanno ucciso due servitori, un umano anziano (il maggiordomo) e un halfling più giovane (un cuoco), lasciando i loro cadaveri sul pavimento.

G7. LAVANDERIA

Questa stanza è usata dalla servitù per lavare i panni. Contiene secchi, lavandini, sapone, spazzole, scopettoni e vasi da notte.

Cadaveri. Gli Zhent hanno ucciso una serva, una umana di mezza età (la governante) e hanno lasciato il suo corpo sulle scale che salgono verso gli alloggi della servitù (area G19). La governante porta ancora alla cintura un anello

di chiavi che possono aprire tutte le porte chiuse a chiave della villa e gli armadietti dell'area G8.

G8. SALONE

Quando i personaggi entrano nel salone per la prima volta notano quanto segue:

- Il pavimento è disseminato di cadaveri. Due **malviventi** armati di mazze insanguinate vigilano sul massacro.
- Nell'angolo nordovest è visibile un'ampia scalinata dalla cui cima giungono i rumori di un combattimento in corso (vedi l'area G13).
- Due lampadari in ferro battuto pendono dal soffitto in mogano scuro sopra un lungo tavolo da pranzo in legno di larice rosso. Il tavolo è circondato da numerose sedie, tra cui le due che si trovano alle due estremità più corte del tavolo hanno lo schienale più alto e decorato.
- Lungo le pareti rivestite in legno è disposta una serie di arazzi e degli armadietti di legno chiusi a chiave che contendono piatti, argenteria e candelieri di squisita fattura.
- Nel salone è presente anche un caminetto con una mensola in marmo nero, su cui è appeso un ritratto di famiglia che raffigura Lord e Lady Gralhund, i loro tre giovani figli e un cane morto circa tre anni fa.

Cadaveri. Sul pavimento giacciono i cadaveri di otto guardie che indossano le livree strappate e insanguinate della Casata Gralhund sopra i loro giachi di maglia e quelli di due Zhent in armatura di cuoio nera. Sono tutti umani.

Malviventi. Le due figure armate di mazza sono Zhent che indossano armature di cuoio nere. Hanno l'ordine di difendere il salone e attaccano a vista ogni sconosciuto, inclusi i membri della Vigilanza Cittadina. Non portano alcun tesoro con loro.

G9. SALOTTO

Urstul Floxin era stato confinato in questa stanza dopo essere tornato alla villa, ma poco dopo ha ucciso le sue guardie ed è fuggito. La stanza è lussuosamente arredata con eleganti poltrone, un divanetto e un armadietto dei liquori. Alle pareti sono appesi i ritratti dei vari antenati della famiglia Gralhund, tutti scomparsi da tempo.

Cadaveri. I cadaveri delle due guardie giacciono sui tappeti del salotto, ora intrisi di sangue. Le guardie indossano giachi di maglia e la livrea della Casata Gralhund.

G10. SALA DEI TROFEI

La sala dei trofei di Lord Gralhund è decorata con le teste impagliate di varie bestie appese alle pareti e alcune armature scintillanti disposte sull'attenti agli angoli. La stanza è arredata con pelli d'orso e poltrone imbottite.

Lord Gralhund di recente si è dato alla falconeria come passatempo. Su un tavolo al centro della stanza, è visibile una gabbia che contiene un **falco** incappucciato.

G11. STUDIO DI OROND

La porta di questa stanza è chiusa a chiave. La serratura può essere scassinata da un personaggio che effettui con successo una prova di Destrezza con CD 15, usando gli arnesi da scasso. La camera contiene la mobilia seguente:

- Un tappeto da combattimento imbottito, di forma quadrata con lato di 3 m e steso sul pavimento al centro della stanza.
- Varie poltrone di velluto, statuette di uomini nudi su piedistalli e alte librerie di mogano, disposte ordinatamente lungo le pareti.
- Una scrivania di mogano collocata in un angolo, che però non sembra essere usata molto spesso.

Libri. Molti libri sono finti: in realtà, sono scatole di cartoncino dalla copertina dipinta. All'interno di alcuni, sono stati nascosti disegni piccanti e poesie libertine.

G12. BIBLIOTECA DI FAMIGLIA

Questa biblioteca dalle pareti rivestite in legno include i seguenti elementi:

- Gli alti scaffali lungo le pareti sono carichi di tomi. Alcune scale a pioli di legno scorrevoli, montate su binari, consentono di accedere facilmente agli scaffali più in alto.
- In un angolo, è visibile un leggio in ferro su cui poggia un tomo dalla copertina rilegata in cuoio e tenuta chiusa da un lucchetto.
- La biblioteca è dotata di un grosso caminetto e di due poltrone imbottite. Su una delle due poltrone è drappeggiata una pelle di lupo.

Libri. Lady Gralhund ha ereditato buona parte dei libri dai suoi genitori. Tutti i libri sono in buone condizioni e includono testi storici, opere teatrali, romanzi e raccolte di poesie.

Tomo Chiuso a Chiave. Anche se potrebbe sembrare un libro degli incantesimi, il tomo sul leggio è una cronaca delle imprese della famiglia Gralhund, enfatizzata per dipingere la famiglia nella luce più favorevole possibile. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di abiurazione emanata dal tomo.

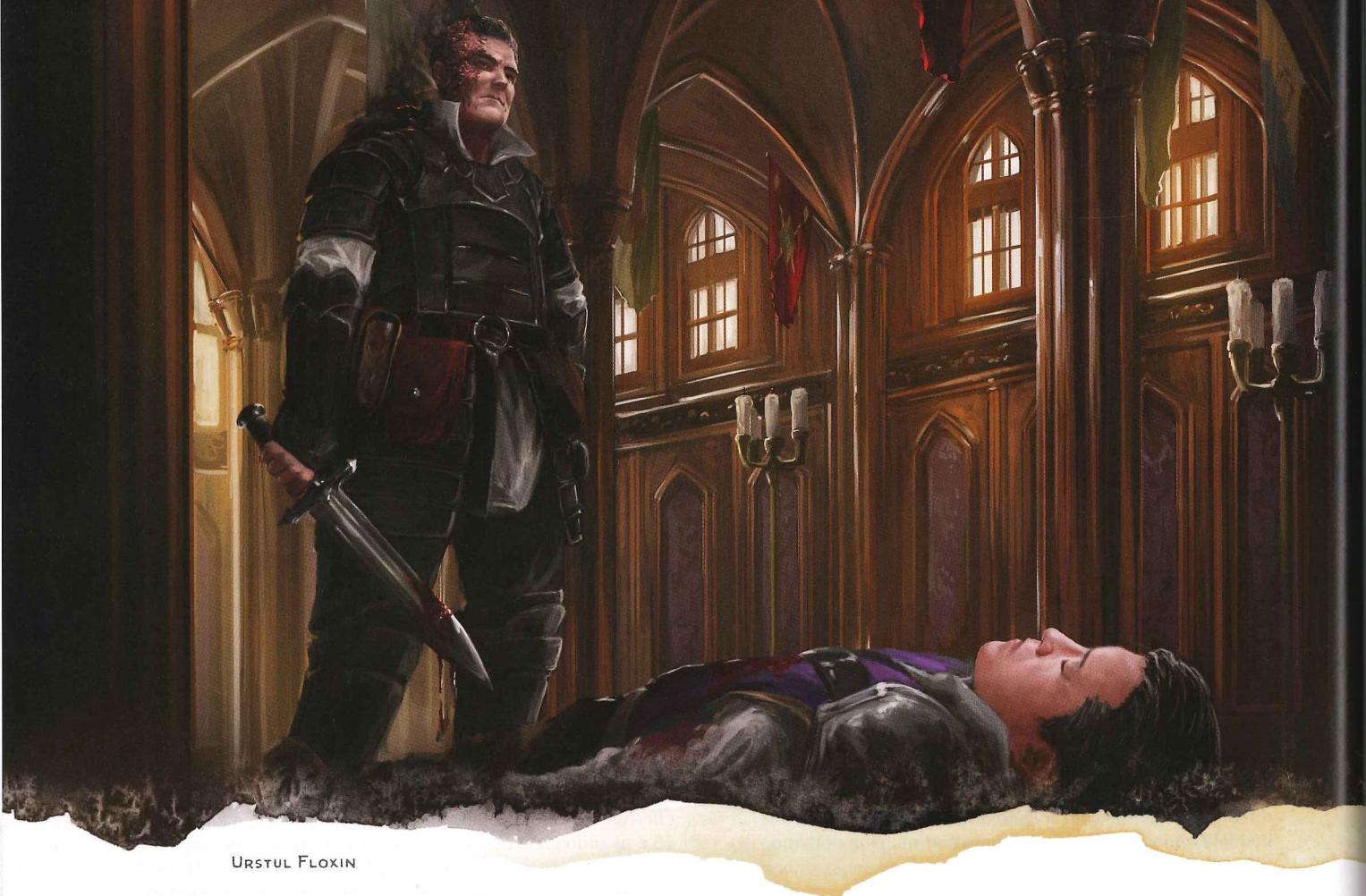
Per aprire il tomo, è sufficiente usare la chiave che Lady Gralhund porta appesa al collo con una catenella. In alternativa, un personaggio può scassinare il lucchetto effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15 e usando gli arnesi da scasso oppure lanciando un incantesimo *scassicare* o una magia analoga. Tuttavia, se il libro viene aperto senza usare l'apposita chiave, tre **spettri** compaiono entro 3 metri da esso e attaccano colui che l'ha aperto. La magia che vincola gli spettri si è indebolita col passare del tempo; le creature possono restare sul Piano Materiale soltanto per 1 minuto, dopodiché sono esiliate sul Piano Etereo (a meno che non vengano prima distrutte). Gli spettri si manifestano come tiefling evanescenti dalle lunghe dita.

Sulla prima pagina del libro, compare lo stemma della famiglia Gralhund. Il resto del tomo è scritto in Comune e narra le nascite, le morti e le altre vicende della famiglia negli anni compresi tra il 1239 CV, Anno della Spada Insanguinata, e il 1422 CV, l'Anno delle Ombre Che Avanzano. Un dettaglio poco conosciuto e degno di nota è il fatto che i Gralhund in passato stipularono patti con i diavoli, dando origine a una branca di tiefling. I membri di quel ramo della famiglia furono tutti trasferiti in una tenuta dei Gralhund a Yartar, una città del remoto nord (o almeno questo è ciò che afferma il libro nel suo epilogo); in alcuni passaggi del testo, si accenna fugacemente a membri della famiglia di Waterdeep nati con la coda.

G13. ATRIO DEL PIANO SUPERIORE

La situazione in questo atrio elegante è molto movimentata:

- Infuria una battaglia tra alcuni Zhent e le guardie della casa, e il pavimento è disseminato di cadaveri.
- La porta della camera da letto padronale (area G16) è aperta (se Lady Gralhund si trova nella camera da letto padronale, grida: "La Vigilanza Cittadina sta per arrivare!").
- La porta dell'area G15a è socchiusa. Oltre di essa, i personaggi sentono qualcuno che sta prendendo a calci un'altra porta.



URSTUL FLOXIN

Cadaveri. A terra giacciono i cadaveri e le armi di sei guardie che indossano la livrea della Casata Gralhund sopra i loro giachi di maglia e due Zhent che indossano armature di cuoio nere.

Combattimento in Corso. Quattro **veterani** della Casata Gralhund (a ognuno dei quali rimangono 30 punti ferita) cercano di respingere una squadra d'assalto degli Zhent composta da tre **malviventi** (a ognuno dei quali rimangono 20 punti ferita). Gli Zhent cercano di raggiungere l'area G16, ma le guardie bloccano la strada.

Se i personaggi non fanno nulla per alterare l'esito di questo combattimento, si presume che lo scontro si concluda con tre veterani della Casata Gralhund ancora vivi e tutti gli Zhent morti.

G14. SALA DA BALLO

La porta di questa camera è chiusa a chiave. Un personaggio che usa gli arnesi da scasso può scassinare la serratura effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15. Nella sala da ballo non c'è nessuno, ma presenta i seguenti elementi:

- Le pareti sono coperte da specchi con cornici dorate, arazzi decorati con nappe e lampade dai vetri istoriati. Sopra il caminetto, è appesa una testa di cervo fatta in vetro soffiato.
- Il pavimento di marmo venato è tirato a lucido come uno specchio.
- Due appariscenti lampadari di cristallo sono appesi al soffitto, su cui è dipinto un affresco che raffigura un'orgia.

G15. SUITE DEGLI OSPITI

Fino a poco tempo fa, questa suite era riservata all'uso di Urstul Floxin. Lord Gralhund si è barricato all'interno dell'area G15b, usando alcuni mobili pesanti per bloccare la porta. Per aprire la porta a viva forza, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 18.

I personaggi incontrano **Urstul Floxin** (vedi l'appendice B) nell'area G15a. Urstul è ferito: gli restano 50 punti ferita e non ha più veleno con cui rivestire le armi, quindi il suo grado di sfida è ridotto a 3 (700 PE). Sta cercando di sfondare a calci la porta dell'area G15b, nel disperato tentativo di catturare Lord Gralhund e scambiarlo con la *Pietra di Golorr*. Se qualcuno lo affronta prima che riesca a catturare Lord Gralhund, Urstul cerca di fuggire dalla villa e usa gli altri Zhent sopravvissuti per coprirsi la fuga. Conosce le stesse informazioni di Lord Gralhund (vedi "Orond Gralhund", più sotto), ma non rivelerà né quelle informazioni né il nome del suo padrone, Manshoon, a meno che non sia magicamente costretto a farlo.

L'area G15a è un bagno. La tenda sul lato est è stata tirata per rivelare una vasca da bagno dalle zampe scolpite a forma di artigli.

L'area G15b è una camera da letto dalle pareti rivestite in legno. Contiene un tavolo su cui è poggiata una gabbia per uccelli e un cerchio di teletrasporto permanente sul pavimento. La gabbia contiene tre **serpenti volanti** che Urstul usa per inviare messaggi alle sue spie sparse in tutta la città. Il cerchio è usato da Manshoon per incontrarsi in segreto con Urstul Floxin e per teletrasportare gli Zhent in arrivo e in partenza dalle Torri Kolat (vedi il capitolo 8). Vedi la descrizione dell'incantesimo *cerchio*

di teletrasporto nel *Player's Handbook* per ulteriori informazioni sul funzionamento del cerchio.

Orond Gralhund. Dopo avere bloccato la porta della camera da letto con un armadio, una scrivania e una poltrona imbottita, Orond Gralhund (vedi l'appendice B) si è nascosto dietro un letto nell'angolo sudovest della area G15b. Sebbene sia armato con uno stocco, Orond si getta ai piedi del primo che fa irruzione oltre la barricata e implora pietà.

Una volta che hanno Lord Gralhund alla loro mercé, i personaggi possono strappargli le informazioni seguenti effettuando con successo una prova di Carisma (Intimidire) con CD 10, ma effettuano la prova subendo svantaggio se Lord Gralhund ha motivo di credere che sua moglie possa vedere o udire la conversazione:

- “La *Pietra di Golorr* è un’antica creatura di qualche tipo trasformata in artefatto. Conosce l’ubicazione di una cripta segreta a Waterdeep che contiene mezzo milione di dragoni.”
- “La Casata Gralhund ha foragiato le operazioni della Rete Nera a Waterdeep, incluso il rapimento di Renaer Neverember e il furto della *Pietra di Golorr* dallo gnomo spia di suo padre, Dalakhar.”
- “Mia moglie era stanca dei fallimenti degli Zhent nel tentativo di recuperare l’artefatto. Ha dato una *collana delle palle di fuoco* al suo servitore meccanico e l’ha inviato a recuperare la pietra. Ma esso ha agito in modo avventato e ha coinvolto gli Zhent nell’esplosione della palla di fuoco.”

G16. CAMERA DA LETTO PADRONALE

La porta di questa camera da letto è spalancata. La stanza contiene gli occupanti e i mobili seguenti:

- **Yalah Gralhund**, che indossa una corazza di piastre e impugna uno stocco, è in piedi accanto alla sua guardia del corpo, un mezzorco elegantemente vestito di nome **Hrabbaz** (vedi l’appendice B per le loro statistiche).
- Un baule di legno chiuso a chiave è collocato ai piedi di un grosso letto a baldacchino nell’angolo sudovest.
- Una vasca da bagno dalle zampe scolpite a forma di artiglio si trova in un’alcova a nordovest, accanto a uno specchio a figura intera e a un paravento.
- Sopra il caminetto nell’angolo sudest, è appeso uno scudo decorato con l’emblema dei Gralhund. Alcuni ceppi sono stati ordinatamente impilati accanto al caminetto.
- Un grosso armadio di mogano pieno di vesti e abiti femminili di lusso è posizionato accanto a una doppia porta a vetri aperta che conduce al balcone.

Yalah Gralhund. Lady Gralhund ha dato la *Pietra di Golorr* e una mappa che indica dove consegnarla all’automa schermidore suo servitore, che ha già lasciato la villa quando i personaggi arrivano in questa camera. La sua fuga è cruciale, in quanto pone le basi per gli eventi del capitolo 4.

Lady Gralhund e Hrabbaz sono gli unici a sapere dov’è andato l’automa schermidore, ma fingono di non sapere nulla se vengono interrogati al riguardo.

Yalah ha con sé un anello di chiavi che aprono tutte le porte chiuse a chiave della villa, nonché il baule chiuso a chiave ai piedi del letto. Se la situazione si fa disperata e Hrabbaz non è più in grado di proteggerla, Yalah apre la porta che conduce all’area G18, si precipita all’interno e chiude la porta a chiave alle sue spalle con la sua azione successiva. Tenterà un’ultima disperata difesa laggù, con i suoi figli tremanti che si rifugiano dietro le sue donne.

Baule di Legno. La serratura sul baule può essere scassinata usando gli arnesi da scasso ed effettuando

con successo una prova di Destrezza con CD 15. Il baule sembra contenere soltanto scarpe e vestiti ripiegati, ma nasconde sul fondo uno scomparto segreto, che può essere individuato da chiunque esamini il baule dall’esterno ed effettui con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Lo scomparto contiene due simboli sacri di Asmodeus e due tuniche di color rosso e oro. Lord e Lady Gralhund fanno entrambi parte di un culto segreto di veneratori di Asmodeus molto popolare presso alcuni nobili di Waterdeep. Il culto è guidato da Lord Victor Cassalanter (vedi l’appendice B), ma i Gralhund non riveleranno questa informazione volontariamente.

G17. BALCONE

Questo ampio balcone è delimitato da una ringhiera in ferro battuto ed è arredato con una serie di sedie a sdraio meticolosamente disposte in fila. Il balcone si trova a 6 metri d’altezza rispetto al terreno e una porta a vetri aperta conduce alla camera da letto padronale (area G16).

G18. CAMERA DEI BAMBINI

La porta di questa camera è chiusa a chiave. È possibile scassinare la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15.

Tre letti sono disposti lungo la parete sud e una culla lungo quella est. Il resto della mobilia è composto da armadietti, tappeti dove giocare e scrivanie a misura di bambino.

Bambini. In questa stanza sono stati confinati i due figli più piccoli dei Gralhund, nel tentativo di garantire la loro incolumità: un ragazzino di 13 anni di nome Zartan e uno di 10 anni di nome Greth. Entrambi sono non combattenti. La sorella maggiore, Tomassín, di 18 anni, è in visita a una cugina tiefling a Yartar.

G19. ALA DELLA SERVITÙ

Le tre camere nell’area sudest del piano superiore sono usate come alloggi per la servitù. Il maggiordomo e la governante hanno una camera privata a testa, ma quelle stanze attualmente sono vuote. La più grande delle tre camere è una sala comune che contiene sei brandine per il personale di basso rango. Un totale di nove servitori tra cameriere, cuochi e valletti (**popolani**) si è rintanato quassù, nella speranza che qualcuno giunga in soccorso. Sono armati di armi improvvisate (mattarelli, spazzoloni, scope e così via) che usano come randelli.

DOPO LO SCONTRO

Dopo essere fuggito da Villa Gralhund con la *Pietra di Golorr*, l’automa schermidore di Lady Gralhund nasconde l’artefatto in un luogo segreto di Waterdeep, ponendo le basi per gli eventi del capitolo 4.

Anche se il sanguinario conflitto a Villa Gralhund passa inosservato al di fuori delle mura della tenuta, una carneficina del genere non può rimanere nascosta a lungo agli occhi della Vigilanza Cittadina. I servitori e le guardie rimasti uccisi sono troppi per permettere di insabbiare l’accaduto. L’arrivo della Vigilanza Cittadina precede il ritorno di **Barnibus Blastwind** e **Saeth Cromley** (vedi l’appendice B), che sopravvivono in tutta fretta con venti constabili (**veterani**) e due **cavalcatori di Grifoni** (vedi l’appendice B) in sella ai loro **grifoni**. I grifoni e i loro cavalcatori restano in volo, per fornire supporto e ricognizione aerea.

Barnibus setaccia meticolosamente le scene del crimine a Villa Gralhund e interroga sia i vicini che i passanti. Quei personaggi che sono stati visti allontanarsi dalla scena sono considerati sospetti. Se i personaggi hanno ucciso dei membri della famiglia Gralhund e hanno lasciato prove o testimoni delle loro azioni, Barnibus ordina al Sergente Cromley di arrestarli con l'accusa di avere ucciso un nobile, un crimine che prevede la pena di morte in caso di una sentenza di colpevolezza.

QUESTIONI IN SOSPESO

Il DM può usare l'evento facoltativo seguente per illustrare cosa accade agli Zhentarim dopo lo scontro.

UN PESSIMO MOMENTO PER GLI ZHENT

Nel giro di pochi giorni dopo gli eventi che i paginoni locali definiscono "Il Bagno di Sangue di Villa Gralhund", la Vigilanza Cittadina decide di dare un giro di vite alla Rete Nera. Perfino i membri degli Zhentarim privi di qualsiasi legame criminale conosciuto vengono arrestati e interrogati, tra cui Davil Starsong (vedi l'appendice B). I personaggi che appartengono a quella fazione sono al sicuro per il momento, purché mantengano un basso profilo, altrimenti anche loro saranno portati via e interrogati per alcuni giorni, finché i Lord di Waterdeep non faranno luce sul loro livello di coinvolgimento negli atti di violenza di Villa Gralhund. I paginoni soffiano subito sul fuoco, dipingendo la Rete Nera in una pessima luce e sferrando un colpo devastante alla reputazione già discutibile di quella fazione.

UN INCONTRO CON ISTRID HORN

Questo incontro si verifica solo se i personaggi sono rimasti direttamente coinvolti negli eventi di Villa Gralhund. Dopo che Davil Starsong è stato portato via per essere interrogato, **Istrid Horn** (vedi l'appendice B) invia un messaggio ai personaggi tramite un **serpente volante**. Il messaggio, scritto in Comune, recita:

Vorrei saperne di più su quanto accaduto a Villa Gralhund. Se avete tempo, incontratevi presso la Statua di Ahghairon nella Città dei Morti a solealto, domani. Sarete generosamente ricompensati per il disturbo.
—Istrid Horn

Se i personaggi si presentano all'incontro, il DM usa il riquadro di testo seguente per descrivere la scena, arricchendo la descrizione con gli effetti stagionali appropriati:

La Statua di Ahghairon è un punto d'incontro noto a tutti nel cimitero monumentale della città: una grande scultura in marmo di un mago barbuto avvolto in una tunica in cima a una serie di scalini concentrici e rivolto a ovest, verso i tetti della città di Waterdeep, con le mani protese e un sorriso raggiante sul volto. Ai piedi della statua vi attende una nana che indossa un'armatura completa.

In caso di bel tempo, i personaggi vedono gente che passeggiava, che allestisce picnic e bambini che giocano sui prati del cimitero. È evidente che Istrid ha voluto scegliere un luogo pubblico e sicuro per questo incontro. Quei personaggi che effettuano con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 15 possono capire che è venuta da sola.

Istrid ha paura di essere arrestata dalla Vigilanza Cittadina. Sebbene non sia coinvolta negli eventi di Villa Gralhund, teme che la Vigilanza scopra le sue operazioni illegali come usuraia nel corso delle indagini. Offre ai personaggi 10 mp per il semplice fatto di averla incontrata e promette loro altre 40 mp se accettano di aiutarla a tenere un basso profilo presso di loro per una decade: metà da pagare subito, una volta stretto l'accordo, e metà alla fine della sua permanenza. Se i personaggi declinano l'offerta e il gruppo include uno o più membri degli Zhentarim, Istrid aggiunge che se sarà arrestata e accusata di qualche crimine, rivelerà la loro affiliazione e li trascinerà a fondo con lei.

Nascondere Istrid. Se i personaggi accettano di nascondere Istrid presso la loro taverna, la nana usa dei trucchi per il camuffamento per assumere le fattezze di un nano di nome Jorn. Se le viene chiesto di farlo, è disposta a lavorare nel locale una volta che si è stabilita presso i personaggi. Nel corso della decade nessuno viene a cercarla, ma più a lungo resta nascosta e più diventa scontrosa e pretenziosa.

Se i personaggi tollerano il suo pessimo carattere, Istrid se ne va alla fine della decade come promesso e paga ai personaggi quanto restava. Quei personaggi che fanno parte degli Zhentarim ottengono un beneficio aggiuntivo per avere ospitato Istrid nel momento del bisogno: la loro fama presso quella fazione aumenta di 2.

Se, per contro, i personaggi la cacciano via o la denunciano alla Vigilanza Cittadina, Istrid diventa una loro nemica mortale e cerca di ostacolarli a ogni occasione.

Attaccare Istrid. Come precauzione contro un potenziale tradimento, Istrid ha condiviso il suo piano relativo ai personaggi con almeno un altro membro dei Predoni del Fato (vedi l'appendice B). Se i personaggi tradiscono Istrid o la attaccano, i suoi vecchi compagni d'avventura usano ogni risorsa a loro disposizione per rovinarli. Le leggi di Waterdeep li scoraggiano dal condurre un'aggressione diretta, ma tenteranno di rovinare gli affari del gruppo spaventando la loro clientela. Inoltre, se un personaggio osa uscire dai confini cittadini, si ritroverà a fare da bersaglio a iniziative ben più letali.

AVANZAMENTO DI LIVELLO

Se il DM usa l'avanzamento di livello per pietre miliari invece di tenere il conto dei punti esperienza, i personaggi avanzano dal 3° al 4° livello se hanno condotto da soli le indagini sull'incidente della palla di fuoco e hanno influenzato gli eventi di Villa Gralhund. Altrimenti sono ancora di 3° livello all'inizio del capitolo 4.



CAPITOLO 4: LA STAGIONE DEI DRAGONI



L'ORO FA FARE ALLA GENTE LE COSE PIÙ STRANE e il nascondiglio segreto dei draghi di Lord Neverember fa gola a tutti. La *Pietra di Golorr* sa dov'è situata la cripta col tesoro e come entrarvi, e buona parte di questo capitolo è incentrata sulla caccia all'artefatto da parte dei personaggi. Le sfide che li attendono dipendono dal nemico (o dai nemici) che il DM ha scelto per contrastarli. In qualsiasi stagione si svolga la caccia, gli obiettivi del nemico sono semplici: impossessarsi della pietra, trovare la Cripta dei Draghi e reclamare il tesoro al suo interno.

PREPARARE IL PALCOSCENICO

Nel capitolo 3, l'automa schermidore di Lady Gralhund è fuggito portando via con sé la *Pietra di Golorr*; consegna l'artefatto in un luogo ben preciso e lo lascia laggiù, dove il nemico o i nemici principali potranno recuperarlo:

- Se il nemico è Xanathar, la pietra viene consegnata a una maga di nome Grinda Garloth, la proprietaria di un *apparato di Kwalish* che vive a Riva Velata, un isolato malfamato che sorge su un molo del Quartiere del Porto.
- Se i nemici sono i Cassalanter, la pietra viene lasciata nella loro cripta di famiglia alla Città dei Morti, il cimitero di Waterdeep. Un halfling necromante se ne impossessa prima che i Cassalanter o i personaggi riescano a farlo.
- Se il nemico è Jarlaxle, la pietra viene consegnata a Fenerus Stormcastle, un lampionaio del Quartiere Commerciale. Fenerus ha dei trascorsi da criminale e al momento è nei guai con la legge.

- Se il nemico è Manshoon, la pietra viene consegnata a Thrakkus, un dragonide macellaio nel Quartiere dei Campi che fa a pezzi i cadaveri per conto degli Zhentarim.

TROVARE L'AUTOMA SCHERMIDORE

Se i personaggi non riescono a seguire la pista dell'automa schermidore fuggito con la *Pietra di Golorr*, possono inoltrare alla Vigilanza Cittadina, alla Guardia Cittadina o a una fazione amica una richiesta di aiuto, che viene esaudita dopo 1d4 giorni. Se a nessuno dei personaggi viene in mente, un PNG suggerisce al gruppo di visitare la Casa delle Mani Ispirate per vedere se i sacerdoti di Gond hanno un modo per rintracciarlo (vedi "Il Segreto di Nim" a pagina 46). Una volta armati del *rilevatore di automi schermidori* di Nim, i personaggi possono setacciare la città. Tuttavia, per quando troveranno l'automa schermidore, esso avrà già consegnato la *Pietra di Golorr* alla destinazione indicatagli.

PRESO, FINALMENTE!

Quando viene finalmente trovato, l'**automa schermidore** (vedi l'appendice B) indossa un mantello rubato e si nasconde sotto un cumulo di rifiuti abbandonato in un vicolo. Il DM può decidere liberamente come e quando i personaggi si imbattono nell'automa schermidore. Non avendo più alcun posto dove andare e alcun obiettivo da completare, il costrutto combatte fino alla distruzione. A prescindere da quando e dove questo evento abbia luogo, una volta terminato lo scontro, arrivano sei membri della Vigilanza Cittadina (**veterani**). Attratti dal tafferuglio, gli uomini della Vigilanza si curano poco o nulla dell'automa schermidore e credono a qualsiasi storia plausibile i personaggi raccontino (un costrutto non

gode di alcun diritto). Il turno di servizio degli agenti sta per finire e tutti sono impazienti di staccare; incoraggiano i personaggi ad andare a casa e a non cercare altri guai.

LA MAPPA DI LADY GRALHUND

Lady Gralhund ha consegnato al suo automa schermidore una mappa che gli indica dove portare la *Pietra di Golorr*, ma si è dimenticata di dirgli di distruggere la mappa una volta effettuata la consegna. Se i personaggi cercano tra i resti dell'automa, possono trovare la mappa ripiegata, che raffigura uno dei quartieri di Waterdeep. Sulla mappa compare una X e accanto a quella X è scritto un nome. La mappa condurrà i personaggi nel luogo dove devono andare e darà il via a una serie di incontri (vedi "Serie di Incontri", più sotto). Il nemico principale determina il quartiere raffigurato dalla mappa e il nome scritto su di essa:

- Se il nemico è Xanathar, la mappa raffigura il Quartiere del Porto e il nome accanto alla X è quello di "Grinda Garloth" (la X indica l'isolato portuale di Riva Velata, dove risiede Grinda).
- Se i nemici sono i Cassalanter, la mappa raffigura la Città dei Morti e il nome accanto alla X è "Cassalanter" (la X indica l'ubicazione del mausoleo dei Cassalanter).
- Se il nemico è Jarlaxle, la mappa raffigura il Quartiere Commerciale e il nome accanto alla X è quello di "Fenerus Stormcastle" (gli abitanti del Quartiere

OTTENERE LA PIETRA DI GOLORR

La *Pietra di Golorr* è dotata di un elevato intelletto alieno e grazie alla sua prevegenza sa che i personaggi sono destinati a trovarla. Tuttavia, la pietra non ha intenzione di farsi trovare troppo facilmente.

Se i personaggi ottengono la pietra prima del previsto, essa si rifiuta di collaborare e cerca di separarsi dal gruppo al più presto possibile, rifiutandosi di condividere qualsiasi conoscenza con i personaggi nel frattempo. La pietra cerca di prendere il controllo di chiunque entri in sintonia con lei, innescando un conflitto (vedi "Oggetti Magici Senzienti" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*). Se la pietra fallisce il suo tentativo, non può riprovare a prendere il controllo di quel personaggio fino all'alba successiva. Se la pietra riesce a prendere il controllo del suo proprietario, gli ordina di essere consegnata al luogo che metterà in moto la serie di incontri descritta in questo capitolo (vedi "Serie di Incontri"). Quando la pietra si separa dal suo proprietario, cerca di cancellare ogni ricordo di se stessa dalla mente di quel personaggio (vedi la descrizione dell'oggetto nell'appendice A). Ogni giocatore il cui personaggio sia costretto a dimenticarsi della pietra dovrà sobbarcarsi il compito di interpretare quella perdita di memoria. Il DM può assegnare ispirazione a quei personaggi, per premiare un'interpretazione appropriata.

Sarà il DM a decidere quando, nel corso del capitolo 4, i personaggi avranno un'opportunità di assicurarsi la *Pietra di Golorr*. Il DM dovrebbe cercare di tenerla lontana dalle loro mani più a lungo possibile per massimizzare la suspense.

Una volta che i personaggi hanno ottenuto la *Pietra di Golorr*, l'oggetto non tenta più di assumere il loro controllo. Un personaggio può entrare in sintonia e cercare di apprendere le informazioni seguenti:

- L'ubicazione della Cripta dei Draghi (vedi "La Cripta dei Draghi" a pagina 94)
- Le tre chiavi richieste per aprire le porte della cripta (vedi "Le Chiavi della Cripta" a pagina 90)
- Il nome del drago d'oro a guardia della cripta e i poteri del bastone in suo possesso (vedi la descrizione del *bastone dei draghi di Aghairon* nell'appendice A)

Commerciale conoscono Fenerus, un lampionaio che risiede in un vicolo; la X indica il vicolo).

- Se il nemico è Manshoon, la mappa raffigura il Quartiere dei Campi e il nome accanto alla X è quello di "Thrakkus" (la X indica l'ubicazione della macelleria e dell'abitazione di Thrakkus).

SERIE DI INCONTRI

La caccia dei personaggi alla *Pietra di Golorr* e alla Cripta dei Draghi è composta da otto incontri che insieme formano una serie; il loro ordine è determinato dalla scelta del nemico e della stagione. Il diagramma nella pagina successiva mostra l'ordine degli incontri di ogni serie. Per esempio, se il nemico è Xanathar, la serie parte con l'incontro 2, "Riva Velata", e termina con l'incontro 6, "Il Teatro".

Il DM non deve sentirsi obbligato a seguire pedissequamente una serie di incontri: saranno le decisioni e le azioni dei personaggi a definire la storia. Il DM può cambiare l'ordine in cui gli incontri si verificano, rimuovere quelli che non gli servono o creare di nuovi. Può anche modificare gli incontri per adattarli ai suoi gusti.

Se i personaggi deviano eccessivamente dal percorso, rischiano di non sapere più come procedere. Il DM ha un paio di soluzioni molto facili per rimetterli sul binario giusto:

- Una fazione amica in possesso di informazioni sull'ubicazione della *Pietra di Golorr* può fornire ai personaggi quelle informazioni.
- Un sottoposto del nemico decide di tradire il suo padrone e di rivelare ai personaggi l'ubicazione della *Pietra di Golorr*... al giusto prezzo.

SERIE DEGLI INCONTRI IN PRIMAVERA

Ah, la primavera... la stagione in cui sbocciano i tentacoli oculari dei beholder. La *Pietra di Golorr* inizialmente è stata sottratta proprio a Xanathar e l'occhio tiranno la riuole, quindi invia mostri e servitori di ogni genere a sbrigare il lavoro sporco per suo conto.

RIASSUNTO

La pietra viene consegnata a Grinda Garloth, una maga che ha lavorato per Xanathar in passato. Quando Grinda si rifiuta di cedere la pietra, i membri della Gilda di Xanathar cercano di prenderla con la forza (incontro 2, "Riva Velata"). Dopo che i personaggi hanno sconfitto gli aggressori, apprendono che Grinda ha ordinato al suo famiglio topo di nascondere la pietra nella cripta di famiglia, nella Città dei Morti. Da quel punto in poi, i personaggi sono seguiti da uno scrutatore (vedi l'appendice B), attraverso i cui occhi Xanathar può seguire gli eventi. Se lo scrutatore viene ucciso, Xanathar non ne manda un altro in sostituzione.

Losser Mirklav, un halfling necromante, saccheggia il mausoleo dei Garloth e prende la pietra poco prima dell'arrivo dei personaggi (incontro 4, "Il Mausoleo"). Quando i personaggi escono dal mausoleo, sono attaccati da alcuni membri della Gilda di Xanathar, convinti che i personaggi siano in possesso della pietra. Un indizio rimasto nel mausoleo condurrà i personaggi fino a un vecchio mulino a vento nel Quartiere Meridionale e a un paio di saccheggiatori di tombe (incontro 10, "Il Mulino a Vento Riconvertito"). Nel timore di essere arrestati, i saccheggiatori indicano ai personaggi un complesso di scantinati al di sotto del Quartiere Commerciale (incontro 9, "Il Complesso Sotterraneo"). Quando i personaggi arrivano, trovano Losser circondato dagli avversari e da un gruppo di kenku al servizio di Xanathar che si dileguano con la pietra. Ne nasce un inseguimento per le strade nel giorno della Festa dei Trolli o pochi giorni prima (incontro

SERIE DI INCONTRI PER STAGIONE



QUARTIERE
DEL MARE
DI WATERDEEP



3, "Inseguimento nelle Vie"), che termina quando i kenku, nel timore di essere catturati, si rifugiano in una vecchia torre (incontro 7, "La Vecchia Torre"). Se catturati e messi alle strette, i kenku cedono la pietra.

La Gilda di Xanathar effettua un ultimo tentativo per recuperare la pietra (incontro 1, "Il Vicolo"). Ogni personaggio che entra in sintonia con la pietra apprende che la Cripta dei Dragoni si trova sotto un teatro nel Quartiere del Castello (incontro 6, "Il Teatro").

EFFETTI DEL TEMPO ATMOSFERICO

Finché la serie degli incontri non è completa, il DM applica i seguenti effetti del tempo atmosferico.

Pioggia Battente. La pioggia battente cade da mezzogiorno a mezzanotte. Le creature nella pioggia subiscono svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista o sull'uditio. La pioggia spegne inoltre le fiamme scoperte. La visibilità è ridotta a 18 metri.

Nebbia Fitta. Da mezzanotte a mezzogiorno, la città è immersa in una fitta nebbia. Le creature nella nebbia subiscono svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista. La visibilità è ridotta a 9 metri.

SERIE DEGLI INCONTRI IN ESTATE

Mentre gli abitanti di Waterdeep sono fiaccati da un caldo soffocante, i Cassalanter inviano i discepoli del loro culto di Asmodeus a impadronirsi della *Pietra di Golorr* e allo stesso tempo cercano astutamente di evitare ogni complicazione con le autorità locali.

RIASSUNTO

I personaggi arrivano al mausoleo dei Cassalanter e trovano alcuni cultisti morti al suo interno (incontro 4, "Il Mausoleo"). Una sopravvissuta lasciata per morta rivela che i cultisti sono stati traditi da due loro colleghi. I personaggi si dirigono verso un vecchio mulino a vento nel Quartiere Meridionale, dove i cultisti più fanatici praticano la loro fede diabolica (incontro 10, "Il Mulino a Vento Riconvertito"). Un gruppo di diavoli spinati cala su di loro, afferra la pietra e fugge, dando il via a un inseguimento sui tetti (incontro 5, "Inseguimento sui Tetti").

I diavoli spinati consegnano la pietra a una carrozza a pagamento parcheggiata in un vicolo (incontro 1, "Il Vicolo"). All'interno della carrozza c'è il valletto di Victor Cassalanter, Willifort Crowelle, un doppelganger in forma di tiefling. Quando la carrozza si allontana a tutta velocità, ha inizio un inseguimento nelle strade cittadine (incontro 3, "Inseguimento nelle Vie"). Quando una folla blocca la sua via di fuga, Willifort balza fuori dalla carrozza e cerca di far perdere le tracce in mezzo alla gente. Nella confusione, alcuni ragazzini di strada gli sottraggono la pietra. I personaggi raggiungono i bambini nel loro nascondiglio in uno scantinato (incontro 9, "Il Complesso Sotterraneo").

SE UN NEMICO OTTIENE LA PIETRA

Se uno dei nemici principali entra in possesso della *Pietra di Golorr*, quel nemico impiega 2d6 giorni a trovare la Cripta dei Dragoni e le sue chiavi. Nell'arco di questo periodo, i personaggi hanno la possibilità di rubare la pietra dalla tana del nemico. Se i personaggi non rubano la pietra in tempo, il nemico invia le sue forze a sconfiggere Aurinax e a recuperare l'oro: per farlo impiegherà altri 2d6 giorni. Una volta recuperato l'oro, il nemico passa ad attuare il suo piano supremo, come descritto nell'introduzione. Se i personaggi sono ancora vivi, possono provare a contrastare il piano del nemico rubando l'oro dalla sua tana.

Con la *Pietra di Golorr* in loro possesso, i personaggi escono dal complesso sotterraneo ma si ritrovano circondati dai membri della Vigilanza Cittadina. Vengono arrestati con l'accusa di avere commesso uno o più crimini e scontati fino a un tribunale nel Quartiere del Porto, dove saranno processati da un giudice (incontro 8, "Il Tribunale"). Nel frattempo, il doppelganger cerca di riprendersi la pietra.

Ogni personaggio che entra in sintonia con la *Pietra di Golorr* apprende che la Cripta dei Dragoni è nascosta sotto una vecchia torre del Quartiere del Mare (incontro 7, "La Vecchia Torre"). Quando arrivano alla torre, i personaggi incontrano il suo nuovo proprietario, impegnato a discutere di ristrutturazioni con vari membri delle gilde locali.

EFFETTI DEL TEMPO ATMOSFERICO

Finché la serie degli incontri non è completa, il DM applica i seguenti effetti del tempo atmosferico.

Ondata di Caldo. Durante il giorno, un personaggio che non può accedere a una scorta di acqua potabile deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10 alla fine di ogni incontro della serie, altrimenti subisce un livello di indebolimento. Il tiro salvezza subisce svantaggio se il personaggio indossa un'armatura media o pesante. I personaggi dotati di resistenza o immunità al fuoco superano automaticamente questo tiro salvezza.

SERIE DEGLI INCONTRI IN AUTUNNO

Gli inganni e i sotterfugi sono il pane quotidiano di Jarlaxle: il drow cerca di ingannare i suoi rivali affinché facciano il lavoro sporco per lui. Guida i personaggi verso la *Pietra di Golorr* facendo loro credere di essere sempre un passo avanti. I personaggi giocanti drow che hanno aderito al Bregan D'aerthe vedranno la loro fedeltà al gruppo messa a dura prova.

RIASSUNTO

I personaggi visitano la residenza di Fenerus Stormcastle, un lampionaio e brigante a riposo che passa informazioni al Bregan D'aerthe. Quando arrivano trovano l'abitazione messa a soqquadro (incontro 1, "Il Vicolo"). I duergar che hanno saccheggiato l'abitazione lavorano per la Gilda di Xanathar e le spie del Bregan D'aerthe hanno seguito le loro tracce fino a un complesso sotterraneo nel Quartiere Meridionale. Assunte le fattezze di Laeral Silverhand, Jarlaxle indirizza i personaggi in quella direzione (incontro 9, "Il Complesso Sotterraneo"). Passando al setaccio gli scantinati, i personaggi trovano una falsa *Pietra di Golorr*, ma non quella vera. Non avendo altre tracce, i personaggi non possono fare altro che incontrarsi di nuovo con "Laeral" presso un teatro nel Quartiere del Porto (incontro 6, "Il Teatro"). Jarlaxle fa ai personaggi un'offerta che non possono rifiutare, scatenando contro di loro i suoi agenti se osano rifiutarsi.

Una volta intuito che la Gilda di Xanathar non ha la pietra, Jarlaxle chiede ai personaggi di interrogare Fenerus per scoprire dove l'ha nascosta. Jarlaxle ha saputo che Fenerus è in attesa di essere processato presso un tribunale nel Quartiere del Castello (incontro 8, "Il Tribunale"). Fenerus chiede la grazia per tutti i suoi crimini passati. I personaggi non sono nella posizione di poterlo accontentare, ma possono minacciarlo, persuaderlo o usare la magia per affascinarlo. Se viene obbligato a rivelare l'ubicazione della pietra, Fenerus indirizza i personaggi verso una vecchia torre nel Quartiere del Porto (incontro 7, "La Vecchia Torre").

I tenenti di Jarlaxle arrivano alla pietra per primi e fuggono sui tetti del Quartiere del Porto per seminare i personaggi (incontro 5, "Inseguimento sui Tetti").

Riscendono a terra a Riva Velata (incontro 2, "Riva Velata"). Una volta che i personaggi hanno strappato la pietra ai drow, possono usarla per raggiungere la dimora di una famosa pittrice del Quartiere del Mare (incontro 10, "Il Mulino a Vento Riconvertito"); sotto la sua abitazione si snoda un tunnel che conduce alla Cripta dei Dragoni.

EFFETTI DEL TEMPO ATMOSFERICO

Finché la serie degli incontri non è completa, il DM applica i seguenti effetti del tempo atmosferico.

Vento Autunnale. Il vento che soffia per le strade impone svantaggio ai tiri per colpire con le armi a distanza e alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito. Il vento spegne inoltre le fiamme scoperte più piccole di una torcia.

SERIE DEGLI INCONTRI IN INVERNO

L'inverno dello scontento di Waterdeep è giunto. Gli Zhent al servizio di Manshoon credono che il loro padrone sia onnipotente e si fanno più audaci. Con la città stretta nella morsa del ghiaccio, sono disposti a sfidare apertamente le autorità locali e a rischiare la morte pur di impossessarsi della *Pietra di Golorr*.

RIASSUNTO

La pietra è stata consegnata a Thrakkus, un dragonide macellaio nel Quartiere dei Campi (incontro 10, "Il Mulino a Vento Riconvertito"). Thrakkus nasconde la pietra tra le carni di una consegna. I personaggi seguono il carretto delle consegne fino a un vicolo nel Quartiere Commerciale dove gli Zhent si incontrano in segreto (incontro 1, "Il Vicolo"). Prima che i personaggi possano mettere le mani sulla pietra, una Zhent di nome Vevette Blackwater la afferra e fugge, dando il via a un inseguimento sui tetti ghiacciati (incontro 5, "Inseguimento sui Tetti"). Vevette passa la pietra ad Agorn Fuoco, un bardo che assiste a una rappresentazione nel teatro vicino (incontro 6, "Il Teatro"), prima di trascinarsi dietro i suoi inseguitori in un inseguimento per le vie innevate (incontro 3, "Inseguimento nelle Vie"). I personaggi apprendono che la pietra è stata portata da una carrozza a pagamento fino a Riva Velata. I personaggi possono raggiungere Agorn laggiù (incontro 2, "Riva Velata").

Se viene catturato e interrogato, Agorn rivela che lungo la strada per Riva Velata ha fatto una sosta, per portare a destinazione un'amica, una sacerdotessa di Bane alleata con gli Zhentariim, e ha lasciato la pietra a lei e ai suoi accoliti affinché la custodissero. I personaggi trovano la sacerdotessa e i suoi accoliti in una vecchia torre nel Quartiere del Castello (incontro 7, "La Vecchia Torre"). Prima di lasciare quel luogo, i personaggi devono affrontare il simulacro di Manshoon, che arriva a reclamare la pietra tramite un cerchio di teletrasporto. Una volta che il simulacro è stato sconfitto, i personaggi usano la pietra per apprendere che l'entrata della Cripta dei Dragoni è nascosta sotto un mausoleo nella Città dei Morti (incontro 4, "Il Mausoleo").

EFFETTI DEL TEMPO ATMOSFERICO

Finché la serie degli incontri non è completa, il DM applica i seguenti effetti del tempo atmosferico.

Tormenta. La neve che cade e il vento che ulula impongono svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito e sulla vista. Il vento estingue inoltre le fiamme scoperte più piccole di una torcia. La visibilità è ridotta a 18 metri. La neve sul terreno crea terreno difficile nelle aree che non sono regolarmente transitate.

Freddo Estremo. Un personaggio esposto al freddo deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10 alla fine di ogni incontro della serie, altrimenti subisce un

livello di indebolimento. I personaggi dotati di resistenza o immunità al freddo superano automaticamente il tiro salvezza, come anche chi indossa vestiario adatto al freddo (giacche imbottite, guanti, cappelli e così via).

INCONTRO 1: IL VICOLO

Il DM usa la mappa 4.1 per questo incontro. Gli edifici che delimitano il vicolo sono alti 9 metri (tre piani), a meno che il DM non decida altrimenti. Poiché questo incontro si svolge all'esterno, il DM dovrà ricordare di applicare gli eventuali effetti del tempo atmosferico in gioco.

AREE DEL VICOLO

I luoghi seguenti fanno riferimento alla mappa 4.1.

L1. RESIDENZA DEL VICOLO

Questa vecchia casa in pietra a un solo piano ha un tetto in ardesia, è priva di finestre ed è situata al centro del vicolo, stretta tra altri edifici più alti. Le porte sono fatte di solido legno e quella d'entrata può essere sbarrata dall'interno. Per sfondare la porta sbarrata, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 18.

Gli interni sono suddivisi in due stanze, una cucina con un camino e una camera da letto arredata in modo spartano.

L2. NEGOZIO

Questo edificio in pietra ospita un negozio di qualche tipo. Se un incontro non specifica che genere di merce viene venduta, il DM tira un d20 e consulta la tabella "Merci del Negozio" per determinare cosa si vende.

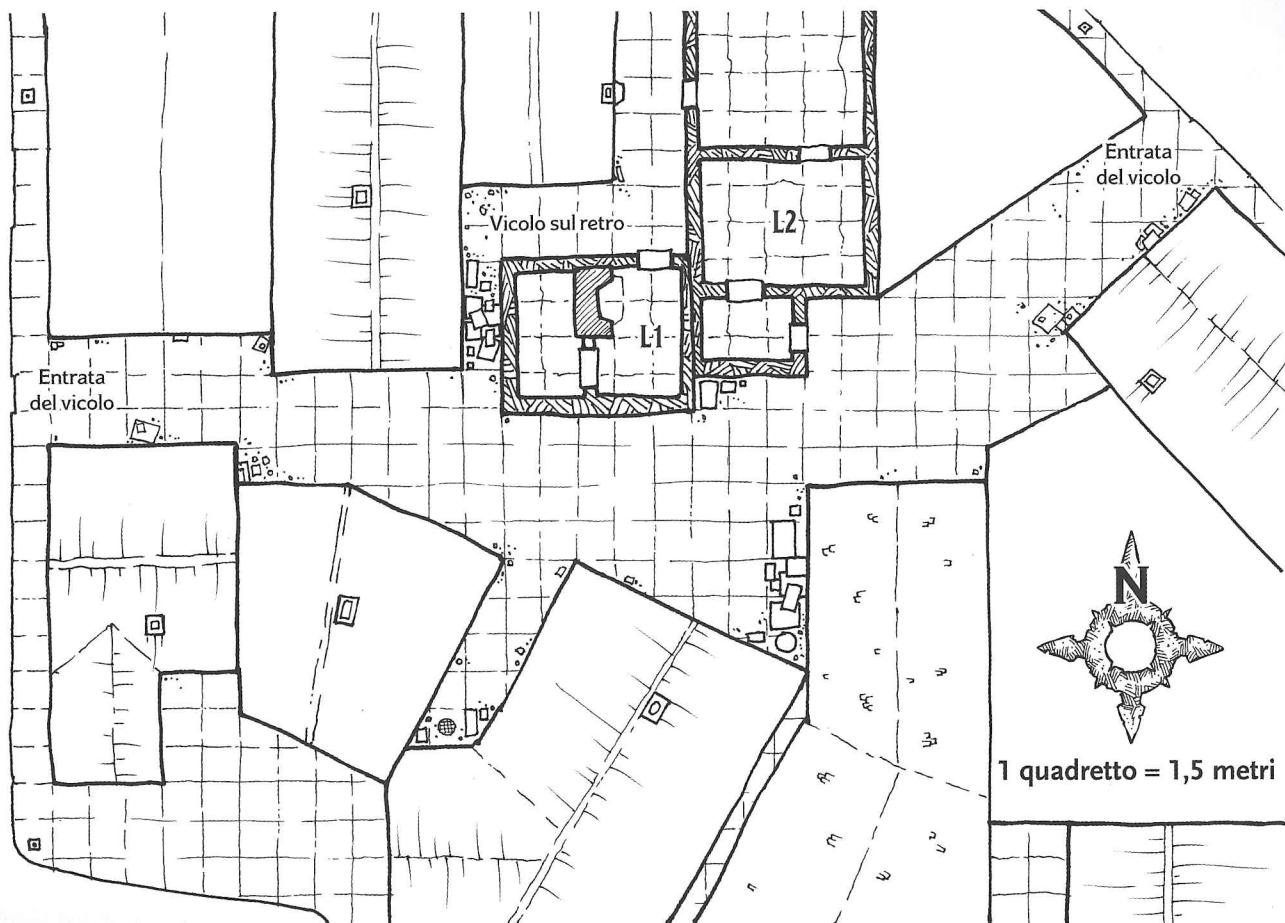
Una piccola stanza funge da vestibolo e consente ai visitatori di depositare i mantelli o soprabiti più pesanti. Oltre il vestibolo, c'è il negozio vero e proprio, dove è esposta la merce in vendita. La camera a nord funge da magazzino o da laboratorio. Il proprietario del negozio (**popolano**) possiede le chiavi di tutte le porte.

MERCI DEL NEGOZIO

d20	Merci	d20	Merci
1	Animali	11	Oggetti in vetro
2	Bambole	12	Ombrelli
3	Candele	13	Opere d'arte
4	Cappelli	14	Razioni
5	Carne fresca	15	Ruote di carri
6	Chiavi e serrature	16	Strumenti musicali
7	Costumi	17	Tappeti
8	Giochi	18	Trappole da cacciatore
9	Libri	19	Vasi
10	Mobili	20	Vino

MODIFICARE GLI INCONTRI

Il DM può modificare la difficoltà di un incontro di combattimento aggiungendo o sottraendo qualche mostro. Se ha bisogno di aumentare la difficoltà di un incontro già iniziato, può fare intervenire dei rinforzi nemici durante la battaglia. Se l'incontro risulta troppo letale, può ridurre i punti ferita degli antagonisti, fare intervenire dei PNG in aiuto dei personaggi o fare in modo che i nemici, al fine di evitare ulteriori perdite, decidano di fuggire.



MAPPA 4.1: IL VICOLO

IL VICOLO: PRIMAVERA

Quando questo incontro ha inizio, i personaggi potrebbero essere già in possesso della *Pietra di Golorr*, nel qual caso vengono assaliti mentre attraversano un vicolo accanto alla torre, oppure la pietra è stata loro sottratta dagli scrutatori spia di Xanathar, nel qual caso dovranno raggiungere gli scrutatori nel vicolo prima che le creature possano calarsi nelle fogne.

TRAPPOLE PER ORSI

Il DM sceglie cinque quadretti sulla mappa, che contengono delle profonde pozzanghere di acqua fangosa. All'interno di ogni pozzanghera è nascosta una tagliola per orsi, caricata a molla. Una creatura con un punteggio di Percezione passiva pari o superiore a 13 avvista una trappola prima di farla scattare accidentalmente.

Se una creatura mette un piede nel quadretto di una trappola, deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10. Se lo fallisce, subisce 3 (1d6) danni taglienti, la trappola si chiude di scatto attorno alla sua caviglia e la creatura è trattenuta finché la trappola non viene rimossa. Con un'azione, una creatura può tentare di aprire la trappola a viva forza, ma per farlo deve effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 12.

AGGRESSORI

I personaggi entrano nel vicolo seguiti da otto **coboldi** camuffati da bambini che indossano maschere di troll. Un **bugbear** di nome Morga e un **divoracervelli** si nascondono in un androne a metà del vicolo e possono essere avvistati effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 16.

Quando i personaggi arrivano all'altezza del nascondiglio di Morga, il bugbear e i coboldi attaccano. Il divisoracervelli rimane nascosto e cerca di prendere il controllo di un personaggio. Se ne ha l'opportunità, Morga cerca di spingere un personaggio verso la trappola più vicina. Se queste creature si impossessano della pietra, la consegnano a Xanathar nella sua tana (vedi il capitolo 5).

INCONTRO SUCCESSIVO

Se un personaggio entra in sintonia con la *Pietra di Golorr*, apprende che la Cripta dei Draghi è situata sotto un teatro del Quartiere del Castello chiamato il Flumph Rosa, e quali sono le tre chiavi che consentono di aprirla. Quando i personaggi sono pronti a visitare il luogo, l'avventura prosegue con l'incontro 6, "Il Teatro".

IL VICOLO: ESTATE

I personaggi iniziano questo incontro sui tetti che si affacciano sul vicolo. Se uno o più personaggi sono scesi a terra durante l'inseguimento sui tetti, partono invece a un'estremità del vicolo.

CARROZZA A PAGAMENTO

Al centro del vicolo è in attesa una carrozza a pagamento trainata da due **cavalli da tiro**. Il cocchiere, Haru Hamatori (LB popolano umano Kozakuran), indossa un cappello piumato e un abito coordinato.

Il **doppelganger** che lavora come valletto per Lord Cassalanter, sotto le mentite spoglie di un anziano tiefling di nome Willifort Crowelle, occupa il sedile dei passeggeri, che gli conferisce mezza copertura. Accanto alla carrozza, c'è un **diavolo barbuto** camuffato da guardia del corpo

umana, avvolto in un mantello e celato da un cappello a tesa larga, e sul tetto della carrozza sono appollaiati tre **imp** invisibili. Gli eventuali **diavoli spinati** che sono sopravvissuti all'incontro precedente sono presenti, avendo appena consegnato la *Pietra di Golorr* a Willifort.

Quando Willifort vede i personaggi, ordina agli imp e ai diavoli spinati di attaccare. Il diavolo barbuto rimane accanto a Willifort e affronta ogni personaggio che cerca di avvicinarsi alla carrozza.

La carrozza ha CA 14, 45 punti ferita e immunità ai danni da veleno e ai danni psichici.

Se sembra che i personaggi possano impossessarsi della *Pietra di Golorr* man mano che l'incontro prosegue, Willifort ordina al cocchiere di partire e di allontanarsi dal vicolo a tutta velocità. Se il cocchiere è incapacitato o è morto, il diavolo barbuto si mette a cassetta sul retro della carrozza e prende le redini del veicolo. Se il diavolo barbuto non è in grado di sostituirsi al cocchiere, è il doppelganger a prendere le redini. Se la carrozza è distrutta o i suoi cavalli non sono in grado di muoversi, Willifort fugge a piedi.

INCONTRO SUCCESSIVO

Se Willifort fugge e i personaggi lo inseguono, l'avventura prosegue con l'incontro 3, "Inseguimento nelle Vie".

IL VICOLO: AUTUNNO

La ricerca della *Pietra di Golorr* conduce i personaggi da Fenerus Stormcastle, un lampionaio che vive in affitto in una casupola nel Quartiere Commerciale (area L1).

CARRETTO DELLE MELE

I personaggi entrano nel vicolo da una qualsiasi delle estremità. Il DM chiede loro di definire l'ordine di marcia, poi legge il testo seguente quando arrivano al centro del vicolo:

Un carretto carico di mele sfreccia verso di voi dalla direzione opposta, acquistando velocità a causa alla pendenza. A bordo del carretto c'è un giovane tiefling con una benda su un occhio, che grida a perdifiato: "Attenti!"

Un personaggio sulla traiettoria del carretto deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti viene colpito, subisce 5 (2d4) danni contundenti e cade a terra prono. Un personaggio può rinunciare al tiro salvezza su Destrezza e cercare di fermare il carretto a mani nude, ma per farlo deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15. Se lo fallisce, viene colpito dal carretto e cade a terra prono, mentre il carretto continua ad avanzare. Dopo avere investito il gruppo, il carretto si rovescia su un lato, sparagliando le mele in tutto il vicolo. Il giovane tiefling viene scalzato fuori dal carretto, ma non subisce danni seri.

Il ragazzo è uno dei tre monelli di strada che hanno unito le forze per rubare il carretto delle mele da un venditore ambulante vicino. Gli altri due hanno perso il controllo del carretto sulla sommità del vicolo, prima che potessero saltare a bordo. Raggiungono il loro amico dopo lo schianto, si assicurano che stia bene e si scusano sentitamente con chiunque si sia fatto del male. I monelli sono tre combinaguai, ma sono innocui. Sono descritti in dettaglio nel riquadro "I Tre Monelli".

Se qualcuno chiede loro di Fenerus, i ragazzi sanno di chi si tratta. Lo descrivono come un uomo grosso dalla barba ingrigita che deve avere partecipato a molti combattimenti, "a giudicare dalle cicatrici che gli segnano

la faccia". Non sanno nient'altro su di lui, a parte il fatto che vive da solo.

Se i personaggi non li scacciano, i ragazzi rimangono a bighellonare per il vicolo, mangiando mele e frugando tra i cumuli dei rifiuti.

LA CASA DI FENERUS

La porta della casa di Fenerus è aperta e l'interno è stato messo sottosopra. Sul muro della cucina è stato dipinto con il sangue un cerchio con dieci linee equidistanti che si irradiano verso l'esterno: il simbolo di Xanathar. Una ricerca meticolosa unita a una prova di Saggezza (Percezione) con CD 12 rivela delle piccole pozze di sangue sul pavimento della cucina. Una prova effettuata con successo conferma inoltre che il sangue sul pavimento e sul muro è fresco.

LA STORIA DI FENERUS

Fenerus Stormcastle era il fondatore della Brigata dei Falchi di Sangue, una banda di briganti a cavallo che ancora oggi assale i viaggiatori lungo la strada per Amphail. Dopo un assalto fallito, fu buttato fuori dalla banda e così si "ritirò" a Waterdeep, dove si unì alla Gilda dei Candelai e dei Lampionai.

Fino a poco tempo fa, Fenerus integrava i suoi proventi spiando per conto della città di Luskan e fornendo ai suoi contatti le notizie succulente che gli capitava di sentire durante le sue ronde notturne nel Quartiere Commerciale e varie informazioni sul clima politico di Waterdeep. Non immagina che i suoi contatti siano i drow del Bregan D'aerthe, dal momento che restano sempre nascosti tra le ombre e si coprono il volto con un cappuccio.

Gli agenti dell'Alleanza dei Lord di recente hanno bollato Fenerus come un criminale ricercato, notificando la cosa ai Lord di Waterdeep, che hanno inviato la Vigilanza Cittadina ad arrestarlo. Fenerus ha avuto il buon senso di nascondere altrove la *Pietra di Golorr* e spera di usarla come merce di scambio per la sua libertà e per fare tabula rasa dei crimini passati.

Poco dopo l'arresto di Fenerus, gli agenti drow del Bregan D'aerthe si sono fatti avanti per recuperare la pietra, ma sono stati assaliti da alcuni duergar invisibili che si nascondevano nel vicolo. I duergar erano membri della Gilda di Xanathar, inviati da Nar'l Xibrindas (vedi l'appendice B) a recuperare la pietra. Dopo avere messo sottosopra la dimora di Fenerus senza trovare nulla, hanno deciso di aspettare il ritorno di Fenerus, ma sul posto sono invece arrivati i drow, che sono riusciti a stento a salvarsi la vita fuggendo.

I TRE MONELLI

I tre ragazzini di strada descritti di seguito compaiono in varie scene di questo capitolo:

Nat è una smagrita ragazza Illuskan di 10 anni: è sorda e porta con sé una spada giocattolo di legno. È il capo del gruppo e comunica usando un linguaggio dei segni di sua invenzione che ha insegnato ai suoi amici.

Jenks è un grassoccio ragazzo Turami di 9 anni, indossa un mantello, porta con sé una bacchetta giocattolo e un orsogufo di pezza, il suo "famiglio". È timido con gli sconosciuti, ma coraggioso se si tratta di aiutare i suoi amici.

Squiddly è uno snello ragazzo tiefling di 9 anni che porta una benda su un occhio, un piccolo arco e una faretra di frecce giocattolo. Non pensa quasi mai prima di parlare o di agire.

JARLAXLE CAMUFFATO

Prima che i personaggi se ne vadano dal vicolo, **Jarlaxle Baenre** (vedi l'appendice B) usa il suo *cappello del camuffamento* per presentarsi a loro con le fattezze di Laeral Silverhand, il Lord Svelato di Waterdeep:

Una donna alta e aggraziata, avvolta in un mantello color smeraldo, si avvicina a voi. Da sotto il cappuccio scende una lunga chioma argentata. "Se siete venuti in cerca di Fenerus Stormcastle, temo che siate arrivati tardi" spiega. "A quanto pare è stato catturato da Xanathar. Fenerus era in possesso di qualcosa che sto cercando. Forse potete aiutarmi a recuperarla."

"Laeral" spiega ai personaggi che Fenerus era in possesso di un oggetto magico senziente chiamato la *Pietra di Golorr*, che conosce l'ubicazione di un grosso deposito di monete d'oro, sottratte alla città dal Lord Svelato precedente. Chiede ai personaggi di recuperare la pietra per il bene di Waterdeep e di consegnargliela al Teatro delle Sette Maschere nel Quartiere del Porto. "Laeral" non offre altra ricompensa che la gratitudine del Lord Svelato di Waterdeep.

Jarlaxle sospetta che Nar'l Xibrindas, la sua spia all'interno della Gilda di Xanathar, lo abbia tradito e che ora stia usando le risorse del Bregan D'aerthe per aiutare il beholder a recuperare la pietra. Jarlaxle sa anche che la Gilda di Xanathar possiede un rifugio nelle vicinanze, in un complesso sotterraneo sotto il Quartiere Meridionale. "Laeral" suggerisce ai personaggi di cercare la pietra laggiù (Jarlaxle non vuole far capire a Nar'l che ha dei sospetti su di lui, quindi preferisce inviare un piccolo gruppo di avventurieri anziché fare intervenire una forza d'attacco del Bregan D'aerthe).

Quei personaggi che dubitano delle intenzioni di Laeral possono capire che sta nascondendo qualcosa vincendo una prova contesa di Saggezza (Intuizione) contro la prova di Carisma (Inganno) di Jarlaxle. Se i personaggi riescono a smascherare Jarlaxle, il drow sorride e offre loro 10.000 mo se gli consegneranno al più presto la pietra al Teatro delle Sette Maschere. Garantisce, in tutta onestà, che intende restituire l'oro a Waterdeep in cambio della benevolenza politica della città.

INCONTRO SUCCESSIVO

Se i personaggi invadono il rifugio della Gilda di Xanathar, l'avventura prosegue con l'incontro 9, "Il Complesso Sotterraneo".

IL VICOLO: INVERNO

Le ricerche della *Pietra di Golorr* conducono i personaggi a un vicolo innevato del Quartiere Commerciale che contiene un rifugio segreto degli Zhentarim (una casa senza finestre, area L1) e una macelleria chiamata "I Polpettoni di Cuttle" (area L2).

I personaggi arrivano da una qualsiasi estremità del vicolo. Le impronte degli zoccoli e i solchi delle ruote nella neve testimoniano che il carretto delle consegne di Justyn Rassk è passato nel vicolo di recente, dopo una breve sosta davanti alla macelleria. Se un personaggio esamina le tracce ed effettua con successo una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 10, può capire che il carretto si è fermato sia davanti al negozio che all'abitazione nel vicolo. Ma prima che i personaggi possano indagare oltre, sono assaliti dai membri della Gilda di Xanathar.

L'ATTACCO DEI BUGBEAR

Alla fine di un vicolo cieco laterale a sud delle aree L1 e L2, c'è una grata di ferro che copre l'accesso alle fognature sotto il Quartiere Settentrionale. Cinque **bugbear** sono usciti silenziosamente dalle fogne e si sono nascosti nel vicolo laterale. Si riversano in strada e attaccano i personaggi, nella speranza di beneficiare di sorpresa grazie alla tempesta. I personaggi dotati di un punteggio di Percezione passiva pari o superiore a 16 non sono sorpresi.

I bugbear sono stati inviati da Xanathar a recuperare un prigioniero rinchiuso nel rifugio degli Zhent, ma sono troppo sanguinari per rinunciare all'occasione di uccidere una banda di avventurieri che interferisce nei loro piani. A causa del vento e della neve, la Vigilanza Cittadina non si accorge del pericolo.

I POLPETTONI DI CUTTLE

Se i personaggi parlano con la proprietaria della macelleria, una donna grassoccia di mezza età di nome Sora Cuttle (**LB popolana** umana Illuskan), apprendono che Sora ha ricevuto una consegna inaspettata da parte di Justyn Rassk, della Gilda dei Macellai. Poiché la carne fresca in inverno scarseggiava, Sora l'ha accettata senza troppi problemi. Se i personaggi ritengono opportuno informarla che la carne proviene da umanoidi fatti a pezzi, Sora si sente male. Non aveva idea delle mostruose abitudini di Thrakkus e promette di denunciare la cosa alla Gilda dei Macellai e al giudice locale. Fino ad allora, non userà la carne di Thrakkus per preparare i suoi famosi polpettoni.

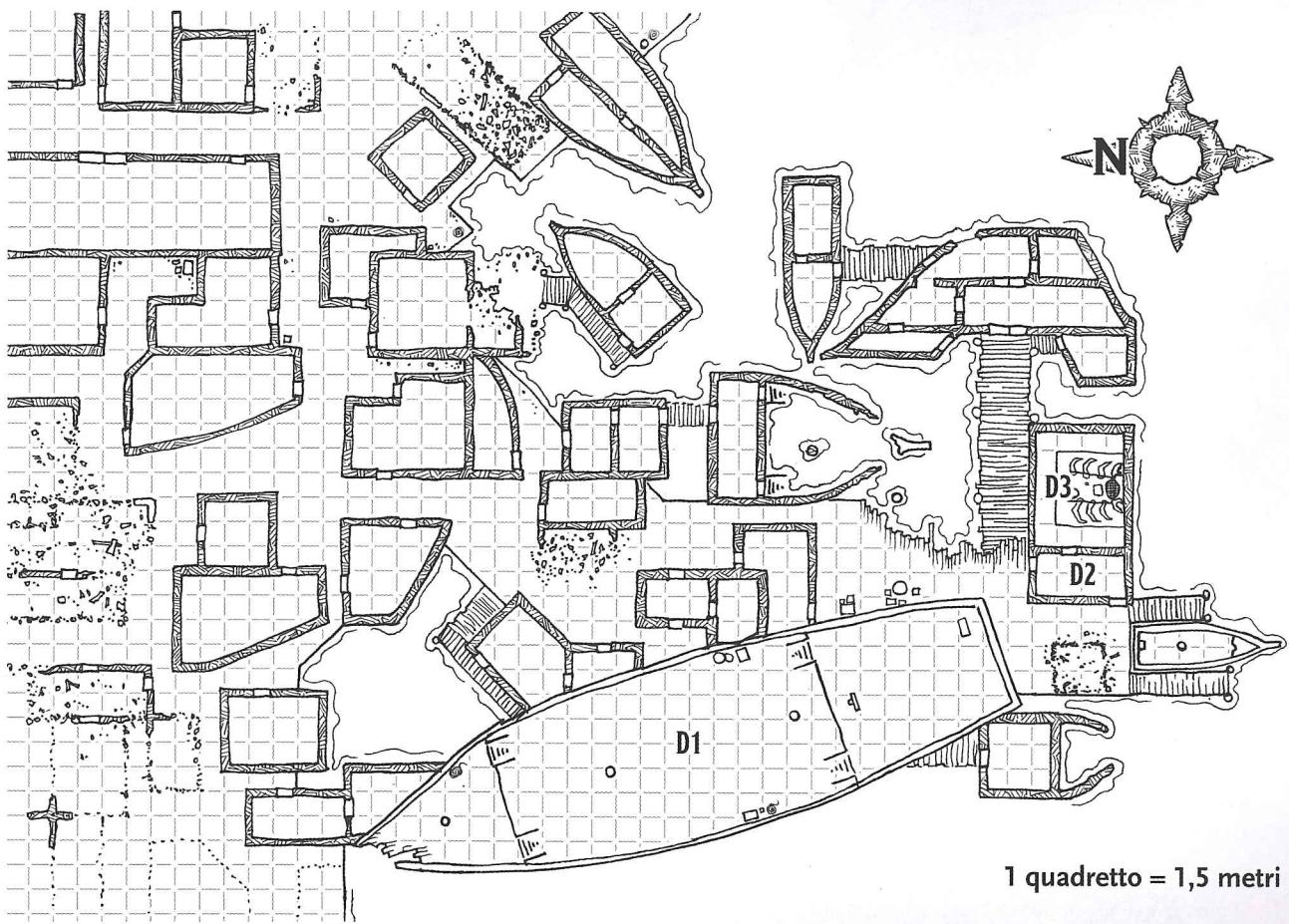
Sora nutre dei sospetti sui due vicini nell'area L1. Vanno e vengono a orari strani e a volte rientrano all'alba con le armature di cuoio sporche di sangue. Se i personaggi fanno a Sora la cortesia di metterla in guardia sulla carne, la donna condivide volentieri con loro i sospetti che cova sui suoi ambigui vicini, descrivendoli. Una è una donna pallida e smagrita, di poco più di vent'anni, dai capelli scuri e arruffati. L'altro è un uomo molto più vecchio, dalla pelle scura e calvo. Ha una corta barba bianca e gli manca mezzo orecchio.

IL RIFUGIO SEGRETO DEGLI ZHENTARIM

Questa casa senza finestre è occupata da due Zhent fedeli a Manshoon (gli stessi individui descritti da Sora). I loro nomi sono Avareen Windrivver (**LM spia** umana Illuskan) e Zorbog Jyarkoth (**NM malvivente** umano Turami).

Quando i personaggi entrano per la prima volta nel vicolo, Avareen si trova sulla soglia della casa e sta porgendo la *Pietra di Golorr* a una Zhent di alto rango di nome Vevette Blackwater (**CM spadaccina** umana Tethyrian; vedi l'appendice B). Zorbog, all'interno del rifugio, attizza il fuoco nel camino e osserva silenziosamente la transazione. Vevette afferra la pietra e si arrampica precipitosamente sui tetti, lasciando Avareen e Zorbog a occuparsi dei sopravvissuti allo scontro con i bugbear.

Nella stanza sul retro è tenuto prigioniero un noto membro della Gilda di Xanathar, imbavagliato e legato a una sedia: un nano degli scudi che indossa una calotta di cuoio su cui sono cuciti dei finti tentacoli oculari di beholder. Il nano, Ott Steeltoes (vedi l'appendice B), è stato catturato mentre comprava del cibo per i pesci al mercato del Quartiere del Porto. Dopo che gli Zhent l'hanno interrogato, è apparso evidente che Xanathar avrebbe voluto riavere indietro il suo agente. Ott era tenuto prigioniero in attesa del versamento di un riscatto, ma Xanathar ha scoperto dove è rinchiuso. Se qualche bugbear è sopravvissuto all'attacco iniziale, cerca di salvare Ott, mentre Avareen e Zorbog fanno del loro meglio per respingerli. Se Ott viene liberato, si affretta a tornare alla presenza del suo folle padrone, il beholder, che lo attende



MAPPA 4.2: RIVA VELATA

con impazienza. Se i personaggi lo seguono, arrivano direttamente alla tana di Xanathar (vedi il capitolo 5).

INCONTRO SUCCESSIVO

Ogni personaggio entro 3 metri dalla porta d'ingresso degli Zhent può effettuare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 14. Chi effettua la prova con successo sente una risata beffarda tra il soffio del vento e scorge una figura ammantata che li osserva dalla cima di un tetto vicino. La figura scompare immediatamente in mezzo alla tempesta. Se i personaggi la inseguono, l'avventura prosegue con l'incontro 5, "Inseguimento sui Tetti".

INCONTRO 2: RIVA VELATA

Riva Velata è un fatiscente isolato del Quartiere del Porto che puzza di pesce e di legname bruciato. Quest'area fu divorata da un incendio poco più di un anno fa e ora buona parte degli edifici è costituita da strutture semibruciate in cui le vele (nel migliore dei casi) fanno le veci dei tetti. Una lunga fila di reti e canne da pesca ingombra il molo vero e proprio e l'acqua, profonda 4,5 m, è coperta da un fitto strato di ghiaccio durante l'inverno.

AREE DI RIVA VELATA

Riva Velata è un ammasso disordinato di abitazioni cadenti ricavate dal legname delle vecchie navi e popolate dagli abitanti più poveri di Waterdeep. Molti edifici furono ridotti in cenere l'anno scorso. Anche se alcuni furono ricostruiti, molti furono giudicati irreparabili e ora sono usati come rifugi senza tetto soltanto dagli orfani o dai topi.

I luoghi seguenti fanno riferimento alla mappa 4.2.

D1. FOLLIA DEL KRAKEN

La *Follia del Kraken* è una nave pirata arenata come caselli. In qualsiasi momento, 4d6 **banditi** oziano sul ponte, nella speranza che qualcuno li ingaggi per qualche lavoro dove ci sia da menare le mani. Questi perdigiorno vivono nelle cabine infestate dai topi sottocoperto. Sono disposti ad accorrere in aiuto di chiunque glielo chieda... al giusto prezzo. Ognuno di loro richiede 1 mo per farsi coinvolgere in uno scontro o creare un diversivo su commissione.

D2. RESIDENZA DI GRINDA

Una folle cacciatrice di tesori di nome Grinda Garloth (CN **maga** umana Illuskan in grado di parlare il Comune, l'Halfling, il Nanico e il Sottocomune; per le sue statistiche consultare il *Monster Manual*) vive qui. La sua casa fatiscente contiene un letto sfatto, un laboratorio da alchimista, una piccola stufa, un attaccapanni, un tavolo, uno sgabello, una poltrona in pessime condizioni, un lavandino e un forziere chiuso a chiave e protetto da un incantesimo *glifo di interdizione*. Grinda porta con sé la chiave del forziere e il glifo innesta un effetto di rune esplosive (vedi la descrizione dell'incantesimo nel *Player's Handbook*), se qualcuno che non sia Grinda tenta di sollevare il coperchio.

Forziere. Il forziere di Grinda contiene una pesante chiave di ferro che può aprire e chiudere il mausoleo della famiglia Garloth nella Città dei Morti (vedi: "Riva Velata: Primavera" più sotto).

D3. L'APPARATO DI GRINDA

Grinda Garloth custodisce qui il suo *apparato di Kwalish*, quando non usa il veicolo per andare a caccia di tesori



Grinda Garloth e il suo apparato di Kwalish

nella Baia di Acquafonda. Quando l'apparato è ormeggiato, galleggia all'interno di un molo recintato. Le porte di metallo sommerso che si affacciano sulla baia sono tenute chiuse da una sbarra di ferro piazzata all'interno. L'apparato può sollevare la sbarra di ferro automaticamente; una creatura all'interno del molo può farlo effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 20.

Prendere in Prestito l'Apparato. Grinda consente ai personaggi di prendere in prestito il suo *apparato di Kwalish* a condizione che prima usino il marchingegno per perlustrare il fondale della Baia di Acquafonda e le consegnino la metà di quello che trovano. Per esaudire le richieste della maga, i personaggi devono trascorrere una giornata a setacciare la baia. Alla fine della giornata, il pilota effettua una prova di Intelligenza (Indagare) e moltiplica il risultato totale della prova per 10, per determinare il valore in monete d'oro dei tesori trovati. Grinda vende i tesori e cede la metà del ricavato ai personaggi, come promesso.

Quando i personaggi perlustrano la baia in cerca di tesori, il DM tira un qualsiasi dado. Nel caso di un risultato pari, uno squalo risvegliato di nome Obliteros li attacca. Grinda ha avuto vari incontri ravvicinati con lo squalo di recente, ma ha evitato di dirlo ai personaggi per non spaventargli. Obliteros è uno **squalo gigante** con le modifiche seguenti:

- L'allineamento dello squalo è caotico malvagio.
- Il suo punteggio di Intelligenza è pari a 10 (+0); lo squalo può parlare e capire l'Aquan.

RIVA VELATA: PRIMAVERA

Xanathar ha inviato le sue forze a recuperare la *Pietra di Colorr* da Grinda Garloth, nota lungo tutti i moli per essere una maga eccentrica che usa un marchingegno sommersibile per perlustrare la Baia di Acquafonda alla ricerca di tesori. I personaggi non hanno difficoltà a ottenere indicazioni fino alla sua residenza a Riva Velata (area D2).

Quando i personaggi arrivano alla sua abitazione, trovano Grinda rintanata all'interno dopo avere barricato le porte con la mobilia di casa. Quattro membri della Gilda di Xanathar (CM **banditi** umani) guidati da un nano di nome Noska Ur'gray (vedi l'appendice B) cercano di sfondare la porta. Noska ha dalla sua parte anche un **merrow** che nuota sotto i moli ed emerge per attaccare quando arrivano i personaggi.

Se i personaggi accorrono in difesa di Grinda, Noska ordina ai suoi malviventi di attaccarli e nel frattempo tira su di loro a casaccio con la balestra. Due round dopo, altri otto **banditi** saltano fuori dalla *Follia del Kraken* (area D1) e si uniscono alla mischia. Quei perdigiorno sono stati pagati 1 mo a testa per coprire le spalle a Noska. I personaggi possono farli rivoltare contro Noska, se offrono loro una paga migliore (almeno 5 mo a testa).

Se i personaggi mettono gli sbandati contro Noska o portano il nano a metà dei suoi punti ferita o meno, Noska fugge e gli eventuali membri della Gilda di Xanathar ancora in piedi coprono la sua fuga. Grinda esce dalla sua abitazione per ringraziare i personaggi non appena lo scontro si è concluso.

DOV'È LA PIETRA?

Grinda ammette di avere fatto affari con la Gilda di Xanathar in passato. Aveva l'ordine di proteggere la pietra finché Noska non fosse venuto a prenderla, ma poi ha cambiato idea e ha deciso di tenerla per sé. Ora capisce di avere fatto un errore.

Grinda rivela ai personaggi di avere consegnato la pietra al suo famiglio topo e di avergli ordinato di nasconderla nel mausoleo di famiglia, nella Città dei Morti. La maga fornisce ai personaggi le indicazioni per raggiungere il luogo e la chiave del mausoleo (anche se non ne avranno bisogno, in quanto troveranno il mausoleo aperto quando arrivano).

UNA SPIA IN CIELO

Quando i personaggi se ne vanno da Riva Velata, uno **scrutatore** (vedi l'appendice B) inizia a seguirli, tenendosi ad almeno 18 metri di distanza. Xanathar lo usa per spiare i personaggi. Un personaggio con un punteggio di Percezione passiva pari o superiore a 15 può avvistare lo scrutatore poco dopo che il gruppo è entrato nella Città dei Morti. Lo scrutatore si difende se attaccato.

INCONTRO SUCCESSIVO

Una volta ottenute le informazioni per raggiungere il mausoleo dei Garloth, i personaggi possono dirigersi alla Città dei Morti. La serie di primavera continua con l'incontro 4, "Il Mausoleo".

RIVA VELATA: AUTUNNO

Alla fine dell'inseguimento, i personaggi mettono alle strette Fel'rekt Lafeen e Krebbbyg Masq'il yr a Riva Velata. I due **drow pistoleri** (vedi l'appendice B) si nascondono dietro la *Follia del Kraken* (area D1) e aspettano di essere salvati. Quando i personaggi li affrontano, Fel'rekt e Krebbbyg cercano di guadagnare tempo finché il loro veicolo di fuga non arriva. Se uno dei due drow cade, l'altro lancia la pietra nella baia per evitare che cada in mani nemiche. Un personaggio può recuperare la pietra affondata usando un incantesimo *individuazione del magico* per rintracciarla.

LA FUMIGANTE

Una testuggine dragona meccanica chiamata La Fumigante affondò nella Baia di Acquafonda quasi un secolo fa. Alcuni gnomi Lantanesi al servizio di Jarlaxle sono riusciti a riparare il costrutto. Due round dopo che i personaggi hanno messo alle strette Fel'rekt e Krebbbyg, La Fumigante emerge accanto al molo a conteggio di iniziativa 5, abbastanza vicina da consentire ai drow di balzare sul suo dorso incrostato di cozze e mitili nel loro turno successivo.

Nel round successivo alla sua emersione, il meccanismo esala una nube di vapore sui moli, riempiendo un cubo con spigolo di 9 metri, poi inizia ad allontanarsi a una velocità di nuotare di 6 metri. Una creatura nella nube di vapore deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. La Fumigante può esalare vapore soltanto una volta. A ogni suo turno successivo, essa nuota per un totale di 12 metri verso la nave ammiraglia di Jarlaxle, la *Gioia per gli Occhi*, ancorata al centro della baia a 1,5 km di distanza.

La Fumigante ha CA 18, 75 punti ferita e immunità ai danni da veleno e ai danni psichici. Se scende a 0 punti ferita, affonda di nuovo nella Baia di Acquafonda. Se i drow sono ancora sul suo dorso quando affonda, raggiungono la *Gioia per gli Occhi* a nuoto, ma subiscono due livelli di indebolimento a causa dell'immersione nell'acqua fredda e dello sforzo.

Se i drow sono sconfitti mentre si trovano sul dorso della Fumigante, la *Pietra di Golorr* rotola sul guscio della testuggine dragona meccanica e cade nella Baia di Acquafonda. Se l'acqua è molto profonda, i personaggi avranno bisogno di prendere in prestito l'apparato di *Kwalish* di Grinda Garloth per recuperarla.

INCONTRO SUCCESSIVO

Se un personaggio entra in sintonia con la *Pietra di Golorr*, apprende che la Cripta dei Draghi è situata sotto un vecchio mulino a vento del Quartiere del Mare e quali sono le tre chiavi che consentono di aprirla. Quando i personaggi sono pronti a recarsi in quel luogo, l'avventura prosegue con l'incontro 10, "Il Mulino a Vento Riconvertito".

RIVA VELATA: INVERNO

I personaggi si dirigono a Riva Velata alla ricerca dell'individuo che secondo loro è in possesso della *Pietra di Golorr*. Durante il tragitto verso quella destinazione, la carrozza dell'uomo ha fatto una breve sosta nel Quartiere del Castello per far scendere la donna che è ora in possesso della pietra, un'informazione che i personaggi possono scoprire interrogando l'uomo, un bardo di nome Agorn Fuoco.

Agorn ha fatto un'impressione talmente buona a Manshoon da salire rapidamente di grado all'interno dell'organizzazione, ma a parte questo, la sua vita è una lunga sequenza di delusioni. Non ha raggiunto la fama a cui ambiva e non ha ottenuto le ricchezze che riteneva di meritare. Ha adottato il credo degli Zhentarim secondo cui il potere va a chi se lo merita e ha iniziato a considerare la Rete Nera come una sorta di famiglia. Agorn è giunto a Riva Velata per fare visita a un membro della sua vera famiglia, sua madre, che è gravemente ammalata e vive nella miseria.

UNA CARROZZA IN ATTESA

Ai margini dell'isolato, la carrozza a pagamento che ha portato Agorn Fuoco fino a Riva Velata sotto la tormenta rimane in attesa. Due **cavalli da tiro** pestano gli zoccoli nella neve con impazienza. Il cocchiere, Rowan Evenwood (LB **popolana** umana Chondathan), ha ricevuto dei soldi in più per aspettare il ritorno di Agorn, ma l'uomo se n'è andato in tutta fretta, Rowan non ha idea di quanto dovrà aspettare ancora e inizia a perdere la pazienza.

UNA GELIDA ACCOGLIENZA

Riva Velata è flagellata da una tormenta, che trasforma i caseggiati fatiscenti in sagome oscure e torreggianti celate da una cortina di neve e di vento. L'acqua lungo i moli si è ghiacciata fino a formare uno strato solido e i **popolani** più poveri, avvolti negli stracci, si radunano attorno a piccoli falò in cerca di calore. Sono diffidenti verso tutti coloro che non conoscono e si comportano in modo tutt'altro che accogliente, anche nei confronti di chi si dimostra caritativamente. Questa gente è pronta a strappare gli abiti di dosso ai personaggi alla minima opportunità.

MARACHELLE SUL GHIACCIO

Tre ragazzini di strada, che indossano mantelli e guanti consunti, giocano sulla lastra di ghiaccio sotto i moli. Corrono, si nascondono, si tirano palle di neve l'un l'altro e ridono nonostante la tormenta che infuria tra le strutture sopra le loro teste (vedi "I Tre Monelli" a pagina 63).

Quando i bambini vedono i personaggi per la prima volta, ne sono incuriositi. I bambini si considerano dei piccoli avventurieri e tendono a idolatrare e a emulare quelli del mondo reale. Squiddly osa perfino tirare una palla di neve contro uno di loro (bonus di +0 al tiro per colpire). I bambini sanno chi è Agorn Fuoco, perché una volta viveva e suonava a Riva Velata. Si offrono di guidare i personaggi fino alla casa di sua madre.

MADRE E FIGLIO

Il DM sceglie uno degli edifici non contrassegnati della mappa 4.2 che funge da abitazione dei Fuoco. Agorn Fuoco (NM **bardo** umano Turami; vedi l'appendice B) si trova all'interno e cerca di soffocare la madre costretta a letto, Marta (N **popolana** umana Turami con 1 punto ferita) con un sacco che la donna usava come cuscino. Con il volto rigato da lacrime di gioia e di dolore, Agorn vuole recidere ogni legame con la sua vecchia famiglia per entrare a far parte di quella nuova: gli Zhentarim. I personaggi possono

impedirgli di commettere un matricidio separandolo dalla madre prima che la vecchia donna soffochi.

Agorn è stato spinto a perpetrare questo atto dalla rappresentazione che ha visto a teatro e dalla sua amica, Amath Sercent, la donna a cui ha affidato la *Pietra di Golorr*. Non rivelerà la sua ubicazione volontariamente, ma è possibile strappargli l'informazione tramite la magia. I personaggi possono anche parlare con il cocchiere della carrozza a pagamento, Rowan Evenwood, che ha fatto scendere l'amica di Agorn a casa sua prima di trasportare Agorn a Riva Velata. Amath vive nel Quartiere del Castello, in una vecchia torre chiamata Guglia Gialla.

ZHENT NELLA TORMENTA

Quando i personaggi escono dalla residenza dei Fuoco, con o senza Agorn come prigioniero, sono circondati da nove **malviventi** Zhentarim, che combattono fino alla morte mentre Agorn cerca di scappare. Se ci riesce, i personaggi potrebbero incontrarlo di nuovo nel capitolo 8.

Quando gli Zhent attaccano e Agorn tenta di fuggire, i personaggi sentono il grido di un bambino provenire dalla direzione opposta. In mezzo alla tormenta di neve vedono che uno dei monelli, Jenks, è caduto in acqua a causa di uno strato di ghiaccio sottile che ha ceduto e ora rischia di annegare nella baia. I suoi due amici stanno cercando di tirarlo fuori dal buco, ma è troppo pesante. I bambini si trovano a circa 9 metri di distanza. Un personaggio in grado di afferrare Jenks può usare un'azione per tentare di tirarlo fuori dall'acqua gelida, ma dovrà effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 11. Se nessun adulto accorre in aiuto di Jenks nel giro di 1 minuto dalla caduta in acqua, il bambino scompare sotto la superficie e inizia ad annegare, inghiottito dall'acqua gelida.

Se i personaggi rischiano di essere sopraffatti dagli Zhent, possono ricevere aiuto in due forme. Due **spie** degli Arpisti inviate da Remallia Haventree (vedi l'appendice B) compaiono sulla scena. Si chiamano Salazar Lorraine (CB umano Tethyrian) e Mavia Oxlander (NB umana Chondathan). Se la battaglia non volge presto a favore del gruppo, Grinda Garloth (vedi l'area D2) fa la sua comparsa e usa la magia per aiutarli.

INCONTRO SUCCESSIVO

Una volta ottenute le informazioni necessarie da Agorn Fuoco o dal cocchiere della sua carrozza a pagamento, i personaggi vorranno fare una visita alla Guglia Gialla, nel Quartiere del Castello. L'avventura prosegue con l'incontro 7, "La Vecchia Torre".

INCONTRO 3: INSEGUIMENTO NELLE VIE

Per questo incontro, si usano le regole degli inseguimenti e la tabella "Complicazioni degli Inseguimenti Urbani" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*. L'inseguimento si svolge come un'esperienza di "teatro della mente", quindi non è necessaria una mappa per condurre l'incontro. Si svolge in un ambiente esterno, quindi il DM dovrà ricordarsi di applicare gli eventuali effetti del tempo atmosferico.

INSEGUIMENTO NELLE VIE: PRIMAVERA

Un **kenku** in combutta con la Gilda di Xanathar è in possesso della *Pietra di Golorr* e si allontana di corsa per le strade. Il kenku si trova a 18 metri di distanza dai personaggi all'inizio dell'inseguimento.

Se in un qualsiasi momento il kenku è incapacitato, un altro **kenku** nascosto in precedenza dalla pioggia o dalla nebbia si unisce all'inseguimento e agisce subito dopo nell'ordine di iniziativa. Compare all'improvviso, afferra la pietra e fugge.

INCONTRO SUCCESSIVO

Quando i personaggi sono in procinto di catturare il kenku, o quando il DM vuole terminare l'inseguimento, la creatura si rifugia all'interno di una vecchia torre. L'avventura prosegue con l'incontro 7, "La Vecchia Torre".

INSEGUIMENTO NELLE VIE: ESTATE

I personaggi inseguono il valletto di Lord Cassalanter, il doppelganger Willifort, mentre fugge su una carrozza a pagamento o a piedi. L'inseguimento si svolge per le vie affollate della città, tra il brusio dei passanti.

Se il DM non ha tenuto conto della distanza tra il doppelganger e i personaggi, si presume che i personaggi si trovino a 36 metri di distanza dalla loro preda all'inizio dell'inseguimento, se Willifort si sposta su una carrozza a pagamento, o a 18 metri di distanza, se il doppelganger si sposta a piedi. La carrozza ha un modificatore di iniziativa pari a +0 e Willifort si muove assieme ad essa. Una creatura a bordo della carrozza non deve tirare sulla tabella "Complicazioni degli Inseguimenti Urbani" nel suo turno.

VIA AFFOLLATA

Se Willifort fugge su una carrozza a pagamento, il suo tentativo di allontanarsi fallisce al terzo round dell'inseguimento, quando una grossa folla blocca la strada e costringe la carrozza a fermarsi (se l'inseguimento si svolge nel Giorno dei Fondatori, la folla fa parte dei festeggiamenti). Il doppelganger salta fuori dalla carrozza nel suo turno successivo e si fa strada tra la folla a piedi.

Ogni creatura in mezzo alla folla beneficia di metà copertura e qualsiasi attacco che manchi la creatura a causa della copertura colpisce invece un **popolano** innocente.

Se Willifort è incapacitato, un corvo plana improvvisamente sulla scena, agendo al conteggio di iniziativa immediatamente successivo. Il corvo ghermisce la pietra e fugge: in realtà, è un **imp** che ha mutato forma e lavora per Lady Cassalanter.

I MONELLI DI STRADA

L'inseguimento termina quando tre ragazzini di strada (vedi "I Tre Monelli" a pagina 63) rubano la pietra borseggiando il doppelganger o colpendo il corvo con una freccia giocattolo e facendogli cadere la pietra.

Una volta raccolta la pietra, i monelli si dileguano rapidamente in mezzo alla folla. Se il doppelganger Willifort è ancora nei paraggi, cerca di sgusciare via, convinto di essere ancora in possesso della pietra. L'imp, se presente, diventa invisibile e vola in cerchio al di sopra della folla nel futile tentativo di trovare la pietra.

Un personaggio può usare un'azione per esaminare la confusione in strada effettuando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 17. Se la prova ha successo, il personaggio avvista lungo la via una grata di ferro che non è stata chiusa a dovere. Sollevando la grata è possibile accedere a una scala a pioli in ferro che scende per 3 metri fino a un tunnel fognario sotterraneo. Se i personaggi si calano nel tunnel, sentono i passi di qualcuno che corre nell'acqua e le voci dei bambini a una certa distanza, e potrebbero decidere di seguirli (i ragazzini si tengono per mano nell'oscurità e sono guidati da Squiddly, che è dotato di scurovista).

INCONTRO SUCCESSIVO

Se i personaggi seguono i monelli nelle fogne, l'avventura prosegue con l'incontro 9, "Il Complesso Sotterraneo".

INSEGUIMENTO NELLE VIE: INVERNO

Una volta usciti dal teatro, i personaggi riprendono l'inseguimento della sfuggente spia degli Zhent, Vevette Blackwater (CM **spadaccina** umana Tethyrian; vedi l'appendice B). La donna si fa inseguire per le strade innevate finché non viene catturata o finché i personaggi non rinunciano. Vevette parte a 9 metri di distanza dai personaggi. Se costretta a effettuare una prova di caratteristica o un tiro salvezza a causa di una complicazione dell'inseguimento, dispone di vantaggio al tiro. Inoltre, può usare l'azione di Scatto durante l'inseguimento senza dover effettuare prove di Costituzione per evitare l'indebolimento.

DOV'È LA PIETRA?

Se Vevette viene catturata, si arrende. Conta sulle forze della legge affinché la proteggano dai pericoli più seri e sa di non avere fatto nulla che giustifichi l'arresto. Vedette non ha più la *Pietra di Golorr*: se ne è separata all'interno del teatro. Non rivela volontariamente chi ha la pietra, ma i personaggi possono strapparle questa informazione usando un incantesimo *charme su persone* o altre magie analoghe.

Se i personaggi fanno ritorno al teatro, **Remallia**

Haventree (vedi l'appendice B) fa loro cenno di avvicinarsi e rivelà di avere visto due persone uscire dal teatro poco dopo la loro partenza. Se ne sono andati assieme su una carrozza a pagamento poco tempo dopo. Uno è un bardo di nome Agorn Fuoco, l'altra è una donna che Lady Haventree non conosce.

Sia Remallia che Vevette sanno che Agorn passa del tempo nel pericoloso isolato di Riva Velata, al porto.

INCONTRO SUCCESSIVO

L'avventura prosegue con l'incontro 2, "Riva Velata".

INCONTRO 4: IL MAUSOLEO

La Città dei Morti è un parco pubblico disseminato di mausolei. L'area è chiusa di notte e due soldati della Guardia Cittadina (**guardie**) montano la guardia a ogni cancello di accesso. Un personaggio può scavalcare il muro di cinta di nascosto effettuando con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 15.

Al tramonto, centinaia di *globi fluttuanti* provenienti dalle aree abitate della città si radunano alla Città dei Morti. Trascorrono qui la notte, poi all'alba si disperdono e fanno ritorno alla città che si sta svegliando, per motivi che nessuno conosce.

Sir Ambrose Everdawn (LB **cavaliere** umano Tethyrian), un anziano servitore di Kelemvor (il dio dei morti), pattuglia il cimitero dal tramonto all'alba, per mettere in fuga gli eventuali saccheggiatori di tombe e assicurarsi che i morti restino nei loro sepolcri. Quei personaggi che si aggirano nel cimitero al buio hanno una probabilità del 30 per cento di incontrarlo. Se questo accade, Ambrose li accompagna all'uscita e, se rifiutano di andarsene, chiama la Guardia Cittadina.

AREE DEL MAUSOLEO

I soffitti delle camere del mausoleo sono alti 2,4 metri e collegati da passaggi e ingressi alti 1,8 metri.

I luoghi seguenti fanno riferimento alla mappa 4.3.

M1. PIANTERRENO

Se il testo di un incontro non specifica diversamente, la doppia porta di pietra del mausoleo è chiusa a chiave. Un personaggio può scassinare la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15, oppure può aprire la porta a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25.

All'interno è visibile un emblema di famiglia scolpito sul pavimento, circondato da quattro sfarzosi sarcofagi in marmo. Sui sarcofagi sono stati scolpiti i nomi dei defunti sepolti all'interno, ma ormai contengono soltanto polvere e ossa.

M2. CRIPTE SOTTERRANEE

Sulle pareti sono visibili dei sostegni per torce, che però sono vuoti. Le ragnatele e la polvere indicano che nessuno si è preso cura di questo luogo da molto tempo. Le bare di pietra nelle alcove contengono soltanto polvere e ossa.

IL MAUSOLEO: PRIMAVERA

Questo incontro inizia quando i personaggi giungono al mausoleo Garloth in cerca della *Pietra di Golorr*. Quando arrivano, scoprono che la doppia porta del mausoleo è aperta.

Poco tempo prima, il famiglio topo di Grinda Garloth è arrivato sul posto e ha trovato il mausoleo aperto e invaso dai saccheggiatori di tombe. I saccheggiatori hanno ucciso il topo, hanno preso la pietra e sono fuggiti portando via anche i resti scheletrici degli antenati di Grinda. Se i personaggi ispezionano le cripte saccheggiate, non trovano né il topo né la pietra, ma trovano un indizio lasciato da uno dei saccheggiatori di tombe (vedi "Un Indizio Criptico", più sotto). Quando i personaggi tornano all'esterno, sono attaccati dai membri della Gilda di Xanathar nel tentativo di recuperare la pietra.

UN INDIZIO CRIPTICO

Se i personaggi setacciano le cripte sotterranee, trovano una chiave d'acciaio luccicante caduta a terra in mezzo alla polvere. Uno dei saccheggiatori di tombe l'ha lasciata cadere inavvertitamente mentre saccheggiava le cripte.

I personaggi possono portare la chiave alla Casa delle Meraviglie di Metallo, la sede della gilda dello Splendido Ordine degli Armaioli, dei Fabbri e dei Fabbricanti di Serrature nel Quartiere del Porto, o farla esaminare da un qualsiasi fabbricante di serrature locale. In ogni caso, la chiave sarà identificata come un oggetto realizzato da una fabbricante di serrature, una nana di nome Elaspra Ulmarr, che risiede nel Quartiere Commerciale. Se i personaggi vanno a trovare Elaspra nel suo negozio, apprendono che ha fabbricato la chiave per un cliente che ha comprato una delle sue serrature più pregevoli. Si è perfino occupata personalmente dell'installazione. Elaspra non divulgherà facilmente il nome del cliente o il suo luogo di residenza. Tuttavia, nutre grande rispetto nei confronti degli Arpisti, quindi se un personaggio appartiene a quella fazione e le mostra una spilla degli Arpisti per dimostrarlo, quel personaggio può ottenere l'informazione che desidera effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 13. Se un personaggio finge di essere un Arpista, può ingannarla effettuando con successo una prova di Carisma (Inganno) con CD 16.

In alternativa, i personaggi dovranno obbligare Elaspra a rivelare l'informazione usando la magia, o consultando di nascosto i suoi registri, che la nana custodisce in una cassaforte di ferro. La cassaforte può essere aperta con un incantesimo *scassinare* o una magia analoga. Per indovinare la combinazione della cassaforte, un personaggio deve

effettuare con successo tre prove di Destrezza (Indagare) con CD 20 consecutivamente. Ogni tentativo effettuato per trovare la combinazione richiede un'azione.

Da Elaspra o dai suoi registri, i personaggi apprendono che la nana ha venduto la chiave a un uomo di nome Volkarr Kibbens, che risiede in un vecchio mulino a vento nel Quartiere Meridionale. La chiave apre la porta del suo appartamento, che Volkarr condivide con un altro uomo di nome Urlaster Ghann.

L'IMBOSCATA DELLA GILDA DI XANATHAR

Quando i personaggi escono dal mausoleo, sono assaliti da quattro **duergar**, membri della Gilda di Xanathar, che sono sgusciati oltre le guardie del cimitero grazie alla loro invisibilità. Il capo, Gorath, si rivolge ai personaggi in Nanico: esige la *Pietra di Golorr* e si rifiuta di credere che i personaggi non ce l'abbiano. Se la pietra non gli viene consegnata immediatamente, i duergar si ingrandiscono e attaccano. Xanathar osserva lo svolgimento della battaglia attraverso gli occhi di uno **scrutatore** (vedi l'appendice B), che evita di intervenire nel combattimento e tenta di rimanere nascosto.

Se questo incontro si svolge di notte, c'è una probabilità del 50 per cento che Ambrose Everdawn senta il tafferuglio e decida di indagare; arriverà dopo che due duergar sono caduti in battaglia. I personaggi possono convincerlo che non sono saccheggiatori di tombe effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15. Se si comportano in modo cortese, Ambrose li scorta fuori dalla Città dei Morti, intimandone loro di non introdursi più nel cimitero di nascosto. Altrimenti, cerca di sopraffarli per consegnarli alla Guardia Cittadina.

INCONTRO SUCCESSIVO

Una volta risaliti al proprietario della chiave, i personaggi possono dirigersi nel Quartiere Meridionale alla ricerca di Volkarr Kibbens. La serie di primavera prosegue con l'incontro 10, "Il Mulino a Vento Riconvertito".

IL MAUSOLEO: ESTATE

I personaggi si recano alla Città dei Morti, aperta al pubblico dall'alba al tramonto. Uno dei mausolei più curati mostra il nome CASSALANTER scolpito sopra l'entrata. La porta esterna è chiusa a chiave quando i personaggi giungono sul posto alla ricerca della *Pietra di Golorr*. Una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20 effettuata con successo rivela che è stata aperta di recente, come indicano alcune macchie di terra sulla porta. Un personaggio può scassinare la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15. Anche un incantesimo *scassinare* o una magia simile sono sufficienti ad aprire la porta.

Al piano superiore sono visibili nella polvere impronte umane che si aggirano in varie direzioni. Un'ispezione

LE TANE DEI NEMICI

I capitoli dal 5 all'8 descrivono le tane dei nemici principali. I personaggi potrebbero decidere di esplorarle per i motivi più disparati, tra cui i seguenti:

- Interferire nelle operazioni del nemico
- Ottenere un'udienza presso il nemico (forse per stipulare una tregua o un'alleanza)
- Completare una missione speciale per una fazione (vedi "Unirsi alle Fazioni" a pagina 34)
- Indagare su un falso indizio appositamente piazzato da un altro nemico
- Rubare la *Pietra di Golorr*, se il nemico ne è entrato in possesso, o trovare informazioni sulla sua ubicazione quando ne hanno perso le tracce

della cripta sotterranea rivela i corpi di tre umani (due uomini e una donna, ognuno di loro indossa una tunica incappucciata). Un esame più ravvicinato rivela che la donna respira ancora (è priva di sensi e ha 0 punti ferita).

DATA PER MORTA

I tre cultisti erano membri di basso rango del culto di Asmodeus di Victor Cassalanter. Sono stati traditi da due cultisti fanatici che agivano su ordine di Lord Cassalanter, che non solo vuole impossessarsi della *Pietra di Golorr*, ma come misura precauzionale preferisce eliminare quei membri del culto che sanno troppo. Questi tre cultisti sono stati abbattuti da varie pugnalate e incantesimi *infilgi ferite*.

La sopravvissuta è Vaelle Lurval (LM **cultista** umana Tethyrian), una fioraia di Waterdeep di circa 30 anni. È stata introdotta nel culto dal suo fidanzato, Holiver Tornrudder, che ora giace morto accanto a lei. L'altro cultista morto si chiama Kaeth Warloon.

Se viene curata, Vaelle riprende conoscenza e rivela che i cultisti fanatici Arn Xalrondar e Seffia Naelryke avranno sicuramente portato la pietra a un vecchio mulino a vento nel Quartiere Meridionale, dove celebrano le loro ceremonie in onore di Asmodeus. Vaelle può fornire ai personaggi le indicazioni per giungere al mulino o può guadarli personalmente sul posto, se è stata completamente curata: ha intenzione di vendicare la morte del suo amante.

Vaelle crede che i cultisti fanatici abbiano agito di loro iniziativa e non su ordine di Lord Cassalanter. Non rivela che i capi del culto sono i Cassalanter, a meno che non sia obbligata a farlo tramite la magia.

INCONTRO SUCCESSIVO

L'avventura prosegue con l'incontro 10, "Il Mulino a Vento Riconvertito".

IL MAUSOLEO: INVERNO

La *Pietra di Golorr* ha rivelato che la Cripta dei Draghi si trova sotto il mausoleo della famiglia Brandath, nella Città dei Morti. I personaggi probabilmente non possono saperlo, ma la famiglia Brandath è una famiglia molto antica. Lord Dagult Neverember si unì in matrimonio con una donna di quella famiglia per le sue ricchezze e Lady Brandath diede alla luce suo figlio Renaer. È amaramente ironico che Neverember abbia scelto di nascondere l'oro rubato sotto la tomba della moglie defunta. Se Renaer Neverember lo venisse a sapere, ne sarebbe inorridito, ma non sorpreso.

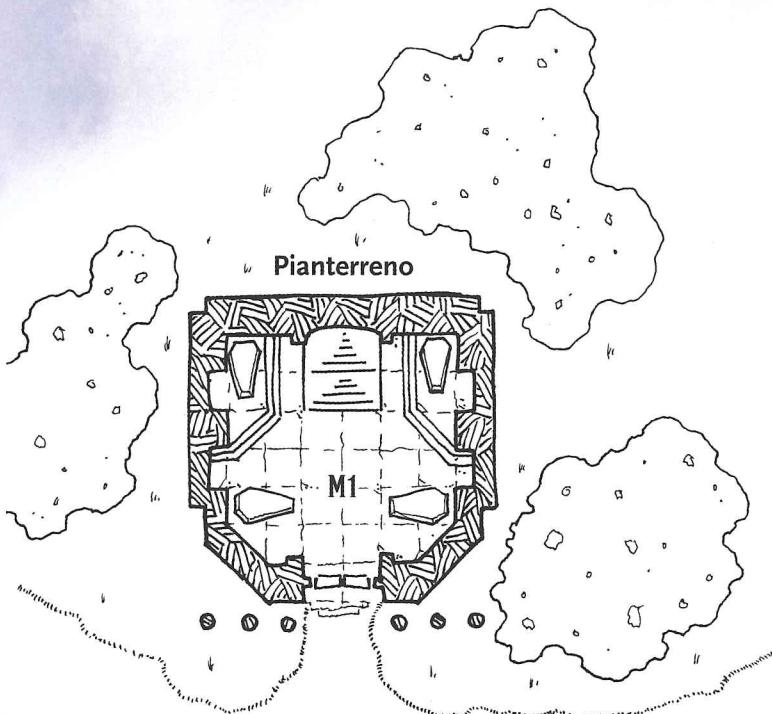
Il cimitero è coperto di neve e, sebbene alcuni visitatori siano affascinati dalla sua scenografica bellezza anche in inverno, la tormenta tiene alla larga buona parte della gente. Il mausoleo è diroccato, ma è saldamente sigillato e sopra l'entrata è possibile distinguere le lettere scolpite che formano il nome BRANDATH. Grossi olmi e betulle crescono attorno alla struttura, fornendole riparo come meglio possono con i loro rami spogli.

IL TREANT GUARDIANO

L'albero più grande che cresce davanti all'entrata è un **treant**. Si risveglia quando una o più creature si avvicinano all'entrata e ringhia: "Solo il sangue dei Brandath è il benvenuto qui! Andatevene!" Il treant è particolarmente scorbutico: dopotutto, è pieno inverno.

Se qualcuno che non sia un discendente dei Brandath tenta di aprire il mausoleo, il treant anima due degli alberi vicini e poi attacca. Il treant e i suoi alleati animati sono troppo grossi per entrare nel mausoleo.

I personaggi possono uccidere il treant, tentare di oltrepassarlo di soppiatto o ritirarsi e tentare di saperne di



MAPPA 4.3: IL MAUSOLEO

più sulla famiglia Brandath. Una giornata di ricerche, unita a una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 10 effettuata con successo, rivela che i personaggi conoscono un individuo del genere: Renaer Neverember. Se chiedono a Renaer di farli entrare nel mausoleo di famiglia dei Brandath, il giovane accetta di aiutarli. Poiché il treant percepisce che nelle vene di Renaer scorre il sangue dei Brandath, consente a lui e a coloro che egli indica come amici di entrare indisturbati, e quando Renaer gli passa accanto, commenta: "Tua madre era una persona incantevole."

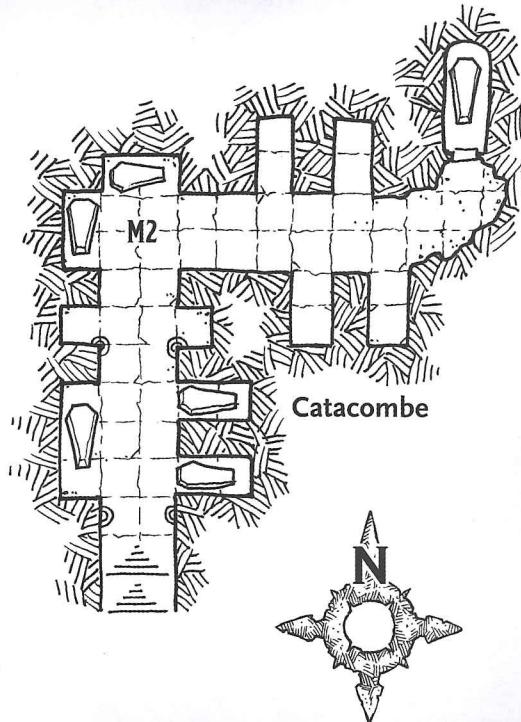
GLIFO DI INTERDIZIONE

Un incantesimo *glifo di interdizione* è stato lanciato sul primo scalino che conduce al livello sotterraneo: è regolato per innescarsi quando una creatura umanoide oltrepassa lo scalino. Il glifo non può essere avvistato se prima la polvere del pavimento non viene spazzata via da un incantesimo *folata di vento* o con altri metodi. Una volta spazzata via la polvere, un personaggio che ispeziona le scale nota il glifo, se effettua con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15.

Se il glifo viene innescato, sprigiona una fiammata magica entro una sfera del raggio di 6 metri centrata su di esso. Il fuoco si diffonde oltre gli angoli. Ogni creatura entro l'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, subendo 22 (5d8) danni da fuoco, se lo fallisce, o soltanto metà di quei danni, se lo supera. Il glifo scompare dopo essersi innescato.

IL SEPOLCRO DI ULD

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura di trasmutazione emanata da uno dei sepolcri di pietra del livello sotterraneo. Questa cripta contiene le ossa spezzate



1 quadretto = 1,5 metri

di Uld Brandath, un giudice di Waterdeep che morì in un brutto incidente alcuni decenni fa (un gargoyle mandò in frantumi un angolo di un palazzo governativo e cadde su Uld, schiacciandolo). A protezione dei suoi resti si trovano sei *artigli strisciante*, ricavati dalle mani degli assassini condannati a morte da Uld. Questi non morti saltano fuori dal sepolcro e attaccano quando il coperchio viene sollevato o spinto da parte.

Tesoro. In mezzo alle ossa giace la *fascia dell'intelletto* di Uld, che i personaggi possono recuperare una volta tolta di mezzo gli artigli strisciante.

IL SENTIERO PER LA CRIPTA

L'estremità est del livello sotterraneo sembra crollata, ma in realtà è un'illusione e nasconde un passaggio intatto largo 3 metri che scende ancora più in basso. I personaggi possono tranquillamente passare attraverso l'illusione, che non è tangibile, o distruggerla con un incantesimo *dissolvi magie*. Il tunnel scende per varie decine di metri e si espande gradualmente fino a 6 metri di larghezza, quando termina davanti alle porte della Cripta dei Draghi.

INCONTRO 5: INSEGUIMENTO SUI TETTI

Questo incontro usa le regole degli inseguimenti descritte nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*. Utilizza inoltre la tabella nella pagina successiva "Complicazioni dell'Inseguimento sui Tetti", che si applica soltanto alle creature che si muovono sui tetti a piedi. Le creature volanti non devono tirare sulla tabella.

COMPLICAZIONI DELL'INSEGUIMENTO SUI TETTI

d20 Complicazione

- 1 Il personaggio si imbatte in un vuoto di 3 metri tra un tetto e l'altro. Può superarlo con un salto, se la sua Forza è pari o superiore a 10 (ogni 30 cm percorsi con il salto gli costano 30 cm di movimento) e deve effettuare con successo una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10 per non cadere prono sul tetto successivo. In alternativa, può superare il vuoto usando una corda lunga 3 metri tesa tra i due tetti; ogni 30 cm percorsi sulla corda gli costano 60 cm di movimento.
- 2 Il personaggio si imbatte in un tetto più alto di 3 metri rispetto a quello su cui si trova. Deve effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD 10 e, se la fallisce, il dislivello conta come 3 metri di terreno difficile.
- 3 Il personaggio si imbatte in un tetto più basso di 3 metri rispetto a quello su cui si trova. Deve effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD 10 per saltare giù senza rischi. Se fallisce la prova, subisce i danni da caduta e atterra prono.
- 4 Un tetto si rivela scivoloso. Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10 e, se lo fallisce, cade prono.
- 5 Il personaggio fa un passo falso su una sezione marcita del tetto, che crolla sotto di lui. Deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15: se lo fallisce, cade parzialmente nel foro del tetto e resta incastrato. Finché è incastrato, è considerato prono e trattenuto. Può usare un'azione nel suo turno per effettuare una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) con CD 10: se ha successo, l'effetto termina.
- 6 Le tegole o le piastrelle del tetto cedono quando il personaggio ci mette un piede sopra. Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15: se lo fallisce, cade prono e scivola indietro di 3 metri.
- 7 Un oggetto che sorge dal tetto, come un comignolo o un segnavento, ostacola il personaggio, che deve effettuare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10. Se la fallisce, l'ostacolo conta come 1,5 metri di terreno difficile.
- 8 Il personaggio spaventa uno stormo di uccelli sul tetto, che si alza in volo tutt'intorno a lui. Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10: se lo fallisce, gli uccelli contano come 3 metri di terreno difficile.
- 9 Il personaggio fa innescare un incantesimo *glifo di interdizione* collocato sul tetto per scoraggiare i ladri e deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13. Se lo fallisce, è bersagliato dall'incantesimo *risata incontenibile di Tasha*, il cui effetto dura 1 minuto.
- 10 Qualcuno da terra scaglia una pietra, una palla di neve o un altro proiettile analogo contro il personaggio, che deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10. Se lo fallisce, l'attacco non infligge danni, ma distrae il personaggio e conta come 1,5 metri di terreno difficile.
- 11–20 Nessuna complicazione.

INSEGUIMENTO SUI TETTI: ESTATE

I personaggi cercano di raggiungere tre **diavoli spinati** che si mantengono all'altezza dei tetti per evitare di essere avvistati dalla Cavalleria dei Grifoni di Waterdeep. I diavoli si trovano a 30 metri di distanza dai personaggi all'inizio dell'inseguimento.

Se il diavolo che porta la *Pietra di Golorr* diventa incapacitato, un altro diavolo afferra la pietra e fugge via.

INCONTRO SUCCESSIVO

Quando i personaggi stanno per impossessarsi della pietra o quando il DM decide di concludere l'inseguimento, tutti i diavoli spinati si tuffano in un vicolo. Se i personaggi perdonano di vista le loro prede, possono interrogare i passanti a terra, che hanno visto dove sono andati i diavoli. L'avventura prosegue con l'incontro 1, "Il Vicolo".

INSEGUIMENTO SUI TETTI: AUTUNNO

I personaggi inseguono due **drow pistolieri** (vedi l'appendice B) sui tetti sferzati dal vento del Quartiere del Porto. I drow si tengono vicini l'uno all'altro mentre fuggono, ma ognuno agisce al suo conteggio di iniziativa personale.

Fel'rekt Lafeen e Krebbyg Masq'ilyr partono a 12 metri di distanza dai loro inseguitori. Nel loro turno non fanno altro che muoversi, cercando di mettere più distanza possibile tra loro e gli inseguitori. All'inizio dell'inseguimento è Fel'rekt ad avere la *Pietra di Golorr*, ma ogni drow pistolero può passare la pietra all'altro come reazione, purché i due drow si trovino entro 3 metri l'uno dall'altro.

INCONTRO SUCCESSIVO

I drow continuano a correre sui tetti finché non arrivano all'isolato fatiscente del porto noto come Riva Velata. Quei personaggi che non hanno abbandonato l'inseguimento possono seguirli fin laggiù. Se tutti i personaggi hanno perso la loro preda, possono interrogare i passanti in strada, che hanno visto i drow dirigersi verso Riva Velata. In entrambi i casi, l'avventura prosegue con l'incontro 2, "Riva Velata".

INSEGUIMENTO SUI TETTI: INVERNO

Una Zhent chiamata Vevette Blackwater (CM **spadaccina** umana Tethyrian; vedi l'appendice B) si è impossessata della *Pietra di Golorr* e fugge a rotta di collo sui tetti ghiacciati nel corso di una tempesta. I personaggi che intendono inseguirla si trovano a 18 metri dietro di lei all'inizio dell'inseguimento e devono a loro volta salire sui tetti, altrimenti la perderanno di vista.

Vevette era una feroce piratessa prima di unirsi agli Zhentariim e di diventare una dei tenenti preferiti di Manshoon. Sghignazza follemente di fronte al pericolo e adora gli inseguimenti. Conosce bene le strade, i vicoli e i tetti di Waterdeep. Se costretta a effettuare una prova di caratteristica o un tiro salvezza a causa di una complicazione dell'inseguimento, dispone di vantaggio al tiro. Inoltre, può usare l'azione di Scatto durante l'inseguimento senza dover effettuare prove di Costituzione per evitare l'indebolimento.

INCONTRO SUCCESSIVO

L'inseguimento dura al massimo 5 round, poi Vevette scende a terra e si rifugia in un teatro. Se i personaggi la perdonano di vista, possono chiedere indicazioni alla gente lungo la strada. L'avventura prosegue con l'incontro 6, "Il Teatro".



INCONTRO 6: IL TEATRO

Il teatro può essere aperto e in funzione oppure chiuso per la stagione, ma ha comunque i tratti seguenti:

- I soffitti delle stanze sono alti 3 m, tranne che nell'area P5, dove il soffitto a capriate è alto 6 metri. Le stanze sono collegate da passaggi alti 2,4 metri e ingressi alti poco più di 2 metri.
- Il teatro è illuminato da lanterne su cui è stato lanciato un incantesimo *fiamma perenne*. Pronunciando una parola d'ordine all'interno del teatro, tutte le luci nel teatro e dietro le quinte si affievoliscono; pronunciando un'altra parola d'ordine, tutte le luci del teatro tornano a brillare a piena intensità. Tutti i direttori di scena conoscono le parole d'ordine.

AREE DEL TEATRO

I luoghi seguenti fanno riferimento alla mappa 4.4.

P1. FOYER

Questo sfarzoso foyer è abbellito da un tappeto rosso e carta da parati sgargiante. Vari manichini di legno dipinti sono stati posizionati per esibire i costumi più pittoreschi, abbinati ai personaggi delle rappresentazioni più famose.

P2. BIGLIETTERIE

La porta ovest di ogni biglietteria è chiusa a chiave. Un personaggio può scassinare la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15, oppure può aprire la porta a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica)

con CD 13. I bigliettai e il direttore di scena possiedono le chiavi di queste porte.

Un cumulo di biglietti strappati è stato lasciato su una mensola sotto un bancone all'interno della biglietteria. Prima di uno spettacolo, ogni biglietteria è occupata da un bigliettai (**popolano**). Un biglietto d'ingresso per il teatro costa 1 ma.

P3. UFFICI DEI BIGLIETTAI

Una scrivania lungo la parete opposta alla porta in ognuna di queste stanze contiene registri, documenti e una cassaforte.

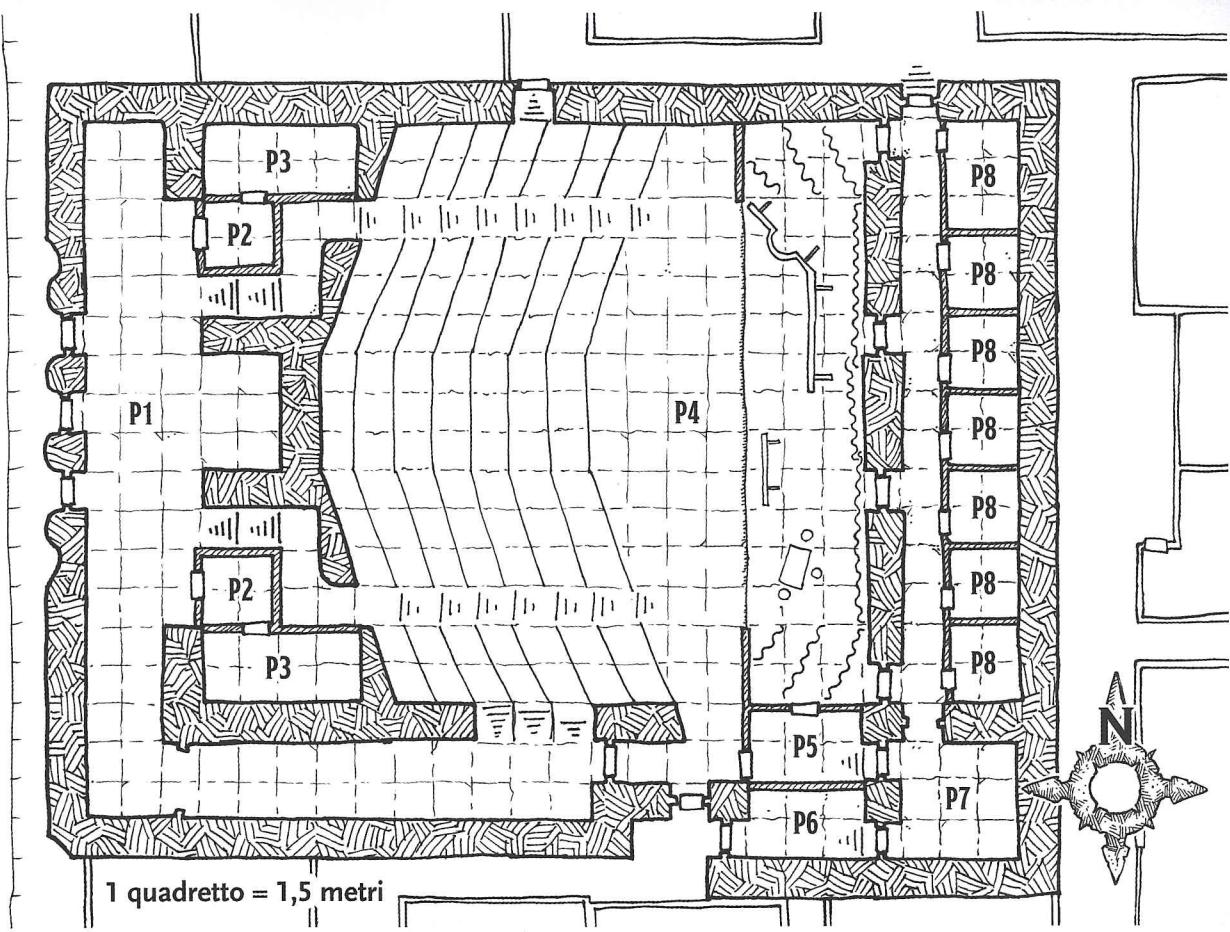
Tesoro. I direttori del teatro possiedono la chiave di ogni cassaforte. La serratura di una cassaforte può essere scassinata usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 12. In alternativa, è possibile aprire la porta di una cassaforte a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15. Durante una rappresentazione, ogni cassaforte contiene 10d10 ma. Dopo una rappresentazione, entrambe le casseforti sono vuote.

P4. PLATEA

La platea ha i tratti seguenti:

- I sedili imbottiti formano sette file digradanti rivolte verso un palcoscenico di legno alto 1,5 metri. Ogni fila è composta da venti posti.
- Dietro un sipario rosso alzato sono visibili alcuni fondali dipinti e vari oggetti di scena utilizzati nella produzione attuale.

Durante una rappresentazione, un direttore di scena (**popolano**) osserva la sala dal fondo della platea.



MAPPA 4.4: IL TEATRO

P5. ALA

Questa piccola area dietro le quinte è dipinta in nero e ospita un tavolino dove sono appoggiati vari pugnali e spade finte, assieme ad altri oggetti di scena. Le armi finte possono essere usate in combattimento, ma infliggono solo 1 danno contundente.

P6. UFFICIO DEL DIRETTORE DI SCENA

Questa camera contiene una scrivania coperta di documenti. Il direttore di scena (**popolano**) lavora qui tra una rappresentazione e l'altra.

P7. CAMERA VERDE

Tre divani scompagnati e un tappeto marrone macchiato costituiscono il grosso dell'arredamento di questa stanza, le cui pareti sono state Pitturate di verde chiaro. È qui che gli attori si intrattengono quando non sono sul palcoscenico o nei loro camerini.

P8. CAMERINI

Questa stanza contiene vari appendiabiti, tavoli carichi di materiali per il trucco e alti specchi a muro. Durante una rappresentazione (o subito prima), ogni camerino ospita 1d3 attori (**popolani**).

IL TEATRO: PRIMAVERA

Su un cartello appeso alla facciata dell'edificio è dipinto il nome del teatro, il Flumph Rosa. I manifesti appesi alle pareti esterne reclamizzano le rappresentazioni attuali, *Ti Presento i Goodberry* e *Il Bacio della Lamia*. Il primo è una commedia che narra le traversie di una numerosa

famiglia di halfling che si dedica a varie attività criminali. Il secondo è una tragedia che parla di un malvagio principe Mulhorandi che viene esiliato nel deserto, affascinato da una lamia, che gli fornisce potenti oggetti magici con cui tornerà a conquistare la sua patria in nome della lamia.

Nelle prime ore del mattino, l'area dietro le quinte pullula di attori halfling che indossano costumi e parrucche e si truccano in preparazione dello spettacolo del pomeriggio. Mentre quello spettacolo volge al termine, arrivano il cast e i musicisti della tragedia serale. L'attrice che interpreta il principe malvagio è una donna di nome Yaliek Iltizmar (N **barda** umana Rashevi; vedi l'appendice B), che è anche un membro degli Arpisti. Presta molta attenzione a quei personaggi che vengono dietro le quinte a ficcanasare, poi condivide ogni rivelazione interessante con Remallia Haventree (vedi l'appendice B) alla prima opportunità. Se Remallia scopre l'ubicazione della Cripta dei Dragoni, fa in modo che questa informazione giunga ai Lord di Waterdeep tramite Mirt.

LA PROPRIETARIA DEL TEATRO

La proprietaria del Flumph Rosa, Lokaste Daliano (N **popolana** Tethyrian), è un'egocentrica vedova di mezza età a cui il teatro non piace nemmeno troppo. Il Flumph Rosa era la passione di suo marito: per lokaste è essenzialmente un mezzo per poter frequentare l'alta società cittadina. Lascia ai registi il compito di scegliere le rappresentazioni e di ingaggiare gli attori e dedica le proprie ore di "lavoro" ad accogliere gli ospiti più importanti e a promettere loro spettacoli di alta qualità. Tratta gli attori e il personale come bambini di cui ricorda a malapena il nome e fa allontanare quei personaggi che si presentano a teatro in

cerca della Cripta dei Draghi, a meno che non pensi di poterci guadagnare qualcosa. Cercare di fare leva sulla sua avidità è controproducente, in quanto Iokaste tenterà di accaparrarsi tutto il tesoro.

IL SENTIERO PER LA CRIPTA

Uno dei camerini (area P8) nasconde sul pavimento una botola segreta di cui tutti ignorano l'esistenza. È possibile trovarla effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20. Su questa porta di pietra è stato lanciato un incantesimo *serratura arcana*; è possibile aprirla effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 30, oppure usando un incantesimo *scassinare* o una magia analoga.

Sotto la botola c'è un condotto profondo 9 metri con una scala a pioli di legno. Se i personaggi scendono fino in fondo alla scala, si ritrovano all'estremità di un passaggio in pietra largo 6 metri che scende gradualmente di 30 metri fino ad arrivare all'entrata della Cripta dei Draghi.

IL DRAGO FATATO DESIDERIO

Il defunto marito di Iokaste, Algondar Daliano, teneva con sé un **drago fatato** viola di nome Desiderio. Il drago fatato detesta Iokaste, ma resta comunque nel teatro, usando con riluttanza la sua magia per abbellire le esibizioni degli artisti al fine di preservare il buon nome di Algondar. In ogni altra occasione, preferisce rimanere invisibile e non essere disturbato. Iokaste lo chiama con disprezzo "il serpente volante".

Se i personaggi lo minacciano o mettono in pericolo il teatro, Desiderio usa la sua magia per confonderli e neutralizzarli. Quando si fanno strada fino alla Cripta dei Draghi, li segue rimanendo invisibile. Quando viene a sapere dell'oro custodito nella cripta, il drago fatato lancia *immagine speculare* su se stesso, torna visibile e si rivolge ai personaggi telepaticamente. Esige una parte del tesoro (almeno 5.000 mo) e minaccia di avvertire la Vigilanza Cittadina se i personaggi respingeranno le sue richieste. Se i personaggi non condividono con lui le ricchezze, il drago fatato tiene fede alla sua minaccia. Desiderio non possiede un tesoro personale, in quanto dona i suoi guadagni ai poveri di Waterdeep, volando per la città in forma invisibile di notte e lasciando monete davanti alle porte, sui davanzali, sui comodini o sui cuscini dei più bisognosi.

IL TEATRO: AUTUNNO

Alla fine del loro incontro precedente, i personaggi non hanno fatto passi avanti nelle ricerche della *Pietra di Golorr*. Jarlaxle li aspetta al Teatro delle Sette Maschere nel Quartiere del Porto. Il teatro è frequentato da un pubblico di bassa lega e i capitani delle navi e i marinai possono entrare gratuitamente. Il proprietario del teatro si chiama Rongquan Mystere, un grasso e gioviale Shou dalla barba a trecce (in realtà un altro dei tanti travestimenti di Jarlaxle). In assenza di Jarlaxle, sono i direttori di scena ad occuparsi delle rappresentazioni.

IL BOTTINO DI SAPPHIRIA

Quando i personaggi arrivano al teatro per la prima volta, tutte le porte sono chiuse a chiave, ad eccezione di quelle che conducono dietro le quinte. Se i personaggi si intrufolano dietro le quinte, vedono gli attori e gli assistenti di scena indaffarati che vanno e vengono, il regista che discute con l'autore e il direttore di scena che osserva il tutto con un'espressione sconsolata. Sul palcoscenico, gli attori provano le scene e ripassano le loro battute di fronte a una platea quasi del tutto vuota. Seduto in prima fila a guardare le prove c'è **Jarlaxle Baenre** (vedi l'appendice

B), che fuma placidamente una pipa nelle fattezze di Rongquan. Nascosti tra le ombre nei vari angoli del teatro, ci sono quattro **drow combattenti scelti**, pronti a combattere al fianco di Jarlaxle.

La rappresentazione, *Il Bottino di Sapphiria*, è una commedia romantica che parla di una nobildonna dai capelli blu, Sapphiria, che gestisce una gilda di ladri usando come facciata un salone delle feste. Quando un prestante capitano di nave arriva in porto con la stiva piena di tesori recuperati da una terra lontana, Sapphiria decide di rubarli. Nascono situazioni ridicole a non finire quando Sapphiria si innamora del primo ufficiale di bordo, che ha la metà dei suoi anni, mentre il capitano si innamora di lei. Su un lato del palcoscenico è visibile un fondale che raffigura il ponte di una nave; sull'altro lato ce n'è uno che raffigura il salotto di un bordello, con tanto di lampadario pacchiano e sofa imbottito.

Westra Moltimur (CB **popolana** umana Illuskan con Intuizione +2 e Intrattenere +6) è la protagonista della commedia. È considerata una dei più grandi tesori di Waterdeep e sia gli altri attori che il personale del teatro sono molto protettivi nei suoi confronti. Ormai ha settant'anni e si è sposata almeno sette volte, ma conserva un arguto senso dell'umorismo e un grande amore per la vita. È anche abbastanza sveglia da capire che "Rongquan Mystere" non è quello che sembra. Ha notato gli elfi oscuri che vegliano sui di lui con discrezione e in alcune occasioni ha visto Rongquan usare impercettibili gesti con le mani (il Linguaggio Gestuale Drow) per comunicare con loro.

PARLARE CON RONGQUAN

Jarlaxle ha ordinato ai direttori di scena di portare da lui tutti i visitatori. Sotto le mentite spoglie di Rongquan, afferma di essere un membro dell'Alleanza dei Lord che risponde direttamente a Laeral Silverhand. Sembra inoltre sapere già tutto dell'incontro tra i personaggi e Laeral (vedi l'incontro 1, "Il Vicolo") e dichiara di parlare a suo nome. Chiede ai personaggi la *Pietra di Golorr* e resta deluso quando apprende che i personaggi non ce l'hanno. Se i personaggi gli offrono la pietra finta recuperata nell'incontro 9, "Il Complesso Sotterraneo", Rongquan capisce subito che si tratta di un falso.

Se i personaggi non sanno cosa fare, Jarlaxle condivide con loro le informazioni seguenti:

"Amici miei, non scoraggiatevi. Il vento soffia a nostro favore! Ho saputo che Fenerus Stormcastle è stato arrestato dalla Vigilanza Cittadina per furto e portato in un tribunale nel Quartiere del Castello per essere processato da un giudice. Senza dubbio ha nascosto la pietra prima di essere catturato. Dovete parlare con lui al più presto. Trovate una scusa di qualche tipo per avvicinarvi a lui, ma sconsiglio l'uso della violenza, altrimenti rischiate di finire rinchiusi in cella assieme a lui."

Se i personaggi chiedono perché Laeral Silverhand non interroga Fenerus di persona o non lo fa uscire di prigione, Jarlaxle si mette a ridere e spiega che sarebbe politicamente sconveniente che il Lord Svelato fosse visto negoziare con un uomo che ha commesso gravi crimini contro la città.

Jarlaxle potrebbe parlare con Fenerus di persona, ma non sa se il tribunale sia dotato di interdizioni contro la magia. Non può correre il rischio di essere smascherato, quindi preferisce mandare sul posto i personaggi. Se i personaggi si rifiutano di lavorare per lui, Rongquan fa spallucce e li lascia andare senza fastidi, presumendo che tenteranno di parlare comunque con Fenerus.

Se i personaggi lo attaccano, Jarlaxle sorride, richiama con un fischio le sue guardie del corpo drow e li affronta. Se i personaggi cadono in combattimento, Jarlaxle e le sue guardie stabilizzano i membri del gruppo morenti e poi li trascinano in un vicolo, depositandoli laggiù assieme al loro equipaggiamento. Dopo che i drow se ne sono andati, un vento gelido inizia a soffiare nel vicolo e risveglia i personaggi privi di sensi.

INCONTRO SUCCESSIVO

Se i personaggi decidono di parlare con Fenerus, l'avventura prosegue con l'incontro 8, "Il Tribunale".

IL TEATRO: INVERNO

Quando questo incontro ha inizio, i personaggi inseguono una spadaccina Zhent in fuga in un teatro del Quartiere Commerciale chiamato Teatro Brizzenbright. La struttura trae il suo nome da Malkolm Brizzenbright, il proprietario defunto, e negli ultimi anni ha faticato per restare a galla. Rimane aperto d'inverno per sopravvivere, ma in questo periodo dell'anno le sale sono tremendamente fredde.

IL FANTASMA DI BRIZZENBRIGHT

Malkolm Brizzenbright, un **fantasma**, accoglie tutti i visitatori nel foyer (area P1). Indossa un abito elegante ma i suoi capelli sono scarmigliati. Fluttua in piena vista per la maggior parte del tempo e agita le mani in cenno di saluto, invitando tutti a entrare. Gli avventori locali sono abituati alla sua forma spettrale e al suo tipico discorso di presentazione: "Non lasciatevi turbare da queste angustiate fattezze, belle signore e gentili signori, sono semplicemente il vostro cordiale anfitrione. Quali meraviglie dell'arte abbiamo preparato per voi oggi? Acquistate il biglietto e lo scoprirete! Non rimarrete delusi!"

Il fantasma può conversare brevemente con i personaggi. È vincolato al teatro in quanto l'anima di Malkolm Brizzenbright non sopportava l'idea di lasciare questo posto. Se il teatro dovesse chiudere, il fantasma continuerebbe a infestarla, probabilmente diventando più folle e pericoloso col passare del tempo. Soltanto bruciando o radendo al suolo il teatro è possibile convincere il suo spirito ad andarsene per sempre.

SERPENTI A TEATRO

Dopo uno spericolato inseguimento sui tetti, Vevette Blackwater (CM **spadaccina** umana Tethyrian; vedi l'appendice B) ha comprato un biglietto e si è infilata in teatro durante una rappresentazione di *Nozze di Sangue*, un'opera che parla di amore, gelosia e morte. Nella storia, una giovane donna viene condotta in un castello da un conte e si innamora perdutamente del fratello più giovane del conte, un uomo di fede. Il suo tradimento fa impazzire di gelosia il conte, che uccide il fratello il giorno del matrimonio e insegue la moglie, che in preda alla disperazione si getta dagli spalti del castello. Il conte è maledetto dagli dèi e trasformato in una creatura delle tenebre, condannata a vivere nel suo castello e a cibarsi di sangue. Una violoncellista e due violinisti curano l'accompagnamento musicale.

Il pubblico tremante è composto da trenta **popolani**. Sono presenti anche una spia Zhentarim di nome Agorn Fuoco (NM **bardo** Turami; vedi l'appendice B) e la sua compagna, Amath Sercent (LM **sacerdotessa** di Bane Mulan). Agorn è turbato dalla tragedia e si sforza di trattenere le lacrime, mentre Amath gli accarezza dolcemente il braccio. Vevette si siede una fila dietro di loro e passa la *Pietra di Golorr* ad Agorn di nascosto. Seduta in ultima fila è presente anche **Remallia Haventree** (vedi l'appendice B), che fa parte degli Arpisti e sospetta che Agorn sia uno Zhent d'alto rango. Lo tiene d'occhio da diverso tempo, nella speranza di poter identificare tramite

lui gli altri capi degli Zhentarim a Waterdeep. Anche se Remallia sembra sola, i due violinisti (LB **spie** umani Illuskan con Intrattenere +5) sono Arpisti al suo comando. Agorn e Amath ignorano di essere sorvegliati.

ENTRANO IN SCENA GLI EROI

Si presume che i personaggi comprino i biglietti prima di entrare nella sala principale del teatro. Se non lo fanno, il direttore del teatro li insegue, minacciando di chiamare la Vigilanza Cittadina.

Se un personaggio effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 14, avvista Vevette nella penombra del teatro. Quando questo accade, Vevette si alza di scatto dalla sua sedia e fugge verso la porta più vicina, con l'intenzione di trascinarsi dietro i personaggi ancora una volta. Remallia e i suoi compagni Arpisti osservano la scena con interesse, ma non si immischiano, a meno che le loro vite o quelle di qualche innocente non siano a rischio.

INCONTRO SUCCESSIVO

Se i personaggi abboccano all'amo, l'avventura prosegue con l'incontro 3, "Inseguimento nelle Vie". Una volta che gli inseguitori di Vevette sono fuori vista, Agorn Fuoco e Amath Sercent sfruttano il diversivo per andarsene di soppiatto, uscendo dalla porta principale e chiamando una carrozza a pagamento.

INCONTRO 7: LA VECCHIA TORRE

I personaggi affrontano i loro nemici in una torre diroccata costruita alcuni secoli fa da un mago di Waterdeep ormai dimenticato. La torre ha i tratti seguenti:

- Nessuna porta è chiusa a chiave, ad eccezione di quella dell'area O5.
- Il soffitto delle camere è alto 4,5 m, mentre gli ingressi che le collegano sono alti poco più di 2 metri.
- La torre è illuminata di luce intensa, proiettata dagli incantesimi **fiamma perenne** lanciati sui sostegni per torce alle pareti.

AREE DELLA VECCHIA TORRE

I luoghi seguenti fanno riferimento alla mappa 4.5.

O1. VESTIBOLO

La porta esterna è dotata di uno spioncino che può essere chiuso da un piccolo sportello in ferro sul lato interno. Alcuni arazzi marciti pendono dalle pareti e il pavimento è sporco del fango e dei detriti accumulatisi nel corso degli anni.

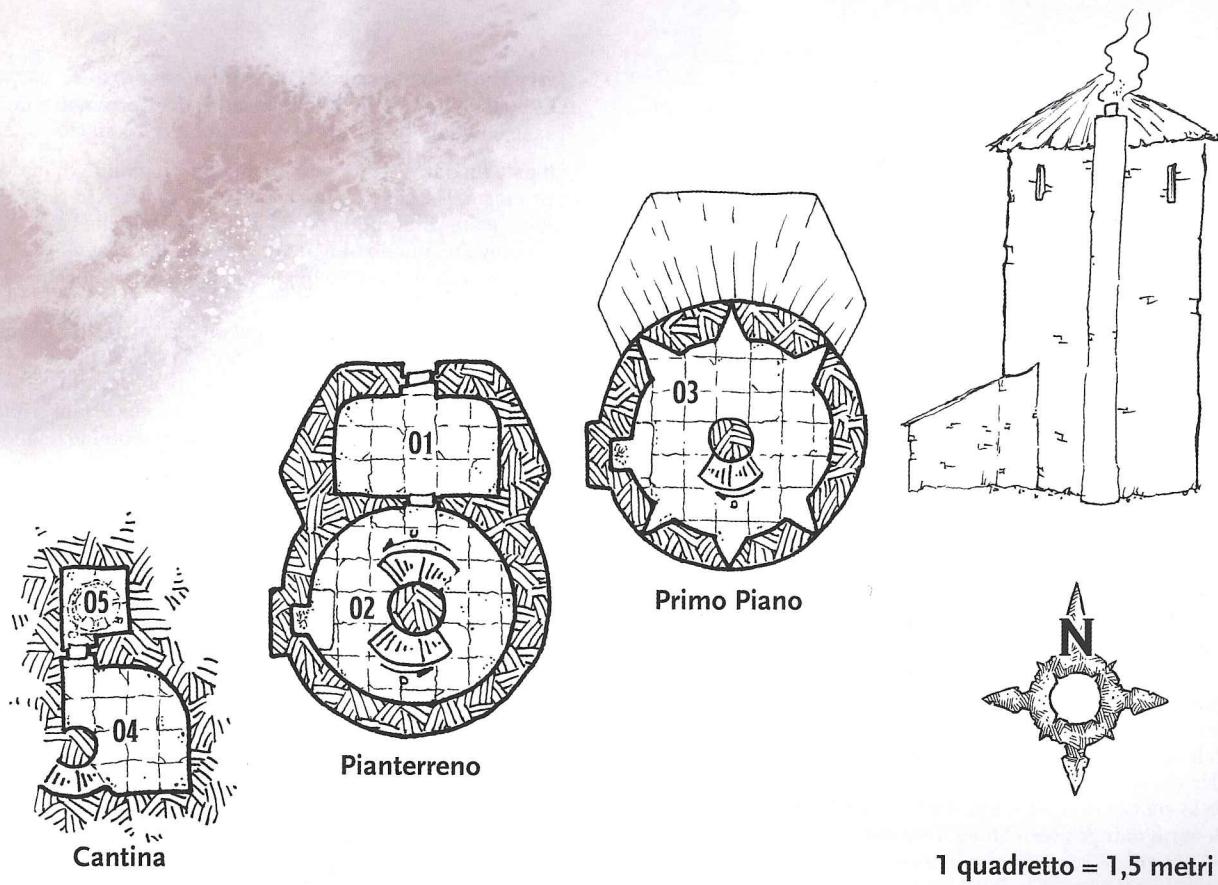
O2. PIANTERRENO

Una scala a chiocciola di pietra sale verso la parte alta della torre e scende fino alla cantina. Lungo la parete ovest è visibile un caminetto annerito dalla fuliggine. Un ammasso bruciacciato che un tempo doveva essere una poltrona di cuoio imbottita è visibile accanto al caminetto.

O3. PIANO SUPERIORE

Questa camera, un tempo il laboratorio di un mago, presenta i seguenti elementi:

- Un cammino sporco di fuliggine dove un calderone di ferro senza coperchio è appeso a un gancio di ferro. Sulla parete sopra il cammino è visibile il ritratto di un mago.
- Il pavimento è disseminato di frammenti di vetro, pezzi di carta bruciacciati, pezzi di metallo contorti ed escrementi di uccello.



MAPPA 4.5: LA VECCHIA TORRE

- Il resto della mobilia è composto da una sedia a dondolo, un tavolo su cavalletti e i resti carbonizzati di una libreria, tutti ricoperti da uno spesso strato di ragnatele.
- Lungo le pareti si aprono delle feritoie. Tra le travi del soffitto hanno fatto il nido alcuni piccioni.

Feritoie. Ogni feritoia è alta 1,2 metri e larga 30 cm, quanto basta da consentire a un personaggio Piccolo o a un personaggio Medio snello di attraversarle stringendosi.

Tesoro. Un'ispezione meticolosa della camera rivela un tesoro casuale, da determinare tirando un d4 e consultando la tabella "Tesori della Vecchia Torre".

TESORI DELLA VECCHIA TORRE

d4 Tesori

- Una bacchetta dei dardi incantati carbonizzata (ogni volta che viene spesa una carica, c'è una probabilità del 50 per cento che non accada nulla e che la carica vada sprecata)
- Una pozione di guarigione mescolata a una pozione di volare (se qualcuno beve la mistura, si tira sulla tabella "Miscibilità delle Pozioni" del capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide* per determinare l'effetto)
- Un globo fluttuante crepato che emette una luce tremolante e discontinua, ma che altrimenti funziona normalmente
- Un cilindro per pergamene bruciato contenente due fogli di carta bianca che in realtà sono uccelli di carta (vedi l'appendice A)

O4. CANTINA

Questa camera include i seguenti elementi:

- Un tavolino circolare di legno circondato da quattro sgabelli ricavati da barili vuoti. Un mazzo di carte da gioco segnate è stato sparagliato sul tavolo e alcune carte sono cadute sul pavimento.
- Tre casse sono state impilate contro la parete sud. Ognuna contiene venti giorni di razioni commestibili.
- Sulla parete nord è visibile una solida porta in legno di quercia rinforzata in ferro e dotata di una serratura.

Porta Chiusa a Chiave. La porta dell'area 05 è chiusa a chiave. Un personaggio può scassinare la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 20, oppure può aprire la porta a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25.

O5. CERCHIO DI TELETRASPORTO

Questa camera è vuota, ma un cerchio di rune arcane è stato tracciato sul pavimento: è un cerchio di teletrasporto permanente (vedi la descrizione dell'incantesimo *cerchio di teletrasporto* nel *Player's Handbook*).

LA VECCHIA TORRE: PRIMAVERA

La sfuggente preda del gruppo, un **kenku**, si è rifugiato in una vecchia torre. Quando i personaggi arrivano all'entrata della torre, il kenku ha preso un ostaggio e si è rifugiato al piano superiore.

MONELLI DI STRADA

Appena prima dell'arrivo del kenku, tre ragazzini in cerca di emozioni forti sono entrati nella torre diroccata. Se questo incontro si verifica nel giorno della Festa dei Troll o in quel periodo, i bambini indossano delle maschere da troll. Questi non combattenti si chiamano Nat, Jenks e Squiddly (vedi "I Tre Monelli" a pagina 63).

Il kenku ha rapito Squiddly e l'ha portato al piano di sopra (area O3). I personaggi incontrano Nat e Jenks nell'area O2; i due bambini li supplicano di salvare il loro giovane amico tiefling.

AFFRONTARE IL KENKU

Il kenku stringe la *Pietra di Golorr* in una mano artigliata e il tiefling Squiddly nell'altra. Se messa alle strette, la creatura imita il rumore di un bambino che urla, il suo modo per minacciare di fare del male al bambino se i personaggi non se ne andranno subito. Il kenku non risponde alle minacce verbali o ai tentativi di persuasione, ma può essere corrotto con un'offerta in monete, gemme o ninnoli luccicanti. È disposto a cedere la pietra e il ragazzo in cambio di un tesoro del valore di 100 mo.

Se i personaggi e il kenku rimangono bloccati in una situazione di stallo, Squiddly sferra un calcio in uno stinco al kenku, si libera e corre a nascondersi sotto un vecchio mobile. Questo dà il via a un combattimento e il kenku sfoderà la spada.

Se la via per le scale è sgombra, Squiddly fugge giù per le scale e raggiunge i suoi amici. I tre ragazzini fuggono dalla torre assieme e scompaiono in un vicolo vicino.

L'ATTACCO DEGLI SCRUTATORI

Quando i personaggi finalmente ottengono la *Pietra di Golorr*, tre **scrutatori** (vedi l'appendice B) entrano nell'area O3 attraverso le feritoie e attaccano. Cercano di rendere incapacitato il personaggio che ha la pietra e usano i loro raggi telecinetici per rubarla. Se ci riescono, portano la pietra in un vicolo vicino.

INCONTRO SUCCESSIVO

Quando la *Pietra di Golorr* lascia la torre in possesso dei personaggi o degli scrutatori, l'avventura prosegue con l'incontro 1, "Il Vicolo".

LA VECCHIA TORRE: ESTATE

La vecchia torre, un tempo di proprietà di un mago, è stata acquistata di recente da Esvele Rosznar, una giovane nobildonna con un affascinante alter ego (vedi "La Vipera Nera" nell'appendice B).

GUARDIE DELLA CASATA ROSZNAR

Esvele è arrivata alla torre accompagnata da quattro **guardie**, che indossano la livrea della Casata Rosznar e montano la guardia nell'area O1.

COMPRASTA E PAGATA

Tramite la sua rete di spie, Esvele è venuta a sapere dell'amicizia tra Lord Neverember e il proprietario precedente della torre. Poco tempo dopo, ha scoperto l'entrata alla Cripta dei Draghi nel sotterraneo della torre. Purtroppo per lei, non sa quali chiavi servono per entrare o cosa contiene la cripta. Quando i personaggi arrivano, Esvele si trova nell'area O2, in riunione con i tre seguenti rappresentanti di gilda (**popolani**):

- Sembra Vashir (LN umana Calishita), della Gilda dei Carpentieri, dei Riparatori di Tetti e degli Intonacatori
- Pynt Oomtrowl (CB gnoma delle rocce), della Gilda dei Cantinieri e degli Idraulici

- Jarbokken Frostbeard (LB nano degli scudi), della Gilda degli Scalpellini, dei Muratori, dei Ceramisti e dei Piastrellisti

Questo incontro è una pura formalità. In qualità di nuova proprietaria, Esvele è tenuta per legge a mettere in regola l'edificio e sta valutando i preventivi di spesa delle varie gilde coinvolte, ma non ha alcuna intenzione di avviare i lavori di restauro. L'arrivo dei personaggi costituisce per lei una piacevole distrazione.

I personaggi avranno grosse difficoltà a convincere Esvele di essere venuti per un motivo che non sia fare irruzione nella Cripta dei Draghi. Esvele è disposta ad accettarli come soci in affari e a consentire loro di accedere alla cripta (possibilmente quando non c'è alcun rappresentante di gilda nei paraggi), in cambio di una parte equa del tesoro che la cripta potrebbe contenere. Sia Esvele che i personaggi sono in una situazione di stallo: la donna non può farli arrestare per furto senza che le autorità scoprono la cripta e sequestrino la torre e loro non possono rifiutare le richieste di Esvele senza che la nobildonna divulghe alle autorità l'ubicazione della cripta in cambio di una ricompensa.

Esvele si offre di aiutare i personaggi a ottenere le chiavi necessarie per aprire la Cripta dei Draghi e insiste per accompagnarli durante la prima incursione nella cripta, affermando con insistenza che è in grado di badare a se stessa. A prescindere da come si concluda la trattativa con il gruppo, tenta di celare la sua identità segreta ai personaggi più a lungo possibile.

Non usa una chiave per aprire e chiudere la porta dell'area O5. Usa invece gli arnesi da scasso.

IL SENTIERO PER LA CRIPTA

L'ingresso della cripta è nascosto dietro una porta segreta lungo la parete nord dell'area O5. La porta segreta fu costruita da un gruppo di abili nani ingegneri e per scoprirla è necessario effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20. Esvele ha già disattivato una trappola magica sulla porta, per poterla aprire senza rischi. Oltre la porta si snoda una scalinata polverosa che scende per 27 metri fino a un corridoio largo 6 metri. Il corridoio si estende per altri 27 metri fino alle porte della cripta. A fianco delle porte della cripta, una crepa naturale nel muro un tempo era usata come tana da un grick, ma Esvele ha ucciso il grick e ha lasciato il suo cadavere a terra nel corridoio.

LA VECCHIA TORRE: AUTUNNO

I personaggi giungono a questo edificio diroccato nel Quartiere del Porto in cerca della *Pietra di Golorr*. I membri del Bregan D'aerthe li seguono mantenendosi invisibili. La gente del luogo è superstiziosa e crede che la torre sia stregata, quindi se ne tengono alla larga.

CAMPAGNA ANTI-MAGIA

Gli interni della torre sono soggetti a un incantesimo *campo anti-magia* permanente, di conseguenza la magia non funziona all'interno della torre. Questo effetto è stato lasciato sul posto dall'occupante precedente della torre, un mago eremita che utilizzava la "magia selvaggia" ma ne perdeva spesso e volentieri il controllo. A causa del campo anti-magia, le luci magiche che normalmente illuminano la torre sono state soppresse. Soltanto un incantesimo *desiderio* o una magia simile può porre fine a questo effetto di anti-magia.

LE SPADE DELLA TORRE

Sei spade lunghe sono state sparpagliate a terra nelle varie stanze della torre, ma nessuna di esse sembra arrugginita

o macchiata di sangue. Queste lame sono **spade volanti** rese inerti dal campo anti-magia. Se una spada volante viene portata fuori dalla torre, si anima e attacca.

DOV'È LA PIETRA?

Fenerus aveva nascosto la *Pietra di Golorr* nel calderone appeso nel cammino al piano superiore (area O3), ma ora la pietra non si trova più lì.

Prima che i personaggi giungano all'area O3, tre **drow pistolieri** (vedi l'appendice B) sotto l'effetto di *pozioni di invisibilità* usano i loro incantesimi *levitazione* per scalare la torre dall'esterno e sgusciare attraverso le feritoie. Quando si trovano all'interno della torre, i loro incantesimi *invisibilità* sono negati dal campo anti-magia. Uno dei drow trova rapidamente la pietra e se ne impossessa prima che i personaggi si facciano vivi.

Se non sono stati sconfitti in precedenza nell'avventura, questi drow sono i tenenti di Jarlaxle: Fel'rekt Lafreen, Krebbbyg Masq'il'yr e Soluun Xibrindas. Il DM può sostituire gli eventuali drow uccisi in precedenza con altri drow pistolieri e tirare per l'iniziativa di ogni drow. Soluun (o il suo sostituto) non resiste alla tentazione di un combattimento e attacca i personaggi, procurando agli altri drow il tempo di fuggire. Una volta al di fuori della torre, i drow in fuga diventano di nuovo invisibili non appena balzano su uno dei tetti vicini, ma l'effetto della pozione si esaurisce alla fine del loro turno successivo, consentendo ai personaggi di inseguirli.

INCONTRO SUCCESSIVO

Se i personaggi inseguono i drow in fuga, l'avventura prosegue con l'incontro 5, "Inseguimento sui Tetti".

LA VECCHIA TORRE: INVERNO

I personaggi hanno appreso che la *Pietra di Golorr* è in possesso di Amath Sercent, una sacerdotessa di Bane alleatasì con Manshoon. La donna risiede assieme ai suoi accoliti alla Guglia Gialla, una torre nel Quartiere del Castello che deve questo nome alla tonalità giallo pallido dei suoi mattoni. Amath ha intenzione di convertire la torre in un tempio di Bane. Un cerchio di teletrasporto nella cantina consente di spostarsi rapidamente dalla Guglia Gialla alle Torri Kolat e al rifugio extradimensionale di Manshoon (e viceversa).

LA CASA DELLA TIRANNIA

Amath Sercent (LM **sacerdotessa** Mulan) e i suoi quattro seguaci (LM **accoliti** maschi e femmine di varie etnie) indossano abiti comuni quando escono dalla torre. All'interno dell'edificio, indossano delle tuniche fodorate di pelliccia per tenersi al caldo. Chiamano la torre la Casa della Tirannia e tutte le superfici interne sono ricoperte di impronte nere delle loro mani destre strette a pugno, a emulare il simbolo di Bane.

Amath e i suoi seguaci si radunano qui per le pratiche religiose, ma dormono altrove. Quando i personaggi arrivano alla torre per la prima volta, tutti e cinque sono riuniti al piano superiore per pregare (area O3). Tre **serpenti volanti** neri hanno fatto il nido tra le travi e si uniscono a qualsiasi combattimento che si svolga in quest'area. Durante questa cerimonia, Amath e i suoi accoliti tengono in mano una candela a testa e formano un cerchio attorno a un editore di paginoni bendato e imbavagliato di nome Shan Chien (N **popolano** umano Shou). Questo imponente uomo di mezza età è incatenato al pavimento e le chiavi delle catene sono in possesso di Amath. Le catene possono essere spezzate, se una creatura usa un'azione per effettuare con successo una prova di

Forza (Atletica) con CD 20. Per scassinare le catene, è invece necessario usare gli arnesi da scasso ed effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 15.

Il rituale dei Baniti ha lo scopo di piegare la volontà di Shan e di assoggettarlo a Bane. Amath ha usato questo rituale per "convertire" gli editori dei paginoni nel tentativo di controllare la diffusione delle informazioni in città, una parte cruciale del piano di Manshoon per conquistare il potere. Shan è stato rapito dagli accoliti di Amath la sera prima, mentre rientrava a casa sua nel Quartiere Commerciale. È l'editore de *Lo Scudo*, un paginone che pubblica invettive al vetrolio contro ogni possibile argomento locale, inclusa la politica.

Amath tiene la *Pietra di Golorr* in tasca. Aspetta che Manshoon o il suo simulacro arrivi a recuperarla da un momento all'altro.

IMPALCatura ESTERNA

La torre è circondata da un'impalcatura esterna di legno, coperta di ghiaccio e di neve. Nonostante il suo aspetto precario, l'impalcatura è solida ed è possibile usarla: le creature possono scalare la torre dall'esterno senza effettuare prove di caratteristica. Tuttavia, l'impalcatura trema e scricchiola e ogni creatura che si muove su di essa dovrà effettuare con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 16, altrimenti sarà udita dagli occupanti della torre.

IL SIMULACRO

I personaggi devono combattere con Amath e i suoi accoliti per recuperare la *Pietra di Golorr*. Quando finalmente ci riescono, la sorte si accanisce contro di loro e il simulacro di Manshoon (vedi "Manshoon" nell'appendice B) arriva sul posto tramite il cerchio di teletrasporto nell'area O5. Se i personaggi hanno avuto l'opportunità e la lungimiranza di distruggere il cerchio prima di recuperare la pietra, il simulacro deve invece raggiungere la Guglia Gialla a piedi, fornendo ai personaggi tempo in abbondanza per allontanarsi prima del suo arrivo, purché se ne vadano entro 1 ora dall'ottenimento della pietra. Il simulacro insegue la pietra senza tregua e i personaggi in fuga faranno meglio a non lasciare tracce sulla neve.

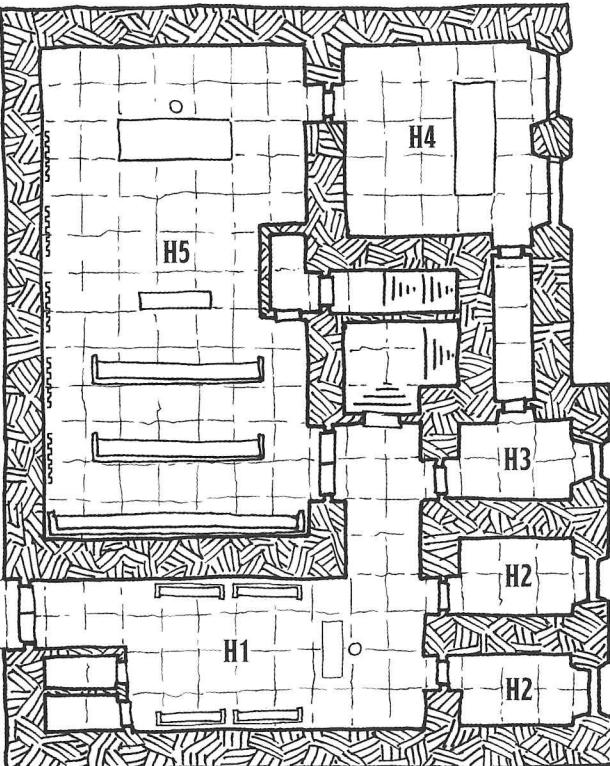
INCONTRO SUCCESSIVO

Se un personaggio entra in sintonia con la *Pietra di Golorr*, apprende che la Cripta dei Draghi è situata sotto il mausoleo di famiglia dei Brandath nella Città dei Morti, e quali sono le tre chiavi che consentono di accedervi. Quando i personaggi sono pronti a visitare il mausoleo, l'avventura prosegue con l'incontro 4, "Il Mausoleo".

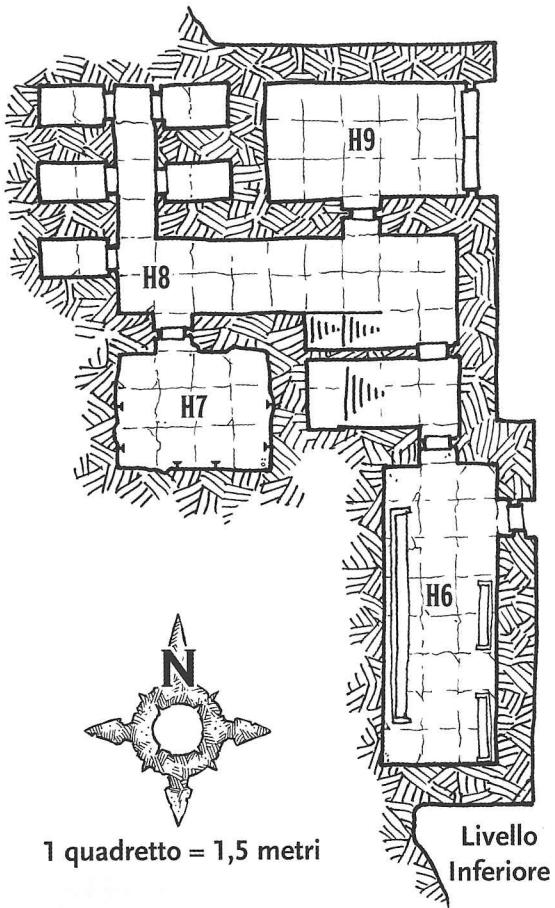
INCONTRO 8: IL TRIBUNALE

Gli individui arrestati dalla Vigilanza Cittadina vengono condotti a un tribunale e trattenuti in attesa di essere processati da un giudice. Ogni tribunale ha i tratti seguenti:

- Due **guardie** sono stanziate sia alla porta principale che a quella sul retro (quelle che conducono alle aree H1 e H6) a ogni ora del giorno e della notte.
- I soffitti delle camere sono alti 3 metri, con passaggi alti 2,4 metri e ingressi alti poco più di 2 metri che le collegano.
- Le finestre sono protette da sbarre di ferro che possono essere piegate solo effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 30.
- Le porte sono fatte di legno di quercia rinforzato in ferro, ma non sono chiuse a chiave.



Livello Principale



1 quadretto = 1,5 metri

Livello Inferiore

MAPPA 4.6: IL TRIBUNALE

- Tutte le aree sono illuminate di luce intensa, proiettata dagli incantesimi *fiamma perenne* lanciati sui sostegni per torce alle pareti.
- Le cisterne sul tetto raccolgono acqua piovana, che viene poi convogliata nelle tubature per alimentare le docce (area H7).

AREE DEL TRIBUNALE

I luoghi seguenti fanno riferimento alla mappa 4.6.

H1. SALA D'ATTESA DEL PIANO SUPERIORE

Questa stanza presenta i seguenti elementi:

- Due **guardie** sono stanziate davanti alla porta degli archivi (area H2) a ogni ora del giorno e della notte. Un usciere del tribunale (**popolano**) è seduto a una scrivania.
- Alcune scomode panche di legno sono disposte lungo le pareti. Una targa in rame appesa sopra ogni panca recita in Comune: "Vi preghiamo di accomodarvi. Il nostro personale vi riceverà a breve."
- In un angolo accanto all'entrata sono situate due latrine.

Usciere. L'usciere chiede ai visitatori perché sono qui e li indirizza verso l'area appropriata del tribunale o ordina loro di aspettare. L'usciere è in possesso della chiave degli archivi (area H2).

H2. ARCHIVI

Le porte di queste stanze sono chiuse a chiave. Le pareti sono interamente coperte di scaffali carichi di scatole di documenti, suddivisi per mese e per anni: i resoconti delle sedute e delle deposizioni della corte.

H3. UFFICIO DEI CANCELLIERI

Al centro della stanza sono state affiancate due scrivanie dotate di pennini, calamai e fogli di carta. Due cancellieri (**popolani**) lavorano qui come assistenti del giudice di turno. Ogni cancelliere possiede una chiave degli archivi (area H2).

H4. UFFICIO DEL GIUDICE

Questo spazioso ufficio contiene varie poltrone eleganti e una grossa scrivania in legno di noce. Sul pavimento in legno è stato inciso il simbolo di Waterdeep.

Quando non presiede a un processo, il giudice di turno presso il tribunale esamina casi e riceve i visitatori in questo ufficio. Se un giudice è presente, è accompagnato da un **cavaliere** che funge da guardia del corpo.

H5. SALA DELLE UDIELENZE

Questa camera include i seguenti elementi:

- Due **guardie** sono stanziate in questa sala in ogni momento.
- Se la corte è riunita, il giudice è presente assieme a una guardia del corpo (vedi l'area H4) e a tutte le figure coinvolte nel caso dibattuto.
- La scrivania del giudice, coperta da un drappo di stoffa, è rivolta verso il podio dell'imputato e tre file di panche.
- Lungo la parete ovest sono appesi gli standardi decorati con nappe che raffigurano le insegne d'arme della Città di Waterdeep, della sua Vigilanza Cittadina e della sua Guardia Cittadina, assieme al simbolo dei Lord di Waterdeep e a quello di Tyr, il dio della giustizia.

H6. SALA D'ATTESA DEL PIANO INFERIORE

I nobili convocati per testimoniare e i civili in attesa per fare visita ai prigionieri aspettano in questa sala. La stanza ha i tratti seguenti:

- Due **guardie** sono stanziate in questa sala in ogni momento.
- Lungo le pareti sono allineati divanetti di vari tipi e dimensioni.
- Su alcuni tavolini sono impilati dei cumuli di vecchi paginoni.

H7. DOCCE

I prigionieri sporchi vengono spogliati e lavati in questa stanza prima di essere rinchiusi in cella. Dalle pareti sporgono delle bocchette di ferro che spruzzano acqua fredda quando viene tirata una catena accanto alla porta. Una serie di scoli installati sul pavimento di piastrelle impedisce che la stanza si allaghi.

H8. CORRIDOIO DELLE CELLE

Due **guardie** sono stanziate in questo corridoio in ogni momento.

Celle Chiuse a Chiave. Su questo corridoio si affacciano cinque celle. La porta di ogni cella è chiusa a chiave dall'esterno; le chiavi sono custodite dalle guardie stanziate in quest'area. La serratura di una porta non può essere scassinata dall'interno della cella.

H9. CARRO DELLA VIGILANZA

Questa stanza presenta i seguenti elementi:

- Due **veterani**, membri della Vigilanza Cittadina, sono stanziate in questa sala in ogni momento.
- Un carro blindato è parcheggiato dietro una doppia porta d'acciaio bloccata da una sbarra di ferro.

Carro Blindato. Servono due cavalli per trainare questo carro, che può contenere fino a otto prigionieri Medi alla volta. La porta posteriore del carro è bloccata da una serie di catene e due lucchetti. Ogni veterano di servizio possiede una chiave che apre uno dei due lucchetti.

Porta Esterna Sbarrata. Servono due persone per sollevare la sbarra che blocca la doppia porta sull'esterno. Se un singolo individuo tenta di rimuoverla, deve effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 21 per riuscirci.

IL TRIBUNALE: ESTATE

Dopo avere ottenuto la *Pietra di Golorr*, i personaggi vengono arrestati dalla Vigilanza Cittadina non appena escono dalle fognature.

IN ARRESTO

La squadra di arresto è composta da dodici **veterani**, un sergente della Vigilanza e undici constabili. Intimano ai personaggi di deporre le armi e di seguirli senza opporre resistenza. Per le indicazioni su come gestire gli arresti dei personaggi, vedi "Violare la Legge" a pagina 10.

I personaggi sono accusati di disturbo alla quiete pubblica, un crimine di poco conto che comporta una multa e l'emissione di un editto. L'accusa è dovuta alla loro condotta nell'incontro 3, "Inseguimento nelle Vie". In base al loro comportamento negli incontri precedenti, i personaggi potrebbero essere accusati anche di altri crimini contro la città o i cittadini, come per esempio avere brandito armi senza giusta causa, avere commesso rapine, aggredito altri cittadini o aver commesso un omicidio. Se i personaggi si oppongono all'arresto, vengono anche

accusati di ostacolare la giustizia. Vedi l'allegato "Il Codice Legale" nell'appendice C per le pene associate a tali crimini.

I personaggi che cedono le loro armi visibili senza protestare non vengono perquisiti, ma chi cerca di fare storie con la Vigilanza viene perquisito e privato delle armi nascoste (nonché di tutto ciò che potrebbe essere usato per nuocere). Un personaggio può celare un oggetto Minuscolo agli occhi della Vigilanza effettuando con successo una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 12. Se la *Pietra di Golorr* viene trovata durante una perquisizione, il sergente della Vigilanza la esamina, conclude che non si tratta di nulla di importante e la restituisce al proprietario.

TRIBUNALE DEL QUARTIERE DEL PORTO

I personaggi arrestati vengono condotti in un tribunale del Quartiere del Porto e rinchiusi nelle celle (area H8) in attesa del processo. Gli eventuali oggetti di cui vengono privati al momento dell'arresto sono consegnati all'uscire (area H1) in attesa dell'esito del processo. Un personaggio può completare un riposo breve durante la carcerazione e usare quel periodo di tempo per entrare in sintonia con la *Pietra di Golorr*. Dopo 1d6 ore, arriva la notizia che il giudice è pronto ad ascoltare la testimonianza dei personaggi: le guardie nell'area H8 aprono le celle dei personaggi e li scortano nella sala delle udienze (area H5), dove il giudice li aspetta.

IL FALSO CAPITANO

Se il **doppelganger** valletto di Lord Cassalanter è ancora in circolazione, uccide un capitano della Vigilanza e usa l'uniforme della vittima per impersonare un altro capitano della Guardia che i personaggi hanno già incontrato. Poi, con le fattezze di Hyustus Staget (vedi "Arriva la Vigilanza" a pagina 27), il doppelganger uccide le guardie nell'area H8 a mani nude e usa le loro chiavi per aprire le celle dei personaggi. "Hyustus" li avverte che il giudice è corrotto e suggerisce loro di fuggire dalla città prima di essere condannati a morte. "Hyustus" si offre di trasmettere i messaggi o recuperare gli oggetti più importanti per conto loro mentre loro tentano la fuga dalla città. Il doppelganger spera che i personaggi gli affidino in custodia la *Pietra di Golorr*. Se questo non accade, tenterà di strappare loro la pietra nel caos dell'evasione.

Se i personaggi si rifiutano di stare al suo gioco, il doppelganger lancia un grido d'allarme e fa intervenire tutta la guarnigione del tribunale (dieci **guardie** e due **veterani**) contro i personaggi, accusandoli nei panni di "Hyustus" di avere ucciso a percosse le guardie del corridoio delle celle. I rinforzi non hanno motivo di credere che il Capitano Staget sia qualcuno di diverso da ciò che appare e si schiereranno al suo fianco nel conflitto.

Se il doppelganger ottiene la *Pietra di Golorr*, la consegna immediatamente a Victor Cassalanter. Se i personaggi riescono a districarsi dalla brutta situazione in cui sono finiti, possono recuperare la pietra da Villa Cassalanter (vedi il capitolo 6).

L'UDIENZA CON IL GIUDICE

Il giudice che presiede l'udienza è Umbero Zastro, un mezzelfo di bell'aspetto, eloquente e privo di pregiudizi. Ha circa trent'anni ed è noto per il suo sottile senso di giustizia poetica e per l'abitudine di impartire punizioni poco ortodosse.

Il giudice Umbero Zastro usa le statistiche di un **nobile**, con le modifiche seguenti:

- È legale neutrale.
- È senza armi, senza armatura (CA 11) e vale 0 PE.

- Possiede i tratti razziali seguenti: Dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinato e non può essere addormentato tramite la magia. Possiede scurovisione entro un raggio di 18 metri e parla il Comune e l'Elfico.

Il giudice ha già ascoltato la testimonianza degli agenti che hanno effettuato l'arresto, nonché quella degli eventuali testimoni oculari. I personaggi hanno diritto a un'ora per difendersi e per rispondere alle domande del giudice. Se un personaggio tenta di ingannare Zastro, deve effettuare una prova contesa di Carisma (Inganno) contro la prova di Saggezza (Intuizione) del giudice. Se il personaggio perde questa contesa, è giudicato colpevole di ostacolare la giustizia, viene incarcerato per una decade e multato di 200 mo, in aggiunta alle eventuali punizioni impartite per i crimini contro la città e la cittadinanza. Chi non può o non vuole pagare la multa è condannato a un anno di lavori forzati alla Fattoria dell'Ammenda, un penitenziario gestito dalla Guardia Cittadina in mezzo alle fattorie di Sottoscogliera.

Se i personaggi hanno commesso uno o più crimini, vengono giudicati colpevoli e puniti di conseguenza (vedi l'allegato "Il Codice Legale" nell'appendice C). Se un personaggio implora indulgenza ed effettua con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 14, riceve una punizione alternativa in caso di crimini che non comportino la morte o l'esilio. Questa prova viene effettuata con vantaggio se il personaggio gode di fama presso una fazione rispettabile, come la Forza Grigia (le Mani Grigie), l'Enclave di Smeraldo, gli Arpisti, l'Alleanza dei Lord o l'Ordine del Guanto d'Arme. Le punizioni alternative per i crimini minori possono includere quanto segue:

- Il personaggio deve rifare i letti e lavare le lenzuola presso gli orfanotrofi locali per una decade, sotto la vigilanza di una guardia.
- Il personaggio deve mettersi al servizio di Morana Huldark, una nana che fa parte della Gilda dei Barcaioli, e raschiare cozze e mitili dai moli per una decade sotto la sua diretta supervisione.
- Il personaggio deve trascorrere il mese successivo a consegnare fiaschi d'acqua potabile da 15 kg l'uno alle guardie stanziate sulle mura cittadine.
- Per una decade, il personaggio deve presentarsi a un angolo di strada particolare ogni giorno, e da solealto al tramonto, proclamare come se fosse uno strillone i crimini di cui è stato giudicato colpevole, sopportando gli insulti e le aggressioni verbali della cittadinanza.

Quei personaggi che vengono ingannati e agiscono secondo le indicazioni del doppelganger possono essere perdonati per i crimini commessi durante l'evasione, ma solo se il doppelganger viene catturato o ucciso (torna alla sua forma naturale quando muore). Tramite un incantesimo *parlare con i morti* lanciato sulle guardie del corridoio delle celle, è possibile ottenere la testimonianza che scagionerà i personaggi dall'omicidio delle guardie.

INCONTRO SUCCESSIVO

Se un personaggio entra in sintonia con la *Pietra di Golorr*, apprende che la Cripta dei Draghi è situata sotto una vecchia torre nel Quartiere del Mare e quali sono le tre chiavi che consentono di accedervi. Quando i personaggi sono pronti a visitare quel luogo, l'avventura prosegue con l'incontro 7, "La Vecchia Torre".

IL TRIBUNALE: AUTUNNO

I personaggi hanno appreso che la Vigilanza Cittadina tiene Fenerus Stormcastle in custodia presso un tribunale del Quartiere del Castello. Se vogliono parlare con lui, sono

accolti dall'usciere, che li informa che devono prima prenotare un incontro con la giudice, in quanto i visitatori hanno bisogno di un permesso scritto per vedere i prigionieri. L'usciere aggiunge che la giudice potrà incontrarli soltanto a solealto del giorno seguente, ma può essere convinto ad anticipare l'appuntamento corrompendolo con 10 mo o più.

Esistono delle alternative all'incontro con la giudice, se i personaggi possiedono fama a sufficienza presso una fazione politicamente influente (o sono portati per gli inganni):

- Se un personaggio possiede una fama pari o superiore a 4 presso gli Arpisti, può convincere **Mirt** (vedi l'appendice B) a usare la sua autorità come Lord di Waterdeep per garantire il rilascio di Fenerus. Mirt è stato personalmente derubato dalla Brigata dei Falchi di Sangue, quindi aiutare Fenerus a uscire di prigione gli risulta particolarmente urticante.
- Se un personaggio possiede una fama pari o superiore a 4 presso l'Alleanza dei Lord, può organizzare un incontro con **Laeral Silverhand** (vedi l'appendice B) presso il Palazzo di Piergeiron e convincerla a concedere a Fenerus quanto richiede in cambio dell'ubicazione della pietra. Il recupero dei draghi sottratti da Neverember è per lei più importante del destino di un singolo brigante.
- I personaggi possono farsi arrestare di proposito nel Quartiere del Castello. Anche un crimine minore può portare a un breve periodo di carcerazione, finché la giudice non trova il tempo di emettere la sentenza. Nel frattempo, i personaggi possono tentare di parlare con Fenerus.
- I personaggi possono cercare di infiltrarsi nel tribunale usando camuffamenti comuni o magici. Impersonare un funzionario o usare la magia per influenzarne uno è un crimine (vedi l'allegato "Il Codice Legale" nell'appendice C), quindi dovranno muoversi furtivamente o essere molto abili negli inganni.

L'UDIENZA CON IL GIUDICE

La giudice di questo tribunale è Hester Barch (LB **accolita** umana Turami con Intuizione +4), una piccola donna sui settant'anni. La giudice Barch perde raramente la calma e ama raccontare lunghi aneddoti e parabole istruttive. All'insaputa di tutti al di fuori dei suoi più stretti assistenti, la giudice possiede la capacità psionica innata di lanciare *individuazione dei pensieri* senza componenti somatiche o materiali. Dopo avere usato l'incantesimo, la giudice deve completare un riposo breve o lungo prima di poterlo lanciare di nuovo. La sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 12).

La giudice tende a respingere qualsiasi richiesta di un incontro privato con Fenerus, presumendo che si tratti di un soggetto losco, impenitente e a rischio di evasione. Le condizioni per cui acconsentirà a un incontro sono le seguenti:

- Un personaggio con fama pari o superiore a 3 presso gli Arpisti o l'Alleanza dei Lord, o un personaggio che appartenga a una famiglia nobile di Waterdeep argomenta la richiesta in modo convincente ed effettua con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15.
- Un personaggio che impersona un nobile o un funzionario argomenta la richiesta in modo convincente ed effettua con successo una prova di Carisma (Inganno) con CD 15. Se la prova fallisce, la Giudice Barch intuisce il trucco e usa il suo incantesimo *individuazione dei pensieri* per ottenere conferma del fatto che il personaggio sta in realtà impersonando un nobile o un funzionario (un crimine che comporta la fustigazione, seguita da un periodo massimo di una decade di incarcerezione e una multa di un massimo di 500 mo).

- Un personaggio rivela alla giudice l'esistenza del nascondiglio segreto dei draghi e il ruolo di Fenerus nelle ricerche.

PARLARE CON FENERUS

Fenerus Stormcastle (N **capo dei banditi** Tethyrian) è rinchiuso in una cella nell'area H8, in attesa di essere processato. È accusato di numerosi furti (brigantaggio) e aggressioni contro i cittadini di Waterdeep. Fenerus sapeva che era solo questione di tempo prima che qualcuno lo denunciasse alla Vigilanza Cittadina; sospetta che sia stato un altro membro della Brigata dei Falchi di Sangue a tradirlo. Tutto questo è accaduto nel momento meno opportuno, in quanto era in procinto di guadagnare una piccola fortuna consegnando la *Pietra di Golorr* al suo contatto Luskanita. Ora intende usare la pietra per uscire di prigione e far ripulire la sua fedina penale.

Se i personaggi si avvicinano a Fenerus quanto basta da poterci parlare, l'uomo si rifiuta di divulgare l'ubicazione della pietra finché non viene liberato e non gli viene concessa la grazia per i suoi crimini passati. Sa che la giudice che presiede il tribunale o un Lord di Waterdeep hanno l'autorità di concedergli ciò che chiede.

La Giudice Barch prenderà in considerazione la possibilità di accettare le richieste di Fenerus solo se i personaggi la convinceranno che tale decisione tornerà a beneficio di Waterdeep. Per riuscirci dovranno usare la magia per ammaliarla (un atto criminale che probabilmente porterà all'arresto dell'incantatore una volta che l'effetto si sarà esaurito), oppure dovranno parlarle della Cripta dei Draghi e dell'oro rubato. In ogni caso, la giudice insiste per fare un tentativo prima di rilasciarlo: dopo essersi concessa un riposo breve, fa portare Fenerus nella sala delle udienze e lo interroga a proposito della pietra. Di nascosto, usa *individuazione dei pensieri* per scandagliare i suoi pensieri più superficiali e tentare di discernere l'ubicazione della pietra. Considerato che la pietra è uno dei pensieri più assidui nella mente di Fenerus, la Giudice Barch non ha difficoltà a capire dove è nascosta la pietra: condivide questa informazione con i personaggi e poi fa riportare Fenerus in cella.

DOV'È LA PIETRA?

Fenerus ha nascosto la *Pietra di Golorr* al piano superiore di una vecchia torre nel Quartiere del Porto, una torre dotata di interdizioni contro qualsiasi forma di magia. Se viene liberato, si offre di condurre i personaggi alla torre o di fornire loro le indicazioni per trovarla da soli.

INCONTRO SUCCESSIVO

Se i personaggi apprendono dove Fenerus ha nascosto la pietra e si recano sul posto, l'avventura prosegue con l'incontro 7, "La Vecchia Torre".

INCONTRO 9: IL COMPLESSO SOTTERRANEO

Varie cantine e tunnel fognari si intersecano per creare dei piccoli dungeon al di sotto di Waterdeep. Questi complessi hanno i tratti seguenti:

- I soffitti e gli ingressi sono alti poco più di 2 metri.
- Non ci sono fonti di luce.

AREE DEL COMPLESSO SOTTERRANEO

I luoghi seguenti fanno riferimento alla mappa 4.7. Il complesso è composto da tre sezioni diverse: i tunnel fognari (aree B1–B3), le cantine sud (aree B4–B9) e le cantine nord (aree B10–B11).

B1. ACCESSO ALLE FOGNATURE

In questa camera sono visibili degli scalini di pietra e una porta di legno rinforzata in ferro e chiusa a chiave, su cui è appeso un cartello che recita in Comune: "ACCESSO ALLE FOGNATURE: SOLO PERSONALE CITTADINO AUTORIZZATO". La porta verso l'area B2 è chiusa a chiave. Un personaggio può scassinare la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 17, oppure può aprire la porta a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 20. I capitani della Vigilanza Cittadina sono in possesso delle chiavi degli accessi fognari del quartiere a cui sono stati assegnati.

B2. FOGNATURE

I liquami fognari scorrono in un canale parallelamente a una passerella di pietra. Il liquame è profondo 90 cm. Ogni creatura che vi resta immersa per 1 minuto deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti contrarrà l'epidemia fognaria (vedi "Malattie" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*).

Nel punto in cui il tunnel si dirama, un ponte di pietra attraversa il canale fognario alimentato da un'arteria a est. Il passaggio secondario che conduce alle aree B3 e B4 è privo di passerella.

B3. PORTE SEGRETE

Le porte segrete si mimetizzano con la pietra lavorata sui lati opposti di questo tunnel fognario. Una porta si apre sull'area B7, l'altra sull'area B10. Un personaggio dotato di un punteggio di Percezione passiva pari o superiore a 15 avvista entrambe le porte quando passa accanto ad esse. Altrimenti, per trovare una porta segreta, è necessario ispezionare il muro ed effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Le porte segrete hanno una soglia rialzata quanto basta da impedire che il liquame fognario si riversi nelle aree adiacenti.

B4. PORTA DI FERRO ARRUGGINITA

Una porta di ferro arrugginita è situata lungo una parete, al di sopra di una sporgenza di pietra larga 30 cm. La serratura della porta si è corrosa molto tempo fa e la porta, quando viene aperta, cigola sonoramente sui cardini arrugginiti.

B5. FERITOIE

Un muro di mattoni dotato di feritoie è stato aggiunto a questa stanza in un secondo momento. Le feritoie sono concepite per consentire agli arcieri di tirare sugli intrusi che entrano dalla porta dell'area B4. Le feritoie forniscono tre quarti di copertura.

B6. MAGAZZINO

Una porta di legno non chiusa a chiave consente di accedere a questa stanza vuota.

B7. CANTINA CON DETRITI

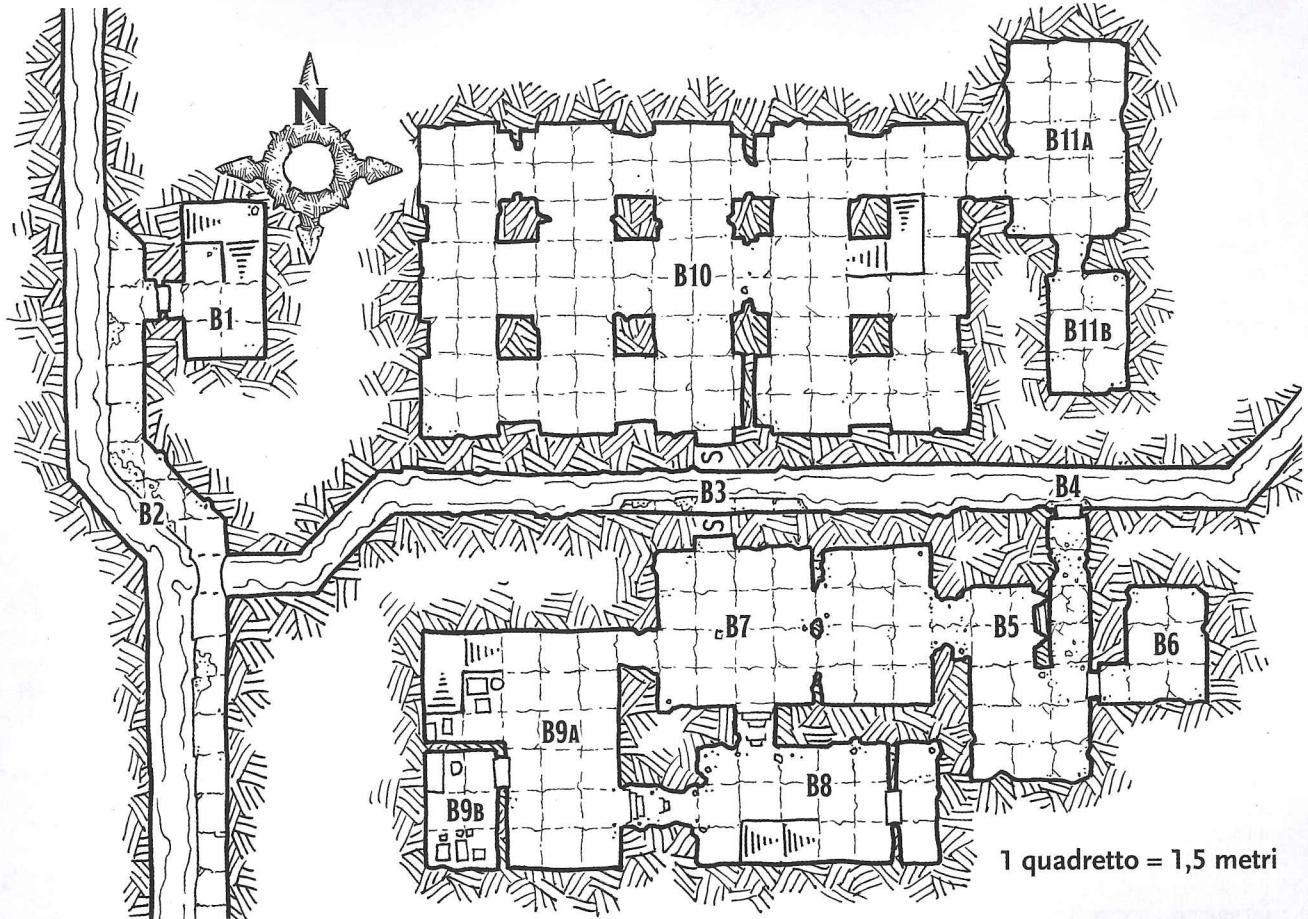
Il crollo di un muro ha unito queste due piccole stanze formando uno spazio più grande. L'aria è densa di polvere e il pavimento è disseminato di detriti, rifiuti ed escrementi di topi.

Porta Segreta. La porta segreta che si affaccia sull'area B3 è facilmente visibile da questo lato (non è richiesta alcuna prova).

B8. CANTINA INFOSSATA

Questa cantina infossata ha i tratti seguenti:

- Una porta di ferro non chiusa a chiave è situata lungo la parete est.



MAPPA 4.7: IL COMPLESSO SOTTERRANEO

- Una scala di pietra diroccata lungo la parete sud sale fino a un pianerottolo, dove è visibile una porta di legno chiusa con una catena e un lucchetto.

Porta di Ferro. La porta si affaccia su un piccolo magazzino vuoto, dotato di vari ganci che pendono dal soffitto.

Scala. Un personaggio può scassinare la serratura della porta in cima alla scala usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15, oppure può aprire la porta a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 20. La porta si apre su un vicolo sul retro di un caseggiato sprangato.

B9. CANTINA INFESTATA DAI TOPI

Queste stanze sono situate sotto un ostello (probabilità del 75 per cento) o sotto un orfanotrofio (probabilità del 25 per cento). Sono infestate da **topi** innocui che si aggirano da una stanza all'altra, senza curarsi di quello che accade.

B9a. Una scala di pietra sale per 3 metri fino a una porta di legno che si affaccia su una via o su un vicolo. Le casse e i barili impilati in fondo alle scale contengono scorte alimentari commestibili, ma nient'altro di valore.

B9b. Una semplice porta di legno si affaccia in una stanza dove sono stati ammucchiati vari mobili impolverati. Tra questi ci sono una scrivania di legno graffiata, varie sedie zoppicanti, un attaccapanni, due tavolini e un baule di legno vuoto. C'è una probabilità del 25 per cento che un mobile (da determinare casualmente) sia un **mimic**, che solitamente si nutre di topi, ma non disdegna eventuali pasti più grossi.

B10. CANTINE DELLA VECCHIA TAVERNA

Questa spaziosa cantina vuota include i seguenti elementi:

- Colonne di pietra e archi che sorreggono il soffitto.
- Un tratto in pietra lavorata di tipo diverso su entrambi i lati di un muro semidemolito, a indicare che quest'area un tempo era formata da due camere separate.
- Una scalinata di pietra che sale fino a una porta murata (la porta un tempo conduceva a un vicolo dietro una vecchia taverna).

Porta Segreta. La porta segreta dell'area B3 è facilmente visibile da questo lato (non è richiesta alcuna prova).

B11. CANTINE SUL RETRO

Queste stanze sono un'estensione dell'area B10.

B11a. Questa stanza un tempo era usata per conservare il vino. Lungo le pareti giacciono vari cumuli di legno marcito (gli scaffali che sorreggevano le bottiglie) e bottiglie rotte.

B11b. Questa un tempo era una camera frigorifera e deposito sotterraneo, ma ora è vuota ed è soffocata dalla polvere e dalle ragnatele.

IL COMPLESSO SOTTERRANEO: PRIMAVERA

I personaggi hanno scoperto che un halfling necromante di nome Losser Mirklav ha preso la **Pietra di Golorr**. Mirklav vive in un complesso sotterraneo sotto una bottega di parrucche incipriate del Quartiere Commerciale. La bottega, Le Chiome Eleganti, è chiusa a chiave ed è protetta da un'infierita. Un personaggio può scassinare

la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15, oppure può aprire l'inferriata a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25. Poiché la bottega è situata in un punto di massima visibilità, ogni tentativo di irruzione ha una probabilità del 75 per cento di essere notato da qualcuno che avvertirà la Vigilanza Cittadina. Due **veterani** della Vigilanza Cittadina arrivano nel giro di 1d10 minuti per indagare alla bottega e interrogare i testimoni.

Lo **scrutatore** di Xanathar (vedi l'appendice B) non segue i personaggi all'interno del negozio. Rimane all'esterno e attende che le forze della Gilda di Xanathar arrivino. Se i personaggi hanno distrutto lo scrutatore in un incontro precedente, ne arriva un altro assieme alle forze della Gilda di Xanathar.

ENTRATA DEL DUNGEON

L'area B1 è lo scantinato del negozio di parrucche e il punto d'accesso dei personaggi al complesso sotterraneo.

FOGNATURE NEBBIOSE

La fitta nebbia all'esterno è trapelata anche nelle fognature e le aree B2, B3 e B4 sono leggermente oscurate.

IL NECROMANTE

Losser Mirklav è un halfling piedelesto **mago** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*), con le modifiche seguenti:

- È caotico malvagio e possiede 31 (9d6) punti ferita.
- Possiede i tratti razziali seguenti: È Piccolo e la sua velocità base sul terreno è di 7,5 metri. Può muoversi attraverso lo spazio di una creatura di taglia Media o superiore. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere spaventato e parla il Comune e l'Halfling.
- Ha preparato gli incantesimi *animare morti* e *inaridire*, invece di *controincantesimo* e *invisibilità superiore*. Tutti i suoi slot incantesimo sono attualmente spesi.

Losser porta con sé un libro degli incantesimi rilegato in carne cucita che contiene tutti gli incantesimi che ha preparato. Possiede inoltre una chiave per il lucchetto della porta nell'area B8 e 4d10 mo in un borsello fatto di pelle d'elfo, stretto da un cordino fatto di capelli di nano intrecciati.

Losser ha apportato alcune modifiche al complesso:

- L'area B6 contiene tre letti: due di taglia umana, per i suoi apprendisti umani, e uno di taglia più piccola per lui.
- L'area B10 contiene dodici **scheletri** pronti ad attaccare chiunque, ad eccezione di Losser e dei suoi apprendisti.
- L'area B11 contiene cumuli di ossa umane rubate dalla Città dei Morti. Losser non ha ancora trovato il tempo di animarle.

DOV'È LA PIETRA?

Prima che i personaggi raggiungano Losser, alcuni kenku che fanno parte della Gilda di Xanathar sfondano la porta che conduce al complesso sotterraneo tramite l'area B8 e affrontano il necromante. I personaggi trovano Losser rannicchiato in un angolo dell'area B7. Due **scheletri** si frappongono tra lui e tre **kenku**. I kenku sono intenzionati a uccidere l'halfling. Attorno a loro giacciono a terra altri quattro kenku senza vita e i resti di due scheletri distrutti (che in precedenza erano stati animati).

Se i personaggi esigono di avere la *Pietra di Golorr*, Losser risponde senza mentire: l'ha consegnata ai kenku, due dei quali l'hanno portata via fuggendo a sud. Nell'area

B8, i personaggi vedono un **kenku** in piedi accanto ai cadaveri degli apprendisti umani di Losser, Retchyn e Kreela. A quel kenku si unisce lo **scrutatore** di Xanathar (vedi l'appendice B). Il kenku e lo scrutatore cercano di respingere i personaggi più a lungo possibile, per far guadagnare tempo a un secondo kenku, che è fuggito assieme alla *Pietra di Golorr*.

Se i personaggi inseguono la pietra e lasciano Losser in vita, il necromante prima o poi riesce a dileguarsi e si rifugia nell'area B11.

INCONTRO SUCCESSIVO

Una volta che i personaggi hanno sconfitto le forze di Xanathar nei sotterranei, possono inseguire il kenku fuggitivo che si è impadronito della *Pietra di Golorr*. L'avventura prosegue con l'incontro 3, "Inseguimento nelle Vie".

IL COMPLESSO SOTTERRANEO: ESTATE

I personaggi sono all'inseguimento di tre monelli di strada, che si sono rifugiati nelle fogne sotto il Quartiere del Porto.

UNA PUZZA NAUSEANTE

Il caldo dell'estate rende la puzza delle fognature perfino peggiore del solito e i personaggi rischiano di restare avvelenati dal fetore, se non si coprono il naso con un panno profumato. L'effetto dura finché non escono dalle fognature. I monelli e le altre creature che vivono nelle fognature sono abituati alla puzza e non rischiano di essere avvelenati in questo modo.

ALLA RICERCA DEI MONELLI

I personaggi arrivano al complesso sotterraneo da est e presto si imbattono in una porta di ferro situata lungo il tunnel fognario (area B4).

I monelli hanno portato la *Pietra di Golorr* nell'area B7 (che usano come loro rifugio segreto), entrando grazie a una porta segreta (area B3). La ragazzina più grande, Nat, è entrata in sintonia con la pietra, ma il contatto con l'aboeth l'ha terrorizzata a tal punto che ha lasciato cadere la pietra ed è fuggita via urlando. Gli altri ragazzini, spaventati dalla sua reazione, sono fuggiti a loro volta, lasciando la pietra nell'area B7. Se i personaggi aprono la porta dell'area B4, spaventano i ragazzini nascosti all'interno, che iniziano a urlare con tutto il fiato che hanno in corpo.

Comunicando tramite gli altri ragazzini, Nat spiega ai personaggi dove ha lasciato cadere la pietra e li avverte che "è viva". Né lei né gli altri ragazzini hanno intenzione di rimetterci le mani sopra.

UN POSTO PER UN PASTO

Se i personaggi si dirigono nell'area B7, avvistano la *Pietra di Golorr* sotto una sedia a dondolo di legno. Se i monelli sono presenti, uno di loro chiede: "Da dove arriva quella sedia a dondolo?"

La sedia a dondolo è il **mimic** dell'area B9b. Ha sentito i ragazzini gridare ed è accorso a indagare, nella speranza di assicurarsi un pasto facile. Attacca chiunque lo danneggi o cerchi di afferrare la pietra.

INCONTRO SUCCESSIVO

Una volta che i personaggi hanno ottenuto la *Pietra di Golorr*, possono andarsene dal complesso sotterraneo. L'avventura prosegue con l'incontro 8, "Il Tribunale".

IL COMPLESSO SOTTERRANEO: AUTUNNO

Ai personaggi è stato consigliato di esplorare un nascondiglio della Gilda Di Xanathar sotto il Quartiere Meridionale. Quando arrivano sul posto, entrano dall'area B1. La tabella "Forze della Gilda di Xanathar" fornisce un riassunto delle forze stanziate in tutto il complesso. Le sezioni che seguono descrivono alcuni elementi del nascondiglio.

FORZE DELLA GILDA DI XANATHAR

Area	Creatura/e
B5	2 goblin dietro le feritoie
B6	1 mezzogre rimasto avvelenato dopo avere bevuto sei fiaschi di vino scadente
B7	3 duergar e 1 scrutatore (vedi l'appendice B) montano la guardia mentre Thorvin Twinbeard (vedi l'appendice B) lavora a un beholder meccanico (vedi "Il Beholder Meccanico" più sotto)
B8	Korgstrod Uxgulm, il capo dei duergar (40 punti ferita), seduto su un seggio di pietra e assistito da 3 coboldi (vedi "La Pietra dell'Inganno" più sotto)
B10	7 trogloditi nascosti tra le ombre
B11a	1 fauce gorgogliante che vigila su un forziere del tesoro nell'area B11b (vedi "Il Forziere del Tesoro" più sotto)

IL BEHOLDER MECCANICO

Un beholder meccanico costruito per la parata del Giorno delle Meraviglie giace riverso su un fianco nell'area B7. Xanathar vuole che questa versione di se stesso fluttui al di sopra della folla, per ricordare ai Lord di Waterdeep la sua superiorità, ma nessuno riesce a capire come farlo volare. Un personaggio può usare un'azione per cercare di attivare la macchina, riuscendoci se effettua con successo una prova di Intelligenza con CD 10. Il beholder attivato scaglia dardi di luce abbaglienti dai tentacoli oculari per 1 minuto, poi smette di funzionare.

Se ha inizio un combattimento nel complesso sotterraneo, Thorvin Twinbeard fugge su per le scale dell'area B8 e usa una chiave per aprire la porta che conduce all'esterno. Non è legato da alcun tipo di fedeltà alle creature stanziate in questo luogo.

LA PIETRA DELL'INGANNO

Korgstrod Uxgulm, il capo dei duergar, ha trovato quella che crede sia la *Pietra di Golort*. L'ha trovata durante un'ispezione della casa di Fenerus nel Quartiere Commerciale. Questa pietra è un fac-simile ben fatto: è una pietra ovoidale grigia e striata di nero, ma non racchiude alcun potere magico. Korgstrod non è riuscito a entrare in sintonia con la pietra, ma presume che sia lui a non esserne degno, e non che la pietra sia un falso.

Korgstrod intende consegnare la pietra a Xanathar al momento opportuno e non se ne separerà volontariamente fino ad allora. Usa una frusta per spronare i suoi lacchè coboldi e tenerli in riga. Se Korgstrod viene attaccato, i coboldi fuggono vigliaccamente nelle fognature, altrimenti, anche se impauriti, restano al suo fianco.

IL FORZIERE DEL TESORO

In fondo all'area B11b è visibile un vecchio forziere chiuso a chiave che può essere aperto da chiunque usi gli arnesi da scasso ed effettui con successo una prova di Destrezza con

CD 13. Il forziere contiene 277 mr, 135 ma, un pendente d'oro sferico a forma di beholder con delle minuscole gemme al posto degli occhi (del valore di 250 mo) e una *pergamena magica* di scurovisione.

INCONTRO SUCCESSIVO

Che trovino la pietra finta o meno, i personaggi possono fare ben poco oltre che tornare a consultarsi con "Laeral" al Teatro delle Sette Maschere nel Quartiere del Porto. Se si recano laggiù, l'avventura prosegue con l'incontro 6, "Il Teatro".

INCONTRO 10: IL MULINO A VENTO RICONVERTITO

Questo edificio diroccato di pietra a due piani era un mulino a vento da ben prima che la città gli crescesse intorno. Ha i tratti seguenti, a meno che la descrizione di un'area o di un incontro non specifichi diversamente:

- I soffitti delle camere sono alti 4,5 metri; con passaggi alti 3 metri e ingressi alti poco più di 2 metri che le collegano.
- Le porte sono di legno. Sono chiuse, ma non a chiave.
- Le pareti sono ricoperte di graffiti e i pavimenti di pietra sono disseminati di spazzatura e detriti. Delle finestre rimangono solo le cornici vuote, prive di vetri.
- Non ci sono fonti di luce.

AREE DEL MULINO A VENTO RICONVERTITO

I luoghi seguenti fanno riferimento alla mappa 4.8.

W1. SCALINATA DI PIETRA

Una scalinata curva di pietra sale di 6 metri fino al piano superiore. Le scale sono ricoperte di escrementi di uccelli, tegole rotte, fango e muffa.

W2. SENZATETTO

In primavera, estate e inverno, ognuna di queste camere è occupata da 1d6 + 1 senzatetto (**popolani**) che si sono costruiti un rifugio usando vecchi mobili e oggetti recuperati dai cumuli di rifiuti. I senzatetto non vogliono guai.

In cambio di cibo o di qualche moneta, un senzatetto può guidare i personaggi fino all'appartamento chiuso a chiave al piano superiore (area W7), oppure fornire indicazioni su come raggiungerlo e descriverne gli occupanti. Un personaggio può assicurarsi la collaborazione di un senzatetto anche se effettua con successo una prova di Carisma (Intimidire) con CD 10.

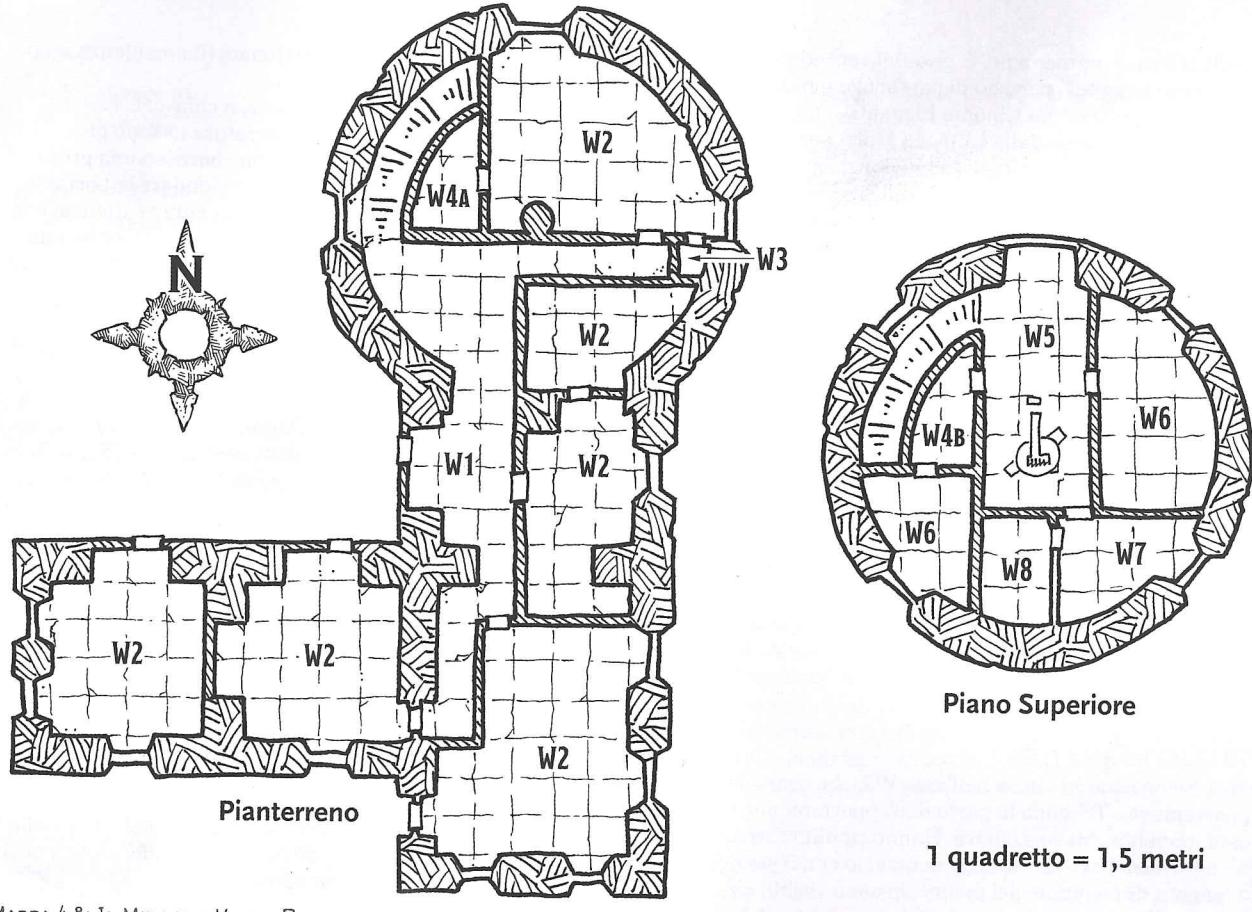
W3. LATRINA

Oltre questa porta non c'è altro che un buco nel pavimento da cui sale un orrendo fetore.

W4. SOFFITTO/PAVIMENTO CEDEVOLE

L'area W4a si trova direttamente sotto l'area W4b. Il pavimento della camera superiore crolla sotto il peso della prima creatura di taglia Piccola o superiore che lo attraversa. Un personaggio dotato del tratto Esperto Minatore o di competenza negli strumenti da costruttore può capire che camminare su quel pavimento non è sicuro.

Ogni creatura che si trovi sul pavimento dell'area W4b al momento del crollo cade per 6 metri e atterra nell'area W4a. Ogni creatura nell'area W4a al momento del crollo deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11; se lo fallisce, subisce 4 (1d8) danni contundenti dai detriti in caduta, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.



MAPPA 4.8: IL MULINO A VENTO RICONVERTITO

W5. ANTICA MACINA

Un'antica macina giace a terra in questa stanza, sepolta sotto un cumulo di detriti che include vari ingranaggi e frammenti del tetto crollato. Ogni cosa è ricoperta da polvere e ragnatele.

W6. PICCIONAIE

In queste stanze, il tetto è crollato in molti tratti, aprendo dei varchi da cui possono entrare gli uccelli e le intemperie. I pavimenti sono disseminati di tegole rotte, escrementi di uccello, mobili distrutti e altri detriti. Tra le travi ammuffite di ciò che resta del tetto, dozzine di piccioni hanno fatto il nido.

W7. APPARTAMENTO CHIUSO

Sulla porta nord di questa stanza, è stata installata una serratura nuova di zecca. Un personaggio può scassinare la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15. La porta può anche essere aperta dall'interno o a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 20.

Questo appartamento è in buone condizioni e presenta i seguenti elementi:

- Un letto a due piazze con una solida testata di legno e un materasso pulito, disposto lungo una parete (accanto al letto, una porta non chiusa a chiave lungo la parete ovest conduce all'area W8).
- Una finestra riparata di recente, che si apre silenziosamente su cardini di ferro ben oliati.
- Un armadio di legno collocato di fronte alla finestra, lungo la parete opposta.

Nell'armadio ci sono quattro abiti puliti, due mantelli grigi, una balestra pesante e una custodia di legno che contiene venti quadrelli da balestra.

W8. CAMERA SUL RETRO

Il tratto di tetto conico situato direttamente al di sopra di questa camera è crollato quasi per intero, riempiendo la stanza di detriti. Lo spazio sgombro è a malapena sufficiente ad aprire la porta.

IL MULINO A VENTO RICONVERTITO: PRIMAVERA

La chiave che i personaggi hanno trovato nel mausoleo li conduce a un vecchio mulino a vento nel Quartiere Meridionale. Volkarr Kibbens e Urlaster Ghann (NM popolani umani Illuskan) si nascondono in un appartamento chiuso a chiave al piano superiore (area W7). In combattimento impugnano dei badili che infliggono danni come se fossero randelli. Ognuno di loro porta con sé 3d6 mo in un borsello.

Volkarr e Urlaster erano stati ingaggiati di recente da Losser Mirklav, un halfling necromante, affinché lo aiutassero a intrufolarsi nei mausolei della Città dei Morti. Hanno accettato l'incarico perché la paga era buona, ma non sono legati al necromante da alcuna promessa di fedeltà. Se i personaggi li affrontano, Volkarr e Urlaster li attaccano, ma si arrendono rapidamente, se lo scontro volge al peggio, e condividono le informazioni seguenti in cambio della vita e della libertà:

- Losser Mirklav e i suoi due apprendisti umani, Retchyn e Kreela, vivono in un complesso sotterraneo sotto

il Quartiere Commerciale. È possibile accedere al loro covo tramite il negozio di parrucche incipriate di Retchyn, chiamato Le Chiome Eleganti.

- Losser sottrae ossa dalla Città dei Morti per creare un esercito di scheletri animati (né Volkarr, né Urlaster sanno a quale scopo).
- Nel mausoleo Garloth, Losser ha ucciso un topo e ha preso la piccola pietra che la bestia portava con sé. Il topo è svanito quando è morto e Losser pensa che la pietra possa essere magica.

INCONTRO SUCCESSIVO

Quando i personaggi partono alla ricerca dell'halfling necromante, l'avventura prosegue con l'incontro 9, "Il Complesso Sotterraneo".

IL MULINO A VENTO RICONVERTITO: ESTATE

I personaggi si dirigono verso un decrepito edificio del Quartiere Meridionale che un tempo era un mulino a vento. Al suo interno si aspettano di trovare la *Pietra di Golorr* nelle grinfie di due infidi **cultisti fanatici** di nome Arn Xalrondar (LM umano Tethyrian) e Seffia Naelryke (LM umana Tethyrian).

CULTISTI FANATICI

Arn e Seffia sono in attesa nell'area W7, che usano come appartamento. Tengono la porta dell'appartamento costantemente chiusa a chiave. Hanno ripulito l'area W8 dai detriti e hanno tracciato un pentacolo con il sangue sul pavimento. Sulle punte del pentacolo sono visibili cinque globi neri di cera, ciò che resta di altrettante candele consumate.

Lord Cassalanter ha inviato Arn e Seffia in missione per recuperare la *Pietra di Golorr* dal mausoleo della sua famiglia. In segreto ha anche ordinato loro di eliminare altri tre membri del culto, temendo che non sapessero tenere la bocca chiusa riguardo alla pietra. Arn e Seffia inorridiscono se scoprono che non sono riusciti a completare una missione tanto semplice; cercano di correggere il loro errore uccidendo Vaelle Lurval, se la donna si trova assieme al gruppo (vedi "Il Mausoleo: Estate" a pagina 70).

L'ARRIVO DEI DIAVOLI

Quando i personaggi cercano di fare irruzione nell'appartamento dei cultisti, tre **diavoli spinati** giungono sulla scena. I diavoli volano fino alla torre, bussano alla finestra dell'appartamento e vengono fatti entrare da Seffia. Arn consegna a uno di loro la *Pietra di Golorr*. Quando i personaggi entrano, vedono i diavoli allontanarsi in volo con la pietra. I cultisti fanatici fanno tutto quello che possono per permettere ai diavoli di fuggire.

INCONTRO SUCCESSIVO

Se i personaggi tolgono di mezzo i cultisti fanatici, possono inseguire i diavoli spinati in fuga correndo sui tetti. L'avventura prosegue con l'incontro 5, "Inseguimento sui Tetti".

IL MULINO A VENTO RICONVERTITO: AUTUNNO

Questo vecchio mulino a vento in pietra fu riconvertito in una residenza oltre un secolo fa, ma da allora è stato abbandonato. Ora ci abita un'eccentrica artista di Waterdeep, che però non è più la stessa da quando il suo

unico grande amore l'ha abbandonata. La residenza non è occupata da alcun senzatetto.

La porta esterna è sempre chiusa a chiave. Un personaggio può scassinare la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15, oppure può sfondare la porta effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15. Ogni tentativo di fare irruzione nella torre ha una probabilità del 75 per cento di essere visto o udito dai vicini di Kalain. Otto **veterani** della Vigilanza Cittadina arrivano 10 minuti dopo, per indagare sull'intrusione.

IL QUADRO DELLA SITUAZIONE

Kalain, una famosa pittrice di Waterdeep, fu incaricata di dipingere un ritratto di Lord Dagult Neverember quando ancora era il Lord Svelato di Waterdeep, nel 1475 CV. Il suo incontro con Neverember segnò l'inizio di una torrida storia d'amore che durò più di un anno. Uno dei molti doni con cui il Lord viziò la sua amante fu una proprietà nel Quartiere del Mare.

La loro relazione iniziò a vacillare quando le visite di Dagult a Neverwinter si fecero più frequenti e prolungate. Il Lord fece a Kalain varie promesse che non fu in grado di mantenere e, quando lei gli chiese di confermarle la sua fedeltà, Dagult la trattò con asprezza, perché il suo vero amore andava a Neverwinter. Infuriata per essere stata ripudiata da Dagult, Kalain iniziò a dipingere una serie di quadri che raffiguravano dei mostri e che, nelle sue intenzioni, rappresentavano Lord Neverember. Il suo potere di appellarsi alla Trama fu riversato nelle tele delle sue opere, conferendole la capacità di infondere vita a quei mostri con un semplice comando.

Alla fine, Neverember usò la sua influenza per rovinare Kalain e metterla in cattiva luce presso l'alta società di Waterdeep. Le fu concesso di tenere la sua dimora, ma le sue opere e la sua reputazione furono distrutte lentamente e metodicamente. Lo spirito di Kalain ne uscì a sua volta distrutto e la donna iniziò a scivolare nella follia. Ora vive isolata dal mondo e lascia che il tempo eroda ciò che resta della sua sanità mentale. Ha sempre considerato Dagult e Waterdeep come un tutt'uno, e ora sono entrambi suoi nemici giurati.

VISITARE LA RESIDENZA

Kalain non riesce a mantenere la calma di fronte agli sconosciuti, in quanto è convinta che tutti siano degli assassini inviati da Dagult Neverember a ucciderla. L'unica persona con cui si comporta civilmente è Vhaspar Holmdreg (LB **sacerdote** umano Illuskan), che ha affittato una camera nell'ala ovest della residenza e lavora nel Quartiere Settentrionale, all'Ospizio di St. Laupsenn, un tempio di Ilmater, il dio della sofferenza. Vhaspar è un vecchio uomo sui settant'anni, semiaccecato dalla cataratta, che le porta da mangiare due volte alla settimana, legna da ardere tre volte la settimana in inverno e i materiali per dipingere ogni due o tre mesi. Vhaspar è in possesso di una chiave che apre la porta esterna della residenza di Kalain.

In ogni stanza, ad eccezione dell'area W5, è appeso uno dei quadri di Kalain. Per determinare il soggetto di ogni singolo quadro, il DM tira un d12 e consulta la tabella "Soggetti dei Quadri". È possibile che un soggetto compaia più di una volta. La residenza è inoltre infestata dai topi. Se Kalain viene attaccata, questi parassiti formano sei **sciame di topi** che la difendono.

SOGGETTI DEI QUADRI

d12	Soggetto	d12	Soggetto
1	Ankhug	7	Lupo mannaro
2	Belva distortente	8	Manticora
3	Ettercap	9	Minotauro
4	Fauce gorgogliante	10	Mummia
5	Gargoyle	11	Segugio infernale
6	Ghast	12	Vermeiena

KALAIN

Kalain trascorre buona parte del suo tempo nell'area W5, che usa come studio. Lo studio è disseminato di vari frammenti di cibo ammuffito, vasi vuoti macchiati di vernice, pennelli gettati via e il suo cavalletto, situato davanti a una grossa vetrata con intelaiatura a piombo lungo la parete nord. Sul cavalletto è appoggiato il quadro appena completato di una belva distortente. Se i personaggi affrontano Kalain, la pittrice li accusa di essere degli assassini, infonde vita alla **belva distortente** e le ordina di attaccare gli intrusi.

Kalain è una mezzelfa **barda** (vedi l'appendice B), con le modifiche seguenti:

- È caotica malvagia.
- Possiede i tratti razziali seguenti: Dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinata e non può essere addormentata tramite la magia. Possiede scurovisione entro un raggio di 18 metri e parla il Comune e l'Elfico.
- Invece del tratto Canto di Riposo, possiede l'opzione di azione L'Arte Come la Vita.

L'Arte Come la Vita (3/Giorno). Kalain tocca uno dei suoi quadri, il cui soggetto salta fuori dalla tela e diventa una creatura di quel tipo, purché il suo GS sia pari o inferiore a 3. La creatura compare in uno spazio libero entro 1,5 metri dalla tela, che diventa vuota. La creatura è amichevole nei confronti di Kalain e ostile verso tutti gli altri. Il DM tira per l'iniziativa, per determinare quando essa si muove. La creatura scompare dopo 1 minuto, quando scende a 0 punti ferita o quando Kalain muore o cade priva di sensi.

IL SENTIERO PER LA CRIPTA

Ispezionando meticolosamente l'area W4a ed effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 12, è possibile trovare una pesante botola di pietra sul pavimento. Una volta aperta, la botola rivela una scalinata di pietra che scende per 36 metri fino a un corridoio largo 6 metri. Il corridoio prosegue per altri 18 metri e conduce fino alle porte della Cripta dei Draghi. Kalain e Vhaspar non sanno nulla della cripta o della botola che conduce ad essa.

IL MULINO A VENTO RICONVERTITO: INVERNO

Un malvagio dragonide di nome Thrakkus ha riconvertito in macelleria un vecchio mulino a vento del Quartiere dei Campi consumato dalle fiamme. Thrakkus fa parte della Gilda dei Macellai, ma conduce anche una proficua attività collaterale. Gli Zhent fedeli a Manshoon pagano Thrakkus per fare a pezzi i cadaveri delle vittime che uccidono e il dragonide poi rivende i loro resti come carne fresca. Man mano che il Giorno dell'Inverno Morto si avvicina, la richiesta di carne è sempre maggiore. I cadaveri gli vengono consegnati nel cuore della notte, spesso da Sidra Romeir (vedi il capitolo 8, area K2) su un carretto coperto trainato da un cavallo da tiro.

LA MACELLERIA

Un cartello di legno, dipinto di rosso e intagliato per sembrare la mannaia di un macellaio, è appeso sopra la porta della macelleria di Thrakkus, che occupa la stanza più a ovest dell'ala ovest. In inverno la macelleria è gelida e puzza di carne e di sangue. Al centro della stanza, è visibile un blocco di legno per il taglio della carne, macchiato di sangue, mentre le pareti sono ricoperte di scaffali carichi di carni tagliate e avvolte in fogli insanguinati. Anche il pavimento è macchiato di sangue e sporco di vari brandelli di carne.

Thrakkus chiude la porta con un lucchetto di notte. Un personaggio può scassinare il lucchetto usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15, oppure può aprire la porta a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 18.

LA DISPENSA

La stanza accanto alla macelleria è stata convertita in una dispensa, la cui porta è chiusa con un lucchetto a ogni ora del giorno e della notte. Sotto ogni altro aspetto, la porta chiusa a chiave è identica alla porta della macelleria (vedi sopra). Come la macelleria, anche la dispensa è gelida d'inverno e puzza di carne e di sangue. Le carcasse di sei umanoidi semicongelati sono state accumulate sotto un telo cerato quadrato con lato di 3 metri lungo la parete ovest. Thrakkus non ha ancora avuto tempo di farli a pezzi.

SENZATETTO

Il dragonide consente ad alcuni senzatetto di sistemarsi nella sua abitazione. Chi è in grado di sbrigare i lavori di fatica viene risparmiato e riceve in cambio qualche boccone di carne cotta; gli altri finiscono fatti a pezzi sul ceppo del macellaio. Questi poveri derelitti sono troppo spaventati da Thrakkus per parlare male di lui e la Vigilanza Cittadina non sembra curarsi troppo dei crimini commessi nel Quartiere dei Campi.

THRAKKUS IL MACELLAIO

Il macellaio ha poca pazienza per gli sciocchi... e i personaggi sono proprio degli sciocchi a volersi immischiare nei suoi affari. Thrakkus trascorre buona parte della giornata in macelleria. Al tramonto, si ritira nel suo appartamento, dove rimane fino all'alba o finché qualcuno non bussa alla sua porta con un cadavere di cui sbarazzarsi. Thrakkus porta con sé le chiavi della macelleria, della dispensa e del suo appartamento (area W7).

Thrakkus è un dragonide **berserker** discendente da un drago rosso, con le modifiche seguenti:

- È caotico malvagio.
- Possiede i tratti razziali seguenti: Può usare la sua azione per esalare un cono di fuoco di 4,5 metri (ma non può rifarlo finché non completa un riposo breve o lungo); ogni creatura nel cono deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13; se lo fallisce, subisce 2d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Possiede resistenza ai danni da fuoco e parla il Comune e il Draconico.

DOV'È LA PIETRA?

Thrakkus ha nascosto la pietra in una partita di carne che ha consegnato di recente in un vicolo del Quartiere Commerciale. Thrakkus non annota le sue transazioni illegali, quindi i personaggi dovranno interrogare lui o uno dei popolani che vivono nella sua residenza.

Thrakkus è belligerante e non ha intenzione di tradire i suoi amici Zhent: sarà necessario un incantesimo *charme su persone* o una magia analoga per obbligarlo a parlare. I suoi senzatetto, però, sono un caso a parte; non ci pensano due volte a piantare in asso Thrakkus per salvarsi la pelle non appena risulta evidente che il dragonide macellaio non sarà più un fattore determinante per la loro sopravvivenza. Entrambi gli approcci forniscono le informazioni seguenti:

- L'ultima partita di carne di Thrakkus è stata consegnata a un negozio del Quartiere Commerciale chiamato "I Polpettoni di Cuttle", situato in un vicolo.
- La carne è stata consegnata da un membro della Gilda dei Macellai di nome Justyn Rassk. Thrakkus lo ha pagato con qualche moneta in più per assicurarsi che la consegna fosse effettuata "alla svelta e con discrezione".
- Rassk possiede un carretto sporco di sangue e trainato da un cavallo che usa per fare le consegne al di fuori del Quartiere dei Campi.

I personaggi potrebbero già conoscere Justyn Rassk a seguito delle loro trattative con la Gilda dei Macellai (vedi "Esempi di Rappresentanti delle Gilde" a pagina 41).

INCONTRO SUCCESSIVO

Se i personaggi seguono la pista della consegna della carne, l'avventura prosegue con l'incontro 1, "Il Vicolo".

LE CHIAVI DELLA CRIPTA

Alla fine di una serie di incontri, un personaggio in sintonia con la *Pietra di Golorr* può apprendere dove si trova la Cripta dei Draghi e quali sono le tre chiavi che servono per aprire le sue porte. L'artefatto rivela anche che un drago d'oro adulto di nome Aurinax protegge la cripta.

Le tre chiavi necessarie per aprire la cripta possono essere scelte dal DM o determinate casualmente tirando sulla tabella "Chiavi della Cripta". La versione illusoria di una chiave non consente di aprire la cripta.

Ogni chiave può essere trovata o procurata a Waterdeep. Se i personaggi non sanno già dove procurarsi una chiave, possono cercare di raccogliere informazioni per scoprirla. A tale scopo, un personaggio deve impiegare 1 giorno e spendere 5 mo per condurre le ricerche relative a una chiave. Alla fine di quella giornata, il personaggio effettua una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15 e, in caso di successo, scopre dove può trovare quella chiave. Se la prova fallisce di 5 o più, il nemico principale viene a sapere delle sue ricerche e invia i suoi servitori ad attaccare i personaggi e, se possibile, a impossessarsi della *Pietra di Golorr*:

- Xanathar invia cinque **goblin** vestiti come bambini che indossano maschere della Festa dei Troll e un **bugbear** (probabilità del 70 per cento) oppure quattro **topi mannari** in forma umana (probabilità del 30 per cento).
- I Cassalanter inviano due **imp** in forma di corvo, tre **cultisti** umani e un **cultista fanatico** umano (probabilità

del 70 per cento) oppure quattro **diavoli spinati** (probabilità del 30 per cento).

- Jarlaxle Baenre invia Fel'rekt Lafeen e Krebbyg Masq'il'yr oppure due altri **drow pistoleri** del Bregan D'aerthe (vedi l'appendice B) e sei **drow**.
- Manshoon invia quattro Zhent **adepti di arti marziali** (vedi l'appendice B). Esiste una probabilità del 50 per cento che questi Zhent siano guidati da uno dei tenenti di Manshoon, come Vevette Blackwater o Agorn Fuoco, se sono ancora vivi (vedi il capitolo 8, area E8).

DESCRIZIONI DELLE CHIAVI

Le chiavi elencate nella tabella "Chiavi della Cripta" sono presentate in ordine alfabetico e descritte in maggior dettaglio di seguito.

BARILLOTTO DI BIRRA NANICA

Un barilotto di birra nanica può essere facilmente acquistato presso qualsiasi mercato di Waterdeep al prezzo di 5 mo. Esiste una probabilità del 20 per cento che i personaggi acquistino birra di una sottomarca, che in realtà non è stata prodotta dai nani. Un qualsiasi personaggio nano può distinguere una genuina birra nanica da una finta semplicemente assaggiandola.

COSTRUTTO ANIMATO

Qualsiasi creatura del tipo costrutto può fungere da chiave, purché essa non sia stata distrutta o impossibilitata a funzionare. Se i personaggi hanno fatto amicizia con Valetta, la dragonide sacerdotessa di Gond (vedi il capitolo 3), essa cede volentieri l'automa schermidore Nim alle loro cure finché ne avranno bisogno.

Anche un oggetto animato tramite l'incantesimo *animare oggetti* soddisfa i prerequisiti per fungere da chiave.

CREATURA INVISIBILE

Una qualsiasi creatura sotto l'effetto di un incantesimo *invisibilità* soddisfa i requisiti per questa chiave, come anche qualsiasi creatura invisibile per natura.

DIPINTO DI UN NANO MINATORE

Il dipinto di un nano minatore del costo di 5d10 mo può essere recuperato, se un personaggio trascorre un giorno a visitare le botteghe di oggetti d'arte. Se un personaggio è competente negli strumenti da pittore, può realizzare un dipinto che soddisfi i requisiti per fungere da chiave. Servono 3d6 ore per completare il dipinto.

DONO DI UNA REGINA

Laeral Silverhand, il Lord Svelato di Waterdeep, era un tempo la regina di un antico regno chiamato Stornanter. I personaggi possono ricordare questa informazione effettuando con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 20 o apprenderla raccogliendo informazioni. Possono chiedere udienza a Laeral tramite Jalester Silvermane o Mirt. Laeral fa loro un dono, una penna

CHIAVI DELLA CRIPTA (SI TIRA TRE VOLTE, UNA PER OGNI CHIAVE)

d6	Prima Chiave	Seconda chiave	Terza Chiave
1	Barilotto di birra nanica	Costrutto animato	Creatura invisibile
2	Dipinto di un nano minatore	Dono di una regina	Due orecchie di bugbear
3	Elfo ubriaco	Gemme per un valore di almeno 1.000 mo	Interpretazione di "Il Tuo Volto Barbuto"
4	Lingotto di adamantio	Luce del sole	Mano amputata di un drow
5	Martello da guerra argentato	Mutaforma	Nano senza barba
6	Scaglia di drago di bronzo	Tentacolo oculare di un beholder	Unicorno



d'oca datale dall'arcimago Elminster in persona, purché promettano di restituire l'oro rubato alle tesorerie di Waterdeep.

DUE ORECCHIE DI BUGBEAR

La Gilda di Xanathar conta numerosi bugbear al suo servizio; i personaggi possono tagliare le orecchie di una di quelle creature. Anche un bugbear vivo soddisfa i requisiti per fungere da chiave.

ELFO UBRIACO

Un qualsiasi elfo avvelenato per avere bevuto troppo alcol soddisfa i requisiti per fungere da chiave.

GEMME PER UN VALORE DI ALMENO 1.000 MO

Una o più gemme soddisfano i requisiti per fungere da chiave, purché il loro valore totale sia pari o superiore a 1.000 mo. Tali gemme possono essere rinvenute nel corso dell'avventura o acquistate nei mercati di Waterdeep.

INTERPRETAZIONE DI “IL TUO VOLTO BARBUTO”

Questa canzone d'amore nanica, “Il Tuo Volto Barbuto”, è un duetto eseguito da suonatori di cornamusa. I personaggi possono facilmente ottenere lo spartito per 1 mo e ingaggiare due musicisti che suonino il pezzo a un costo di 10 mo a testa. Se un personaggio possiede competenza nelle cornamuse, può suonare la canzone, ma deve effettuare con successo una prova di Carisma (Intrattenere) con CD 10 suonando una cornamusa affinché la sua prestazione soddisfi i requisiti per questa chiave. Una bottiglia di vetro a Villa Cassalanter (vedi il capitolo 6, area C3) suona questa canzone quando viene aperta.

LINGOTTO DI ADAMANTIO

I personaggi possono acquistare un lingotto di adamantio da 5 kg al prezzo di 1.000 mo. I fabbri genasi Embrie e Avi (vedi il capitolo 2, area T3) possono procurarsene uno, se i personaggi pensano a chiederlo a loro.

LUCE DEL SOLE

Dato che la cripta è nascosta nelle viscere del sottosuolo, usare la luce del sole naturale non sarà facile. I personaggi più ingegnosi possono comprare venti specchi d'acciaio (5 mo l'uno) e disporli nei punti giusti (e alle angolazioni giuste) affinché la luce del sole riflessa arrivi sottoterra e possa toccare l'entrata della cripta. Per disporre questi specchi e allinearli nel modo giusto, sono necessarie $2d4 + 2$ ore, a prescindere dal numero di personaggi coinvolti.

MANO AMPUTATA DI UN DROW

Questa macabra chiave può essere ottenuta a viva forza da un membro del Bregan D'aerthe o da qualche altro elfo oscuro. Se i personaggi non hanno incontrato alcun drow, potrebbero venire a sapere che Xanathar conta un drow tra i suoi consiglieri.

MARTELLO DA GUERRA ARGENTATO

I personaggi possono comprare un martello da guerra argentato per 115 mo oppure consegnare un lingotto d'argento a Embrie e Avi (vedi il capitolo 2, area T3) e chiedere ai fabbri genasi di fabbricarne uno.

MUTAFORMA

Qualsiasi creatura vivente del sottotipo mutaforma, come un doppelganger o un topo mannaro, soddisfa i requisiti per fungere da chiave. La doppelganger Bonnie (vedi



UN DRAGO D'ORO A GUARDIA DI UN CUMULO DI DRAGONI D'ORO.



"Volti Familiari" a pagina 20) può essere persuasa ad accompagnare i personaggi, se è amichevole nei confronti di uno o più di loro. I personaggi possono anche contattare gli Schivaframmenti, una banda locale di halfling topi mannari. In cambio di un pagamento anticipato di 500 mo, i topi mannari saranno ben lieti di collaborare.

NANO SENZA BARBA

Molte femmine dei nani sono prive di barba e quindi soddisfano questo requisito. Un PNG nano può essere convinto a radersi la barba, come conseguenza di una scommessa persa o con la promessa di una ricompensa. I personaggi possono anche radere un nano che hanno catturato o che possono piegare al loro volere in qualche modo.

SCAGLIA DI DRAGO DI BRONZO

Zelifarn, un **drago di bronzo giovane**, si è stabilito nella Baia di Acquafonda. Molti marinai e scaricatori portuali hanno avvistato il drago e Grinda Garloth (vedi "Incontro 2: Riva Velata" a pagina 65) possiede un *apparato di Kwalish* che i personaggi possono usare per cercare il drago. Se i personaggi vanno in cerca di Zelifarn, lo trovano nascosto all'interno di un relitto a 36 metri di profondità. Quando i personaggi si avvicinano al relitto, Zelifarn esce e cerca di spaventarli e metterli in fuga (non ha ancora finito di setacciare quel relitto in cerca di tesori). Tuttavia, infligge danni solo per autodifesa.

Una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15 o l'offerta di un tesoro di valore pari almeno a 1.000 mo convince il drago a parlare con i personaggi e a cedere loro una delle sue scaglie. Se i personaggi gli parlano del contenuto della Cripta dei Draghi, Zelifarn esige una promessa del 10 per cento dell'oro prima di cedere loro ciò per cui sono venuti.

TENTACOLO OCULARE DI UN BEHOLDER

Non è necessario che il tentacolo oculare appartenga a un beholder vero, vivo e vegeto. Può essere strappato a un beholder impagliato (vedi "Il Negozio del Vecchio Xoblob" a pagina 23) o ottenuto da un esemplare inferiore di affine ai beholder, come uno scrutatore o uno spectator. Inoltre, non è necessario che il tentacolo oculare sia reciso.

Xanathar (vedi l'appendice B) accompagna volentieri i personaggi alla cripta, se così facendo ha la certezza di ottenere la sua parte del tesoro. A prescindere dagli accordi presi con i personaggi, con "la sua parte" intende in realtà tutto il tesoro. In altre parole, Xanathar si rivolta contro il gruppo una volta che la cripta è stata aperta, a meno che non sia presente un altro potente PNG (come Laeral Silverhand o Vajra Safahr) per tenere a bada il folle beholder.

UNICORNO

L'evocazione di un vero unicorno è qualcosa che probabilmente va oltre le capacità dei personaggi, che però potrebbero chiedere a Laeral Silverhand o Vajra Safahr di lanciare l'incantesimo *evoca celestiale*. I personaggi possono ottenere un'udienza presso Laeral o Vajra grazie a Renaer Neverember o a un altro PNG con le conoscenze giuste. Se i personaggi rivelano a Laeral o a Vajra la verità sulla Cripta dei Draghi e promettono di consegnare l'oro alle autorità, una delle due donne accetta di accompagnarli fino alla cripta e di lanciare l'incantesimo.

Non è necessario che l'unicorno che funge da chiave sia un vero unicorno. La Fiera delle Sirene Seduenti (vedi il capitolo 7) usa il carro di un unicorno nelle sue sfilate e a Villa Cassalanter è possibile trovare un unicorno impagliato (vedi il capitolo 6, area C18).

LA CRIPTA DEI DRAGONI

Una volta che i personaggi sono entrati in possesso della *Pietra di Golorr*, possono usarla per scoprire dove si trova la Cripta dei Draghi e quali chiavi servono per entrarvi.

TRATTI DELLA CRIPTA

Tutte le aree della cripta hanno i tratti seguenti:

- Qualsiasi incantesimo che cerchi di contattare una creatura all'interno della cripta fallisce, come anche qualsiasi incantesimo che tenti di scrutare gli interni della cripta o le creature al suo interno. È inoltre impossibile teletrasportarsi nella cripta dall'esterno.
- Le pareti sono fatte di pietra e malta. Le porte sono solide lastre di pietra, dotate di maniglie e di cardini di pietra.
- Ad eccezione dell'area V9, non ci sono fonti di luce.

AREE DELLA CRIPTA

I luoghi seguenti fanno riferimento alla mappa 4.9.

V1. PORTA DELLA CRIPTA

Un corridoio di pietra alto e largo 6 metri termina davanti a una doppia porta in adamantio decorata con una serie di rune Naniche. Le porte sono prive di maniglie e di cardini. La scritta recita: "LE TRE CHIAVI. PRESENTALE."

La porta si apre, scorrendo nelle pareti, quando le tre chiavi giuste vengono collocate entro 1,5 metri da essa. Rimane aperta finché Aurinax o qualcun altro non pronuncia la parola d'ordine per chiuderla ("Azaam"). Le chiavi possono aprire la porta da entrambi i lati. La porta non può essere aperta con la forza o danneggiata in alcun modo e ogni tentativo di aggirarla tramite la magia fallisce automaticamente.

V2. SALA D'INGRESSO

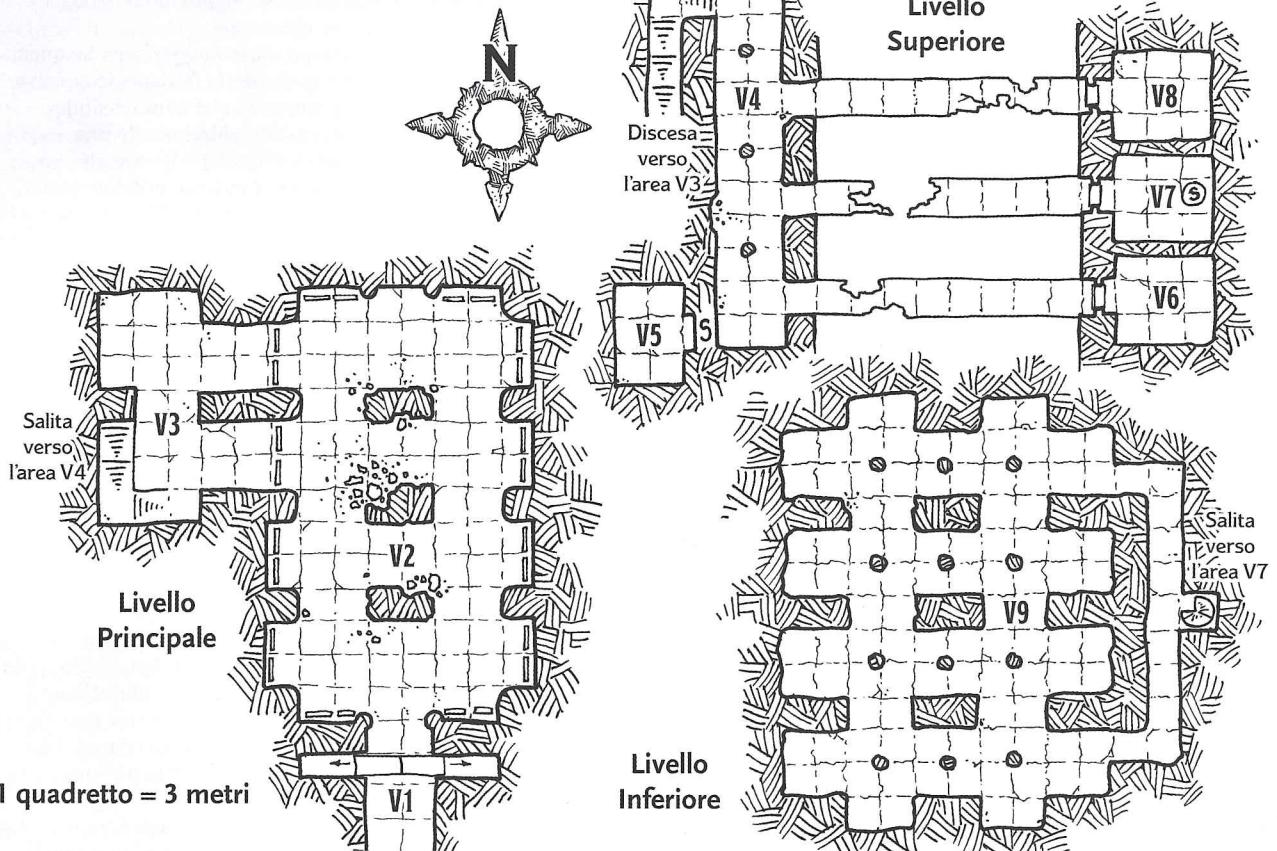
Questa vasta camera presenta i seguenti elementi:

- Tre colonne consumate dal tempo sorreggono dei ponti di pietra diroccati a 18 metri d'altezza; il soffitto si trova a ulteriori 6 metri d'altezza dai ponti.
- Nelle alcove lungo le pareti sono visibili dodici doppie porte fatte di ferro. Ogni porta è larga 3 metri, alta 3 metri e decorata con i bassorilievi di nani guerrieri in armatura completa.

Ponti Diroccati. I ponti collegano l'area V4 alle porte di adamantio che chiudono le aree V6, V7 e V8. La metà est del ponte nord e la metà ovest del ponte sud sono instabili. Quei ponti crollano se si trovano a sorreggere più di 75 kg di peso. Se una creatura si trova su una sezione del ponte che crolla, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti cadrà per 18 metri fino al pavimento sottostante.

Il ponte centrale è interrotto da una voragine larga 4,5 metri. Un personaggio può superarla effettuando un salto con rincorsa, ma parte del ponte cederà sotto i suoi piedi nel punto in cui atterra, obbligandolo a superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 per non cadere sul pavimento sottostante.

Porte di Ferro. Dieci delle doppie porte sono false e inamovibili. Spingendo le due doppie porte all'estremità nord della parete ovest, è possibile accedere all'area V3 situata oltre di esse.



MAPPA 4.9: LA CRIPTA DEI DRAGONI

V3. SCALE E AFFRESCO

Questa sala include i seguenti elementi:

- All'estremità sud di questa camera, una scalinata finemente scolpita sale di 21 metri fino all'area V4.
- La parete nord è decorata con un affresco quadrato con lato di 6 metri che raffigura una battaglia tra nani e goblin.

Affresco Ammaliante. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di ammaliamento sull'affresco. Ogni creatura che si trovi entro 9 metri dall'affresco e che sia in grado di vederlo deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12, altrimenti è affascinata dall'affresco per 24 ore. Una creatura affascinata in questo modo non può allontanarsi volontariamente fino a perdere di vista l'affresco e lo difende fino alla morte. Se portata via dall'affresco con la forza, la creatura tenta di farvi ritorno. Finché è soggetta a questo effetto, la creatura non può riposare. Dopo 24 ore, la creatura subisce un livello di indebolimento e può ripetere il tiro salvezza, se ancora è in grado di vedere l'affresco; in caso di successo, l'effetto termina. Una creatura che supera il tiro salvezza è immune all'effetto dell'affresco per 24 ore. Distruggendo almeno una sezione quadrata con lato di 3 metri dell'affresco, l'effetto termina per tutte le creature. Ogni sezione quadrata con lato di 3 metri dell'affresco possiede CA 17, 25 punti ferita e immunità ai danni da veleno e ai danni psichici.

V4. SALA DI MORADIN

Questa sala dal soffitto alto 6 metri ha i tratti seguenti:

- Tre pilastri disposti lungo la linea centrale della sala sono stati scolpiti e per assomigliare a dei martelli da guerra, la cui testa quadrata poggia sul pavimento.
- La parete ovest è decorata con un mosaico danneggiato che raffigura un nano fabbro al lavoro in una forgia, intento a trasformare diamanti e metallo nero in nani (all'estremità sud della parete è celata una porta segreta).
- Tre arcate lungo la parete est conducono ai ponti diroccati che passano sopra la sala d'ingresso (area V2) e terminano di fronte ad altrettante porte di adamantio (che conducono alle aree V6, V7 e V8).

Protoplasma Nero. Poco oltre il centro della sala, un tratto del mosaico ovest ha ceduto e un cumulo di tessere frantumate giace sul pavimento. In una crepa sul muro, si nasconde un **protoplasma nero** che sguscia fuori e attacca qualsiasi personaggio che si avvicini per esaminare il danno.

Porta Segreta. Se un personaggio cerca porte segrete ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 17, nota la sagoma di una porta segreta che conduce all'area V5. La porta si apre automaticamente quando un nano (o una creatura trasformata in nano tramite un incantesimo *alterare se stesso* o una magia simile) la tocca; altrimenti, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 17 per aprire la pesante porta spingendola.

V5. STANZA SEGRETA

Questa camera piena di polvere è rimasta sigillata fin dai tempi dei nani di Delzoun. Le urne verdi di rame disposte sulle piattaforme sono piene di monete, gemme e altri tesori.

Tesoro. Questa camera contiene cinque urne di rame (del valore di 25 mo ciascuna). L'urna 1 contiene cinque tormaline (del valore di 100 mo ciascuna) mescolate assieme a 200 mr. L'urna 2 contiene un *anello del calore* mescolato a dieci anelli d'oro comuni (del valore di 25 mo ciascuno) e a 650 ma. L'urna 3 è stata riempita fino all'orlo con 250 mo. L'urna 4 contiene 33 gemme di quarzo blu (del valore di 10 mo ciascuna). L'urna 5 contiene una statuetta d'argento alta poco più di 22 cm che raffigura un nano sacerdote di Moradin, con due ametiste al posto degli occhi (la statuetta vale 250 mo e pesa 5 kg).

V6. INCUDINE E MARTELLO

Sulla porta in adamantio di questa stanza è stato lanciato un incantesimo *serratura arcana*, ma se viene toccata da un nano o da una creatura trasformata in nano, la porta si spalanca automaticamente. Un'altra creatura può aprirla a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 21. Anche un incantesimo *scassinare* o una magia analoga è in grado di aprirla. La porta si apre verso l'interno della stanza, ruotando su pesanti cardini di adamantio.

- Le pareti nord, est e sud di questa stanza alta 6 metri sono abbellite da affreschi ricoperti di polvere che raffigurano nani fabbri al lavoro nelle loro forge.
- Un'incudine di ferro è stata posta su un blocco di pietra rialzato al centro della stanza. Sia l'incudine che il blocco sono ricoperti di ragnatele.

Affreschi. Se un personaggio esamina gli affreschi sulle pareti ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10, nota che il martello di pietra impugnato dal fabbro nell'affresco sulla parete sud può essere rimosso da dove si trova. Una volta rimosso, rivela un incavo a forma di martello nella parete. Sul lato del martello che era rivolto contro la parete è visibile una scritta in rune Naniche: "In alto i cuori e la battaglia sarà vinta." Il martello deve essere rimosso dal suo incavo affinché la scritta sia visibile.

Incudine di Ferro. Se i personaggi ripuliscono l'incudine e il blocco dalle ragnatele, scoprono un'iscrizione sul lato frontale del blocco di pietra. La scritta in rune Naniche recita: "Che il martello cada e che l'incudine risuoni."

Se l'incudine viene colpita dal martello di pietra prelevato dalla parete, ogni creatura che si trovi all'interno della stanza e che sia in grado di udire il rimbombo dell'incudine ottiene 10 punti ferita temporanei che durano 24 ore. Una volta che l'incudine ha conferito questo dono, non può rifarlo prima di 24 ore.

V7. IL SEGRETO DI DUMATHOIN

Questa stanza è sigillata da una porta di adamantio simile a quella dell'area V6. La stanza include i seguenti elementi:

- Quattro armature complete arrugginite, prive di elmi e di taglia adatta a un nano, sono posizionate agli angoli di questa stanza dal soffitto alto 6 metri. Ogni armatura è ricoperta di ragnatele.
- Sulla parete di fondo è stata incisa una serie di rune Naniche. L'iscrizione recita: "Un segreto mai rivelato prima uscirà dalle labbra di Dumathoin."

Chi effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 14 identifica Dumathoin come il dio

nanico dei segreti. Qualsiasi personaggio nano conosce automaticamente questa informazione.

Scala Segreta. La scritta sul muro suggerisce che questa stanza custodisce un segreto, che nella fattispecie consiste in una botola talmente ben nascosta che è impossibile trovarla con mezzi comuni o magici. Ma quando una qualsiasi creatura nella stanza pronuncia a voce alta un segreto, la botola si spalanca, rivelando un accesso a una scala a chiocciola di pietra che scende per 36 metri fino all'area V9. Il segreto da pronunciare a voce alta deve essere vero e deve essere qualcosa che il personaggio non aveva ancora rivelato a nessuno.

V8. IL VECCHIO OCCHI DI FUOCO

Questa stanza ha i tratti seguenti:

- Una statua dipinta e alta 3 metri di un nano in armatura, armato di un'ascia da battaglia e dal volto coperto da una maschera, si erge in fondo a questa stanza dal soffitto alto 6 metri.
- Davanti alla statua, sul pavimento, è visibile una botola di adamantio con un anello di ferro da usare come maniglia su un lato.

Botola. Effettuando con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 17, un personaggio riconosce nella statua l'effigie di Gorm Gulthyn, il dio nanico della vigilanza, noto anche come Occhi di Fuoco. La statua è fusa direttamente al pavimento e non può essere rovesciata. Sembra inoltre impervia ai danni. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di invocazione sulla statua.

La botola è falsa e non può essere sollevata. Chiunque tocchi la botola o l'anello di ferro deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18, altrimenti sarà colpito dai raggi di fuoco magico che guizzano dagli occhi della statua e infliggono 22 (4d10) danni da fuoco. La trappola non si innesca se il bersaglio beneficia di copertura totale.

V9. CRIPTA PRINCIPALE

Quando i personaggi arrivano in quest'area per la prima volta, il DM legge:

Sebbene si trovi nelle viscere del sottosuolo, questa cripta è illuminata da raggi di luce solare che filtrano dal soffitto, facendo brillare le nubi di pulviscolo che fluttuano nell'aria. Una serie di colonne finemente decorate sorreggono un soffitto a volta alto nove metri e abbellito con i bassorilievi di una schiera di nani beati, ammessi alla presenza delle loro divinità. Lungo le pareti si aprono varie alcove e in una di esse è stato ammazzato un enorme cumulo d'oro.

Dalla stanza polverosa si fa avanti un vecchio nano che si appoggia a un bastone scolpito e dipinto a forma di due draghi intrecciati l'uno attorno all'altro, uno rosso e uno d'oro. Nonostante il nano appaia decrepito, i suoi occhi sono lucidi e vivaci. "Non aspettavo visite", dice con voce calma. "Come vedete, qui è tutto in disordine. Forse è meglio che torniate dopo, quando avrò rimesso tutto in ordine."

Il nano, che si fa chiamare Barok Clanghammer, è in realtà il **drago d'oro adulto** Aurinax (vedi l'appendice B) sotto mentite spoglie. Vigila sull'oro per conto di Lord Dagult Neverember e impugna il *bastone dei draghi di Ahghairon* (vedi l'appendice A) come ricompensa per i suoi servigi. La presenza del drago d'oro costituisce una sfida insolita per i

personaggi, che trarranno più vantaggi da una risoluzione pacifica che non da una violenta.

Aurinax è paziente, saggio, misericordioso e vigile. Rimane in forma umanoide finché non si giunge a uno scontro, dato che in forma di drago non può facilmente trasportare il *bastone dei draghi di Ahghairon*. Il drago attacca soltanto per difendere se stesso, il bastone o l'oro. Gli unici individui autorizzati a rimuovere l'oro affidato alla custodia di Aurinax sono Dagult Neverember e i vassalli da lui nominati, nessuno dei quali si trova a Waterdeep al momento.

I personaggi possono tentare di convincere Aurinax che sono venuti per conto di Neverember, ma dal momento che il drago non li ha mai incontrati prima e che Neverember non ha mai fatto i loro nomi, Aurinax dubita di questa storia. Per ingannare il drago, ogni personaggio entro la sua linea di vista deve effettuare con successo una prova contesa di Carisma (Inganno) contro la prova di Saggezza (Intuizione) del drago. Se anche un solo personaggio perde la contesa, Aurinax percepisce che il gruppo gli sta mentendo. Queste prove dispongono di vantaggio se Renaer Neverember ha accompagnato il gruppo, in quanto il drago si ricorda di avere incontrato Renaer quando era solo un bambino e non gli è difficile immaginare che Dagult Neverember usi suo figlio come vassallo (il drago non sa che tra Renaer e suo padre corre cattivo sangue).

I personaggi possono cercare di convincere il nobile drago che Lord Neverember ha sottratto l'oro alla città di Waterdeep e che sarebbe giusto che quelle monete tornassero ai loro legittimi proprietari. In cuor suo, Aurinax sa da dove viene tutto quell'oro, ma ha permesso alla sua avidità e al patto stretto con Lord Neverember di offuscare la sua rettitudine morale. Effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 18, un personaggio può convincere il drago che l'oro deve essere restituito alla popolazione a cui appartiene legittimamente. La prova dispone di vantaggio, se i personaggi hanno portato con loro un funzionario di spicco della città, come Mirt o Vajra Safahr o se uno dei personaggi proclama di essere un veneratore di Bahamut.

Qualsiasi prova di Carisma (Intimidire) effettuata per influenzare Aurinax fallisce automaticamente. Dopo il primo tentativo di questo tipo, tutte le future prove di Carisma effettuate dal gruppo per influenzare Aurinax subiranno svantaggio.

Aurinax usa la Resistenza Leggendaria per evitare di essere affascinato. Se un personaggio cerca di affascinarlo con un incantesimo e fallisce, tutte le future prove di Carisma effettuate dal gruppo per influenzare Aurinax subiranno svantaggio.

Tesoro. Il DM sceglie due alcove della cripta. In un'alcova, sono state ammucchiate 500.000 mo, il cui peso totale ammonta a 5.000 kg. Sul pavimento della seconda alcova, giacciono sessantacinque gemme da 100 mo, tutto ciò che rimane delle attuali scorte di cibo di Aurinax.

Aurinax non si separa volontariamente dalle sue gemme o dal *bastone dei draghi di Ahghairon*, dato che sono la sua ricompensa per avere vigilato sull'oro. In caso di estrema necessità, tuttavia, il drago è disposto a usare il potere del bastone per il bene della città, in cambio di altre gemme.

USCIRE DALLA CRIPTA

Quando i personaggi escono dalla cripta, con o senza l'oro, devono affrontare una forza ostile inviata dal nemico o dai nemici principali. Se le porte della cripta sono rimaste aperte, i personaggi incontrano gli antagonisti nell'area V2; altrimenti i nemici si piazzano in agguato al di fuori della cripta e aspettano che i personaggi escano:

- Se il nemico principale è Xanathar, Noska Ur'gray (vedi l'appendice B) arriva con sei **bugbear** e uno **scrutatore** (vedi l'appendice B). Se Noska è morto o è impossibilitato ad agire per altri motivi, il beholder lo sostituisce con Nar'l Xibrindas (vedi l'appendice B) e la sua guardia del corpo **grell**.
- Se i nemici principali sono i Cassalanter, inviano tre **cultisti fanatici** e tre **cultisti**. Il gruppo è guidato dal **doppelganger** valletto di Victor, Willifort Crowelle, in forma di tiefling (se i personaggi non l'hanno ucciso o neutralizzato in altri modi in precedenza in questo capitolo o nel capitolo 6).
- Se il nemico principale è **Jarlaxle Baenre** (vedi l'appendice B), il drow arriva in persona assieme a tre **drow pistolieri** (vedi l'appendice B). I drow pistolieri anonimi sono sostituiti da Fel'rekt Lafeen, Krebbyg Masq'il'yr e Soluun Xibrindas, se sono ancora vivi e in libertà.
- Se il nemico principale è Manshoon, il mago invia il suo simulacro (vedi l'appendice B) assieme ad Agorn Fuoco (NM **bardo** umano Turami; vedi l'appendice B), Vevette Blackwater (CM **spadaccina** umana Tethyrian; vedi l'appendice B) e tre **malvivi** Zhent. Se Agorn e Vevette sono stati uccisi o neutralizzati in altri modi in precedenza in questo capitolo o nel capitolo 8, ognuno di loro è sostituito da un **malvivente** aggiuntivo.

Le forze inviate da Xanathar, dai Cassalanter e da Manshoon attaccano i personaggi a vista. Jarlaxle, invece, si congratula con i personaggi per avere aperto la Cripta dei Draghi e permette loro di andarsene, purché se ne vadano a mani vuote. Ha intenzione di restituire l'oro alla città di Waterdeep, ma esige il *bastone dei draghi di Ahghairon* per il suo disturbo.

Se Aurinax è ancora vivo, i personaggi possono attrarre i nemici verso il drago. Aurinax attacca qualsiasi creatura che lo attacchi o che tenti di sottrargli il suo bastone o l'oro. Inoltre, interviene per difendere i personaggi, se ha stretto un patto con loro.

RINFORZI DELLE FAZIONI

Se i personaggi si sono uniti a una o più fazioni di Waterdeep e le hanno informate dei loro progressi, il DM può fare in modo che giungano sul posto dei rinforzi per aiutarli nello scontro con i nemici oppure per introdurre un nuovo elemento nella situazione.

Allianza dei Lord. Il Lord Svelato **Laeral Silverhand** (vedi l'appendice B) arriva con **Jalester Silvermane** (vedi l'appendice B) e sei **veterani** della Guardia Cittadina per aiutare i personaggi a mettere in sicurezza l'oro. L'arrivo di Laeral costringe Jarlaxle a comportarsi in maniera ineccepibile. Dopo avere rassicurato Laeral sulle sue buone intenzioni, Jarlaxle decide di minimizzare le perdite e si ritira pacificamente. Se Laeral ha modo di parlare con Aurinax, convince il drago a cederle l'oro.

Arpisti. Mirt (vedi l'appendice B) arriva assieme a due **spadaccine** umane (vedi l'appendice B). Se è ancora vivo e non era già in compagnia dei personaggi, Renaer Neverember (vedi l'appendice B) prende il posto di una delle spadaccine.

Bregan D'aerthe. Se il nemico principale non è **Jarlaxle Baenre** (vedi l'appendice B), il drow arriva assieme ai suoi tenenti, Fel'rekt Lafeen, Krebbyg Masq'il'yr e Soluun Xibrindas o ad altri tre **drow pistolieri** (vedi l'appendice B). Jarlaxle si offre di aiutare i personaggi, se essi accetteranno che l'oro sia restituito a Waterdeep e il *bastone dei draghi di Ahghairon* sia consegnato a lui.

Enclave di Smeraldo. Jeryth Phaulkon invia tre **sciame di topi** ad aiutare i personaggi. Quando i personaggi non sono più in pericolo, i topi si disperdonno per tutta la cripta.

Forza Grigia. Vajra Safahr invia Meloon Wardragon (vedi l'appendice B) ad aiutare i personaggi a prendere il controllo della cripta, senza sapere che Meloon in realtà è sotto il controllo di Xanathar. Se il nemico principale è Xanathar, Meloon aiuta le forze del beholder a sconfiggere i personaggi.

Ordine del Guanto d'Arme. Hlam (vedi l'appendice B) arriva e aiuta i personaggi come meglio può. L'uomo si era già incontrato con Aurinax molti anni fa ed è rimasto in buoni rapporti con il drago. Aurinax ha grande stima per il monaco e, se i personaggi negoziano con il drago in presenza di Hlam, dispongono di vantaggio alle prove di Carisma (Persuasione).

Zhentarim. I Predoni del Fato (vedi l'appendice B) intervengono per mettere in sicurezza la cripta, privi di quei membri che sono stati arrestati o uccisi. Se il nemico principale è Manshoon, Skeemo Weirdbottle tradisce i Predoni del Fato suoi compagni e combatte al fianco del simulacro di Manshoon. Se gli Zhent e i personaggi riportano la vittoria, i Predoni del Fato sopravvissuti propongono ai personaggi di dividere l'oro in parti uguali. Se i personaggi rifiutano e i Predoni del Fato sono più numerosi, gli Zhent si rivoltano contro di loro, mettendo quei personaggi che hanno aderito agli Zhentarim in una situazione spinosa.

CONCLUSIONE DELL'AVVENTURA

L'avventura può concludersi in vari modi, in base a chi si impossessa dell'oro e all'uso che viene fatto del tesoro.

MORIRE NELLA CRIPTA

Se i personaggi muoiono nella Cripta dei Draghi in possesso della Pietra di Golorr e il nemico principale non sa dove si trova la cripta, i segreti di quel luogo muoiono assieme a loro. Anche se sono periti nel corso della missione, sono riusciti a impedire che l'oro cadesse nelle mani del nemico: una vittoria decisamente agrodolce.

RIMUOVERE L'ORO

Se i personaggi recuperano il tesoro di Neverember e lo tengono per loro, prima o poi la notizia inizia a circolare.

Gli emissari degli Arpisti, dell'Alleanza dei Lord e dell'Ordine del Guanto d'Arme si presentano ai personaggi e chiedono che l'oro sia restituito a Waterdeep. Se i personaggi si rifiutano di farlo, vengono espulsi da quelle fazioni, se ne facevano parte, e si ritrovano ben presto in una situazione politica compromettente. I Lord di Waterdeep li accusano del crimine di rapina ai danni dei cittadini. I personaggi sono condannati a 1 mese di lavori forzati e a pagare un risarcimento pari alla quota rubata più 500 mo. Se cercano di fuggire dalla città, la Guardia Cittadina li cattura e li mette in carcere. Se in qualche modo riescono a sfuggire alle autorità locali, gli Arpisti e gli agenti dell'Alleanza dei Lord li inseguono senza tregua.

Laeral Silverhand è disposta a concedere ai personaggi un decimo del tesoro (50.000 mo); una somma che comunque è destinata ad attirare molte attenzioni

indesiderate, in forma di individui che tempestano i personaggi di richieste di prestiti o donazioni:

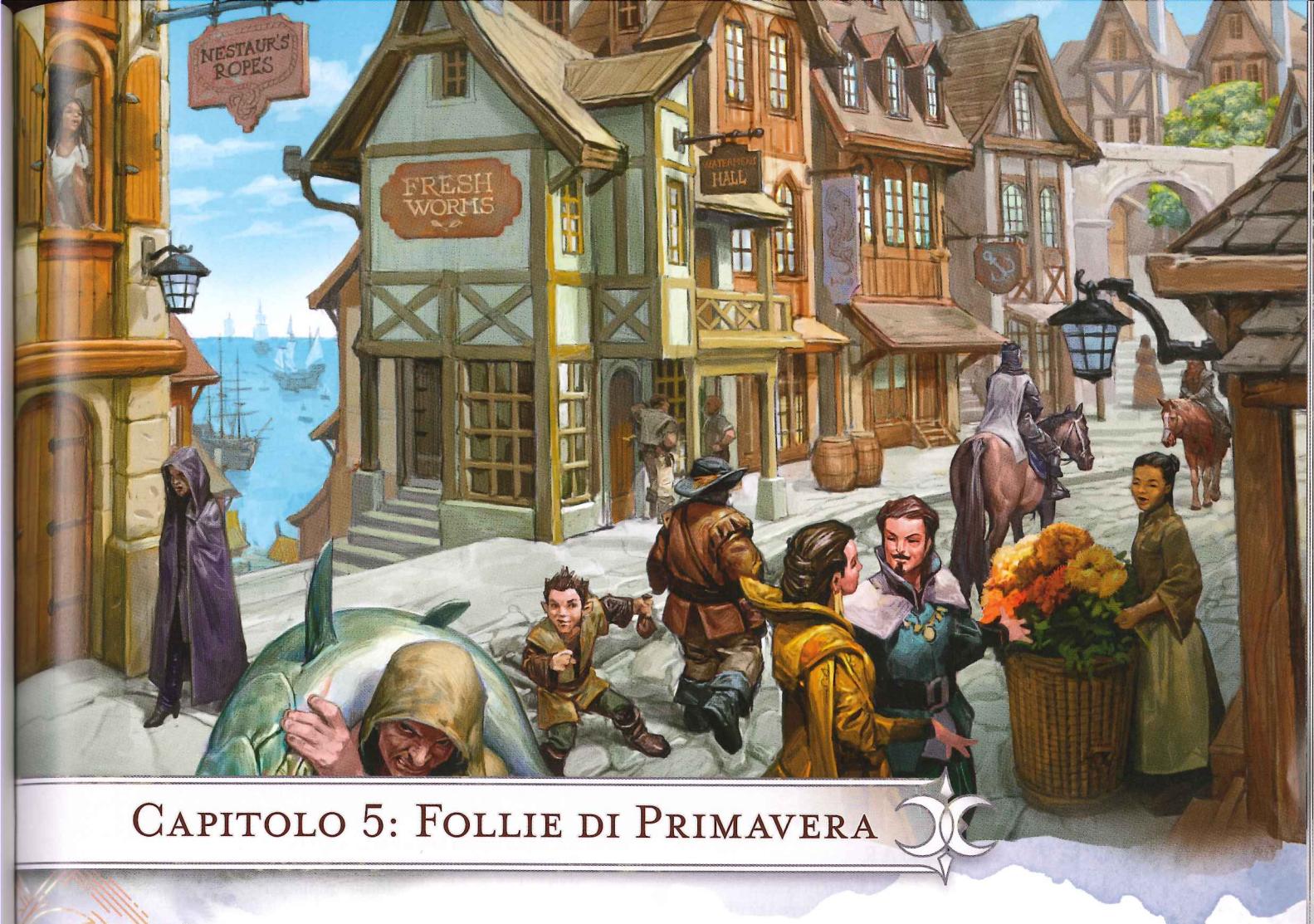
- Emmek Frewn (vedi "Un Rivale in Affari: Emmek Frewn" a pagina 42) ha bisogno di 1.500 mo per restituire un prestito con gli interessi. Se non salda il debito entro una decade, **Istrid Horn** (vedi l'appendice B) invierà un gruppo di malviventi Zhentarim a minacciarlo o a fargli del male. Emmek si presenta ai personaggi con la coda tra le gambe, appellandosi alla loro generosità e negando qualsiasi coinvolgimento nei tiri mancini del passato.
- **Davil Starsong** (vedi l'appendice B) chiede ai personaggi una donazione di 5.000 mo affinché la sua branca degli Zhentarim possa rimanere a galla a Waterdeep. Una serie di alterchi e di dispute legali recenti ha prosciugato le risorse dei Predoni del Fato. Se i personaggi negano il loro aiuto, i Predoni del Fato vengono scacciati dalla città e gli Zhentarim di Waterdeep cadono sotto il controllo di Manshoon (se è ancora in vita).
- Floon Blaghaar (vedi l'appendice B) chiede ai personaggi 500 mo per saldare un sostanzioso debito di gioco. Se i personaggi rifiutano di dare a Floon l'oro che gli serve, l'uomo scompare senza lasciare tracce 1d10 giorni dopo.
- **Volothamp Geddark** (vedi l'appendice B) chiede ai personaggi 5.000 mo per sovvenzionare una spedizione, nella speranza di trovare l'ispirazione per un nuovo libro, garantendo ai personaggi che saranno menzionati in modo speciale in quel capolavoro. Se i personaggi esitano, Volo ricorda loro che se non li avesse messi sulla strada giusta all'inizio dell'avventura, ora non sarebbero in possesso di quest'oro.
- Jelenn Urmbrusk, un Lord Mascherato indebitato con Manshoon, chiede ai personaggi un prestito senza interessi di 10.000 mo, che promette di restituire entro un anno. In cambio, la donna promette di usare la sua "notevole influenza presso i Lord di Waterdeep" per aiutarli in futuro. Se i personaggi la accontentano, Jelenn mantiene la promessa e concede loro un favore speciale (vedi "Simboli di Prestigio" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*). Se rifiutano, si saranno fatti un nuovo nemico nel Lord Mascherato.
- Templi, organizzazioni di beneficenza, gilde e sconosciuti che navigano in cattive acque continuano a bussare alla porta dei personaggi di tanto in tanto. Non chiedono grosse cifre (una manciata di monete d'oro di volta in volta), ma la lista delle potenziali uscite si allunga.

AVANZAMENTO IN DISCESA

I personaggi dovrebbero avere raggiunto il 5° livello alla fine di quest'avventura. Nelle settimane che seguono, la notizia delle loro imprese si diffonde in ogni angolo di Waterdeep, finché non viene loro consegnato un biglietto che recita:

Sottomonte vi attende. Vediamoci al Portale Spalancato.

Se i personaggi sono pronti a esplorare Sottomonte, la campagna può proseguire fino al 20° livello con il libro *Waterdeep: Il Dungeon del Mago Folle*.



CAPITOLO 5: FOLLIE DI PRIMAVERA

XL BEHOLDER XANATHAR HA CEDUTO ALLA PARANOIA e non si fida di nessuno. La *Pietra di Golorr* è scomparsa dalla sua tana nel corso di una trattativa che avrebbe fuso la Gilda di Xanathar e gli Zhentarim in un'unica organizzazione criminale. Anche se in realtà gli Zhent non hanno rubato la *Pietra di Golorr*, Xanathar è convinto che siano stati loro. Se prima si accontentava di essere in possesso della pietra, ora il beholder non crede più che l'oro sia al sicuro all'interno della Cripta dei Draghi: ritiene che sarebbe più al sicuro sotto il suo sguardo vigile, ma senza la *Pietra di Golorr* non può sapere dove è nascosto.

Prima di condurre questo capitolo, il DM dovrà rileggere la sezione "Beholder" del *Monster Manual* e prestare particolare attenzione alla sezione intitolata "La Tana di un Beholder". All'interno della sua tana, Xanathar può accedere alle sue azioni di tana e i personaggi potrebbero imbattersi anche nei suoi effetti regionali.

Se i personaggi non visitano la tana di Xanathar nel corso di questa avventura, potrebbero avere motivo di farlo in *Waterdeep: Il Dungeon del Mago Folle*. In quell'avventura, i personaggi probabilmente giungeranno nella tana del beholder da Skullport (vedi l'area X4 per i dettagli).

Esplorando la tana di Xanathar, i personaggi noteranno spesso un simbolo simile a un cerchio con dieci raggi equidistanti che si irradiano dalla circonferenza: questo simbolo è la runa personale di Xanathar, nonché il simbolo usato per rappresentare la Gilda di Xanathar.

AFFRONTARE XANATHAR

Il DM tira un dado percentuale e consulta la tabella "Ubicazione di Xanathar" per determinare dove si trova il beholder quando i personaggi arrivano.

UBICAZIONE DI XANATHAR

d100 Luogo

- | | |
|-------|--|
| 01–50 | Xanathar sta parlando con Sylgar, il suo pesce domestico, nell'area X19. |
| 51–75 | Xanathar tiene un lungo sermone ai suoi servitori radunati nella sala delle udienze (area X18). |
| 76–90 | Xanathar osserva un combattimento nella Fossa del Sangue e della Sorte (area X6). |
| 91–00 | Xanathar medita sulla propria mortalità all'interno della cripta, in mezzo ai resti degli Xanathar passati (area X33). |

Se i personaggi attaccano il beholder, questi distrugge un personaggio e cerca di sottomettere gli altri. In cambio delle loro vite, i sopravvissuti devono accettare di aiutare il beholder a trovare la *Pietra di Golorr*. Se si rifiutano di farlo, il beholder distrugge un altro personaggio e poi ripete l'offerta. Questa procedura continua finché i personaggi non si piegano al suo volere o non resta più nessuno. A chi accetta i termini del beholder viene consentito di andarsene avendo salva la vita.

Se i personaggi consegnano a Xanathar la pietra, il beholder esige che lo accompagnino alla Cripta dei Draghi e che lo aiutino a sconfiggere il guardiano draconico della cripta, ma poiché non è sicuro che i personaggi tengano fede al patto, porta con sé anche il suo maggiordomo, Ahmaergo, per tenerli d'occhio.

Se Xanathar scende a metà del suo massimo dei punti ferita o se crede che la sua vita corra un pericolo mortale, attiva il suo *anello di invisibilità* e ringhia ad Ahmaergo di "fare a pezzi questi usurpatori, un arto alla volta". Rimanendo invisibile, Xanathar fugge fino al suo rifugio (area X19) lungo il percorso più breve.

La più grande debolezza di Xanathar è l'amore morboso che prova verso il suo pesce domestico, Sylgar. Se un personaggio usa il pesce come arma di ricatto, può effettuare una prova di Carisma (Intimidire) con CD 16. In caso di successo, il temibile beholder diventa un ammasso farfugliante e accetta di sottostare pressoché a ogni richiesta del personaggio. In caso di fallimento, Xanathar esige che il personaggio liberi Sylgar immediatamente, altrimenti sarà disintegrato (e manterrà la sua minaccia).

SABOTARE LE OPERAZIONI DI XANATHAR

Uccidere il beholder è un'impresa che probabilmente va oltre le capacità dei personaggi, ma il sabotaggio delle sue operazioni è attuabile in vari modi e può avere un profondo effetto sia sul beholder vero e proprio che sul regolare funzionamento della Gilda di Xanathar. I personaggi potrebbero perfino accumulare risorse (ed esplosivi) sufficienti a distruggere l'intera tana di Xanathar.

PROVOCARE XANATHAR

La sanità mentale di Xanathar è a dir poco precaria. Quando il beholder cede all'ira, tende a uccidere i primi servitori che gli capitano a tiro.

RAPIRE O UCCIDERE SYLGAR

Uccidere o rapire il pesce domestico di Xanathar e impedire al suo custode ittico, Ott Steeltoes, di sostituirlo, manda Xanathar su tutte le furie.

DISTRUGGERE L'ANNULLATORE DI SOGNI

L'"annullatore di sogni" di Xanathar nell'area X20 dona pace alla mente del beholder e lo aiuta a dormire. Distruggere questo marchingegno rende il beholder molto infelice.

PRIVARLO DEL CIBO

Xanathar consuma i pasti che i cuochi coboldi preparano per lui nell'area X30. Uccidendo quei coboldi o in qualche modo impedendo loro di preparare i pasti, renderà furioso Xanathar.

INDEBOLIRE LA CATENA DI COMANDO

Anche se il beholder è il capo supremo della Gilda di Xanathar, sono i suoi tenenti a garantire il regolare funzionamento quotidiano della gilda. La catena di comando può essere sabotata nei modi seguenti:

ASSASSINIO

L'uccisione di uno dei sottoposti più fidati di Xanathar, come Ahmaergo o Noska Ur'gray, getta le attività regolari della gilda nel caos per almeno una decade.

SOTTOPOSTI IMPORTANTI

Xanathar si affida ad alcuni sottoposti per aver consigli, informazioni e per la gestione quotidiana delle attività della Gilda di Xanathar. I sottoposti che seguono, i più importanti, sono descritti nell'appendice B:

Ahmaergo, nano maggiordomo

Nar'l Xibrindas, drow consigliere

Nihiloor, mind flayer

Noska Ur'gray, nano capo delle guardie

Ott Steeltoes, nano custode ittico

Thorvin Twinbeard, nano ingegnere

ACCECARE XANATHAR

Nar'l Xibrindas (vedi l'appendice B) ha preparato un veleno che può accecare Xanathar e trascinare la gilda nel caos.

SEMINARE ZIZZANIA

Se il beholder viene ingannato e convinto che sia in atto una cospirazione per ucciderlo o per uccidere Sylgar, disintegra i sospetti cospiratori e lascia grossi vuoti nella catena di comando.

DISTRUGGERE LA TANA

Nar'l Xibrindas ha contrabbondato una grossa quantità di *polvere nera* all'interno della tana (vedi l'area X36) e, con l'aiuto di Thorvin Twinbeard, ha identificato le aree strutturalmente meno stabili. Se queste aree vengono gravemente danneggiate, l'intera tana crollerà nel giro di 1 ora. I personaggi possono apprendere queste informazioni parlando con Thorvin nell'area X13. Le aree instabili sono le seguenti:

Area X2, sulla soglia della porta segreta

Area X6, in cima ai contrafforti di pietra

Area X17, alla base di tre colonne qualsiasi

Area X20, contro la parete di fondo

Area X22, tra le colonne

Area X30, in un qualsiasi punto della cucina

Area X33, in un qualsiasi punto della cripta

Quando la sua tana crolla, Xanathar usa il Raggio di Disintegrazione per aprirsi un tunnel di fuga e mettersi in salvo riportando solo poche ferite e usa il Raggio Telecinetico per portare via il suo pesce domestico, Sylgar, se si trova entro gittata. I suoi sottoposti possono fuggire assieme a lui o attraverso il tunnel che porta a Skullport (area X4). Chi non può fare né l'una né l'altra cosa resta ucciso nel crollo.

LA TANA DI XANATHAR

La tana di Xanathar è un antico complesso di dungeon costruito in origine da un gruppo di maghi Netheresi e ampliato dai behdoler con il passare del tempo. È collegata alla città sotterranea di Skullport da un lungo tunnel (area X4). Una scalinata segreta (area X1) consente di accedere alle fognature di Waterdeep.

La tana ha i tratti seguenti, tranne dove specificato diversamente nel testo:

- Se non è indicato altrimenti, le camere sono alte 6 metri e i corridoi 4,5 metri.
- Le camere e i corridoi sono illuminati di luce intensa, proiettata dagli incantesimi *fiamma perenne* lanciati sui sostegni per torce alle pareti.
- Molte porte sono singole lastre di pietra circolari del diametro di 2,4 metri e dello spessore di 15 cm, dotate di cardini di pietra su un lato. Le doppie porte sono



semicerchi larghi 4,8 metri e alti 2,4 metri, divisi in due al centro. Le maniglie delle porte sono installate su elementi di pietra con la forma del simbolo di Xanathar (Xanathar può aprire o chiudere una porta che non sia chiusa a chiave usando il Raggio Telecinetico o annientare una porta chiusa a chiave usando il Raggio di Disintegrazione).

ARRIVARE ALLA TANA

Sono pochissimi i membri della Gilda di Xanathar in grado di accedere alla tana segreta del beholder. Se i personaggi vogliono fare altrettanto, le fazioni seguenti sanno dove si trova e possono aiutarli a raggiungerla.

ALLEANZA DEI LORD

I personaggi che appartengono all'Alleanza dei Lord possono contattare **Jalester Silvermane** (vedi l'appendice B), che non sa dove si trovi la tana di Xanathar ma può ottenere questa informazione da Laeral Silverhand.

Fatto questo, Jalester conduce il gruppo fino a una scalinata segreta nelle fognature del Quartiere del Castello (area X1). Mentre i personaggi si preparano a scendere la scalinata, Jalester li avverte di evitare lo scontro diretto con il beholder, una creatura paranoica e imprevedibile.

Se uno o più personaggi hanno fama pari o superiore a 4 presso l'Alleanza dei Lord, Jalester si offre di unirsi al gruppo e di partecipare alla missione nella tana di Xanathar. Se il DM tiene il conto dei punti esperienza, Jalester ottiene una parte uguale dei PE assegnati mentre faceva parte del gruppo di avventurieri.

ARPISTI

I personaggi che appartengono agli Arpisti possono contattare **Mirt** (vedi l'appendice B), che conosce l'ubicazione della tana di Xanathar (ha avuto a che fare con il beholder molte volte come Lord di Waterdeep.)

Mirt conduce i personaggi fino a una scalinata segreta nelle fognature del Quartiere del Castello (area X1). Mentre i personaggi si preparano a scendere lungo la scalinata, Mirt spiega loro che Xanathar non vede di buon occhio gli umanoidi, non si fida di loro per partito preso e tende a immaginare complotti dove non ce ne sono. Aggiunge inoltre che Xanathar ha un pesce domestico nei cui confronti è protettivo fino alla follia.

Mirt non accompagna gli avventurieri, ma conosce un segreto che potrebbe tornare loro utile: Thorvin Twinbeard, il capo ingegnere di Xanathar, è un informatore degli Arpisti. Mirt condivide questo segreto con un qualsiasi personaggio con fama pari o superiore a 4 presso la fazione degli Arpisti.

BREGAN D'AERTHE

Jarlaxle ha piazzato una spia nella Gilda di Xanathar: il consigliere Nar'l Xibrindas, che trasmette informazioni riservate ai suoi confratelli drow tramite una serie di incantesimi *inviare*. Il Bregan D'aerthe sa che la via più sicura per la tana del beholder è una scalinata segreta nelle fognature del Quartiere del Castello. Qualsiasi personaggio che appartenga a questa fazione può ottenere queste informazioni da Jarlaxle o da un'altra fonte.

Se il gruppo include almeno un membro del Bregan D'aerthe con fama pari o superiore a 4 presso quella fazione, quattro maschi **drow** aspettano il gruppo in

cima alla scalinata. I loro nomi sono Arannis Nur'zekk, Beldar Tlabbath, Rylvar Tlabbath e Draknafein Uriss. Hanno l'ordine di aiutare i personaggi a completare la loro missione a qualsiasi costo, ma hanno anche l'ordine segreto di uccidere Nar'l Xibrindas, se è ancora vivo, e di recuperare la *borsa conservante* di Jarlaxle (vedi l'area X35). Se il DM tiene il conto dei punti esperienza, ogni drow ottiene una parte uguale dei PE assegnati mentre faceva parte del gruppo di avventurieri.

ENCLAVE DI SMERALDO

I personaggi che fanno parte dell'Enclave di Smeraldo possono apprendere l'ubicazione della tana di Xanathar parlando con Jeryth Phaulkon a Phaulkonmere. Jeryth spiega ai personaggi che ha inviato numerosi topi risvegliati nelle fognature per trovare la tana del beholder e che essi hanno scoperto di recente una scalinata segreta nelle fognature del Quartiere del Castello che scende fino alla tana (area X1). Ordina a uno dei topi risvegliati di condurli laggiù. Questo **topo** possiede un punteggio di Intelligenza pari a 10 e può parlare il Comune.

ZHENTARIM

I personaggi che fanno parte degli Zhentarim possono contattare Yagra Stonefist al Portale Spalancato (vedi "Volti Familiari" a pagina 20). La mezzorca ha appreso di recente dell'esistenza di una "entrata posteriore" della tana del beholder grazie a un chiacchierone ubriaco che lavora per la Gilda di Xanathar. Yagra si offre di condurli fino a una scalinata segreta nelle fognature del Quartiere del Castello (area X1). "Fidatevi di me" spiega, "è più sicura del percorso che passa per Sottomonte e Skullport".

Yagra è disposta a unirsi all'incursione dei personaggi, se le viene promessa una paga di almeno 1.000 mo. Altrimenti, augura loro buona fortuna e se ne torna al Portale Spalancato. Se il DM tiene il conto dei punti esperienza, Yagra ottiene una parte uguale dei PE assegnati mentre faceva parte del gruppo di avventurieri.

AREE DELLA TANA

Le aree seguenti fanno riferimento alla mappa 5.1. Questa tana è composta da due livelli collegati tra loro da scale e porte segrete.

X1. SCALINATA DEGLI OCCHI

I personaggi probabilmente arriveranno alla tana di Xanathar da questo ingresso: una scala a chiocciola a cui è possibile accedere dalle fognature del Quartiere del Castello, nascosta dietro a una porta segreta. Questa scalinata consente di aggirare un percorso più difficile che attraversa Sottomonte e Skullport, descritto in *Waterdeep: Il Dungeon del Mago Folle*.

Quando i personaggi trovano la scalinata, il DM legge:

Le pareti di questa stretta scala a chiocciola sono decorate con le immagini scolpite di una miriade di occhi spalancati che emanano un debole bagliore magico.

I personaggi hanno la sensazione di essere osservati mentre scendono le scale e la sensazione non li abbandona una volta che entrano nella tana del beholder. La scalinata fiocamente illuminata scende per varie decine di metri prima di giungere a una porta di pietra circolare che si apre sull'area X2.

X2. SALA OSSERVATA

Questa sala illuminata magicamente include i seguenti elementi:

- Le pareti sono ricoperte di immagini scolpite di occhi di ogni forma e dimensione. Molti di quegli occhi sono dotati di palpebre di pietra che si aprono e si chiudono a intervalli irregolari.
- Se un personaggio effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 14, nota un tentacolo oculare spettrale (un sensore di scrutamento) che sporge dal soffitto, direttamente sopra la doppia porta che conduce a sud.
- Una porta segreta è nascosta lungo la parete ovest.

Occhi con Palpebre. Gli occhi scolpiti e dotati di palpebre sono leggermente snervanti, ma innocui.

Sensore di Scrutamento. Il tentacolo oculare spettrale è un sensore magico che consente a uno dei maghi apprendisti nell'area X16 di tenere d'occhio questa sala. Il tentacolo oculare funziona come un occhio extra dotato di scurovizione entro un raggio di 18 metri. Un personaggio può intuire la funzione del tentacolo oculare effettuando con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 10, ma non può determinare chi lo stia usando per osservare, né da dove. Il tentacolo oculare non può essere danneggiato, ma un incantesimo *dissolvi magie* lo distrugge. Il sensore è soppresso, se rientra nell'area di un campo anti-magia.

Porta Segreta. Un personaggio può trovare la porta segreta effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Per aprirla, è necessario premere uno dei vicini occhi scolpiti lungo la parete. Fatto questo, la porta si apre verso l'interno, rivelando oltre di essa un corridoio curvo (area X8).

X3. ZOMBI BEHOLDER DI GUARDIA

Uno **zombi beholder** vigila su questa stanza illuminata magicamente. È circondato da quattro **spore gassose**, che sembrano quasi dei beholder embrionali a prima vista. Tutte e cinque le creature fluttuano al centro della stanza.

Lo zombi beholder è tutto ciò che rimane di un beholder che emerse dall'Underdark per sfidare la supremazia di Xanathar. Dopo avere sconfitto il suo rivale, Xanathar ha fatto animare il cadavere e lo ha trasformato in un guardiano della tana. Le spore gassose sono state aggiunte successivamente.

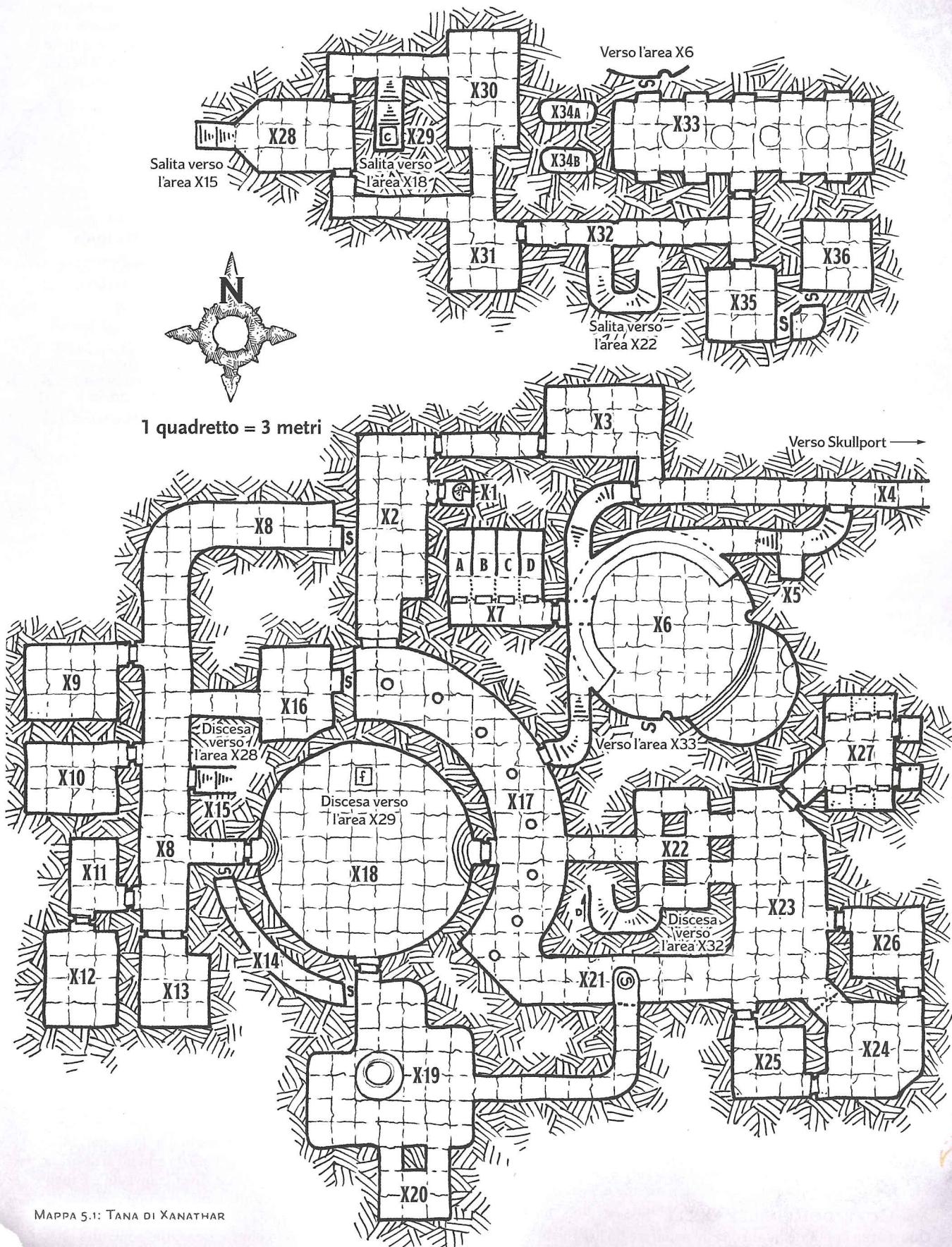
Lo zombi beholder consente alle creature che sfoggiano il simbolo di Xanathar di passare senza alcun fastidio, ma attacca tutte le altre creature. Le spore gassose non attaccano, ma esplodono, se subiscono uno o più danni. Lo zombi beholder è immune al loro tratto Esplosione Mortale.

X4. TUNNEL VERSO SKULLPORT

Questo tunnel illuminato magicamente si estende per 90 metri verso est, oltre la mappa. Termina presso una scalinata che sale di 6 metri fino alla Locanda delle Budella e delle Giarrettiere, un locale situato nella città sotterranea di Skullport, controllata da Xanathar. Vedi *Waterdeep: Il Dungeon del Mago Folle* per ulteriori informazioni sulla locanda e su Skullport.

X5. ALCOVA DELL'ORRORE

Un'**armatura animata** con il simbolo di Xanathar scolpito sulla piastra pettorale è stata collocata in questa alcova; a prima vista sembra una normale armatura elegante esibita nell'alcova. Rimane inerte finché non subisce danni o finché non viene chiamata nell'area X6 da Xanathar (il beholder la usa per evitare che gli spettatori nell'arena si agitino troppo).



MAPPA 5.1: TANA DI XANATHAR

X6. FOSSA DEL SANGUE E DELLA SORTE

Xanathar ha trasformato questa sala in un'arena per gladiatori. La usa anche per sbarazzarsi dei sottoposti di cui non si fida più in un modo che trova divertente.

L'area presenta i seguenti elementi:

- Una camera circolare illuminata magicamente, il cui pavimento è ricoperto da un sottile strato di sabbia sporca di sangue; una serie di contrafforti di pietra sorregge il soffitto a cupola, alto 12 metri.
- Una tribuna di pietra alta tre metri circonda la metà nordovest della sala. Varie file di scale corrono dalla tribuna alle altre aree della tana e un tunnel sotto la tribuna conduce a ovest, fino al corridoio delle celle dei mostri (area X7).
- Lungo la parete sudest, una fila di scalini sale fino a una rientranza semicircolare. Il pavimento dell'alcova è rialzato di 1,5 metri rispetto a quello dell'arena e l'alcova è decorata con mazzi di funghi dell'Underdark raccolti in vasi di pietra e arazzi viola che raffigurano il simbolo di Xanathar. Dal tetto curvo dell'alcova si protende un tentacolo oculare spettrale (un sensore di scrutamento).
- Una posta segreta è nascosta lungo la parete sud.

Se Xanathar si trova altrove, l'arena è vuota, ma è comunque sorvegliata (vedi "Sensore di Scrutamento" più sotto).

Se Xanathar è presente, fluttua nell'alcova sudest e usa il suo *anello di invisibilità* per non essere visto. Sugli scalini dell'alcova sono presenti due nani: il maggiordomo di Xanathar, **Ahmaergo** (vedi l'appendice B), che presiede ai combattimenti dei tornei, e il capo delle guardie di Xanathar, Noska Ur'gray (vedi l'appendice B), che libera i combattenti dell'area X7 nell'arena. Dieci **banditi** umani e cinque **bugbear** (tutti membri della Gilda di Xanathar) tracannano birra e incitano i combattenti dalla tribuna, mentre due **goblin** servono intestini di topo salati e polpettoni di uccello stigeo.

Partecipare a un Torneo. Se i personaggi entrano durante un torneo, assistono a uno scontro tra un **minotauro** e una halfling sfregiata, Samara Strongbones (vedi area X7). L'halfling non vuole morire in una battaglia inutile come questa e grida aiuto. Se i personaggi intervengono, gli spettatori dell'arena si inferociscono e li attaccano. Se i personaggi lasciano che lo scontro prosegua, Noska riporta il vincitore nell'area X7, mentre Ahmaergo tenta di convincere i personaggi a partecipare al torneo. Se i personaggi non sono disposti a partecipare, Ahmaergo li fa malmenare fino a far perdere loro i sensi e li fa rinchiudere, mentre Xanathar osserva la scena in silenzio.

Le regole per condurre un torneo sono descritte alla fine di questo capitolo (vedi "Sangue e Sorte" a pagina 114). Se un personaggio partecipa al torneo e lo vince o se sconfigge i sottoposti di Xanathar, il beholder ne è colpito quanto basta da concedere al gruppo un'udienza, nel corso della quale cerca di sottomettere i personaggi (vedi "Affrontare Xanathar" a pagina 99).

Sensore di Scrutamento. Il tentacolo oculare spettrale è un sensore magico, che consente a un mago apprendista nell'area X16 di tenere d'occhio questa stanza. Vedi l'area X2 per ulteriori informazioni.

Porta Segreta. È possibile trovare la porta segreta lungo la parete sud effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Si apre spingendola e consente di accedere all'area X33 oltre di essa.

X7. CORRIDOIO DELLE CELLE

Quest'area contiene quattro celle separate da lunghe file di sbarre. Le porte di ferro rettangolari sono dotate di

serrature, le cui chiavi sono in possesso di Noska Ur'gray. Un personaggio può scassinare una serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15, oppure può sfondare una porta delle celle effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25. La tabella "Occupanti delle Celle" elenca i prigionieri rinchiusi in quest'area.

OCCUPANTI DELLE CELLE

Cella Prigionieri

- A Un **mezzogre** di nome Groz, un **minotauro** di nome Umpok e una **orog** femmina di nome Charwori.
- B Cittadini di Waterdeep rapiti: Xia Shung (NB **barda** umana Shou; vedi l'appendice B), Claudio Benzreck (LN **nobile** umano Tethyrian) e Arthright Grayfalcon (CN **spadaccino** Illuskan; vedi l'appendice B).
- C Una femmina **drow** di nome Raelyn Auvryndar, separata di recente dal suo compagno e sottoposta, Zaibon Kyszalt (vedi l'area X24).
- D Samara Strongbones, una halfling piedelesto, in realtà una **spia** Zhentilair al servizio di Manshoon. È caotica malvagia e ha i tratti razziali seguenti: È Piccola, la sua velocità base sul terreno è 7,5 metri. Può muoversi attraverso lo spazio di qualsiasi creatura di taglia Media o superiore. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere spaventata. Parla il Comune, l'Halfling e il Sottocomune.

X8. CORRIDOIO DELLE STATUE

Questo corridoio largo 6 metri e illuminato magicamente collega varie aree controllate dalla Gilda di Xanathar. Ha i tratti seguenti:

- Alcune statue di umanoidi molto realistiche sono esibite in tutto il corridoio.
- La prima volta che i personaggi esplorano il corridoio, uno **gnomo delle profondità** vestito da clown danza e fa le capriole qua e là per il corridoio, tra una statua e l'altra.

Gnomo Clown. Lo gnomo delle profondità dai vestiti sgargianti si chiama Flutterfoot Zipswiggle e funge da giullare per Xanathar. Porta con sé un pacchetto pieno di *polvere della sparizione*. All'insaputa di Flutterfoot, il beholder si è stancato dello gnomo e ha intenzione di trasformarlo in pietra la prossima volta che lo incontrerà.

Flutterfoot conosce bene la planimetria e i dettagli della tana di Xanathar, l'attuale ubicazione del beholder e la posizione delle varie porte segrete, ad eccezione di quelle che conducono all'area X36. Si offre con entusiasmo di fungere da guida, se i personaggi rispondono esattamente all'indovinello seguente:

Arrivo con un sorriso,
Di fronte al massacro, mi riposo,
Posso essere contagiosa,
Ma la mia medicina è miracolosa.
Cosa sono?

La risposta all'indovinello di Flutterfoot è "la risata". Se i personaggi danno la risposta sbagliata, lo gnomo si spruzza addosso la *polvere della sparizione*, diventa invisibile e fugge.

Statue Realistiche. Le statue sono i resti pietrificati di vari intrusi o membri della Gilda di Xanathar che il beholder ha trasformato in pietra. Le statue sono una dozzina in tutto: quattro umani, tre goblin, due drow, un nano, un halfling e un tiefling.

Porta Segreta. La porta segreta che conduce all'area X2 è chiaramente visibile da questo lato. Si apre girando una maniglia di pietra sulla parete adiacente.

X9. DORMITORI DELLA GILDA

Questa camera illuminata magicamente ha i tratti seguenti:

- Le pareti sono ricoperte di graffiti osceni scritti in Comune, Goblin, Nanico e Sottocomune.
- Sul lato più vicino della stanza, c'è un precario tavolo di legno circondato da barili e bariolotti che fungono da sgabelli. Vari boccali vuoti giacciono sul tavolo e sul pavimento circostante.
- Dodici brandine ammuffite sono state disposte in due file in fondo alla stanza.

Membri della Gilda di Xanathar. Quando non assistono a un torneo nell'arena (area X6) o ai discorsi che Xanathar tiene nella sala delle udienze (area X18), dieci **banditi** umani, membri della Gilda di Xanathar, dormono quaggiù. Sono talmente ubriachi che nelle prossime ore si sveglieranno solo se subiranno danni. Sono inoltre considerati avvelenati fintanto che rimangono intossicati.

X10. ALLOGGI DI NOSKA

Il capo delle guardie di Xanathar, Noska Ur'gray (vedi l'appendice B), occupa questa camera illuminata magicamente quando non si trova nell'arena (area X6). La stanza include i seguenti elementi:

- Una vasca da bagno in marmo dalle zampe scolpite a forma di artigli occupa il centro della stanza, accanto a una grossa gabbia di legno che contiene un **rugginofago**.
- Lungo le pareti sono stati accumulati numerosi elmi, armi e scudi danneggiati e arrugginiti.
- Tre manichini fatti di paglia e stoffa sono appesi alla parete di fondo tramite dei ganci e sono infilzati da una miriade di quadrelli da balestra.

Noska tiene il rugginofago come animale domestico e gli dà da mangiare i frammenti del cumulo di elmi, armi e scudi rovinati. Usa i manichini per il tiro al bersaglio. Ha riconvertito la vasca da bagno in un letto, imbottendola di paglia e di pellicce spelacchiate.

Gabbia di Legno. La porta della gabbia di legno è tenuta chiusa da un semplice chiavistello. Il rugginofago non può fare male a nessuno finché rimane intrappolato all'interno.

Tesoro. Sotto il cumulo di armi arrugginite è nascosto un forziere di legno che contiene il tesoro personale di Noska: 37 mo, 151 ma, 360 mr e quattro eliotropie (del valore di 50 mo ciascuna).

X11. COLLEZIONE DI AHMAERGO

Il maggiordomo di Xanathar ha una fissa per i minotauri e ha arredato questa stanza illuminata magicamente di conseguenza:

- Un minaccioso minotauro impagliato torreggia sul lato nord della stanza. Una grossa ascia bipenne è sorretta da un supporto di legno davanti a lui.
- Al centro della stanza, c'è una lastra rettangolare di pietra lunga 3 metri, larga 1,5 metri e alta 90 cm, su cui poggi il modello in miniatura di un labirinto di pietra scolpito a mano.

Labirinto di Pietra. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di evocazione attorno al modello del labirinto. Se una creatura tocca il labirinto, diventa il bersaglio di un incantesimo *labirinto* (CD 15 del tiro salvezza). Una volta che l'effetto si è innescato, non può farlo di nuovo fino all'alba successiva.

Minotauro Impagliato. Quando qualcuno che non sia Ahmaergo apre la porta sud, lo scheletro del minotauro impagliato esce dalla sua pelle, diventando uno **scheletro minotauro** animato, e impugna l'ascia bipenne. Attacca tutti gli intrusi, inseguendo chiunque fugge nelle aree X8 o X12. Lo scheletro minotauro obbedisce ai comandi di Ahmaergo.

X12. ALLOGGI DI AHMAERGO

Le luci magiche in questa stanza sono state dissolte per lasciare la camera al buio. I personaggi che sono dotati di una fonte di luce o di scurovizione possono distinguere i tratti seguenti:

- La camera è stata convertita in un labirinto, le cui pareti sono fatte di casse impilate e inchiodate assieme con una serie di assi. Le pareti arrivano a toccare il soffitto, alto 6 metri.
- Il pavimento è disseminato di ossa di umanoidi (Ahmaergo ha raccolto le ossa da Sottomonte e le ha collocate quaggiù come macabre decorazioni).

Il labirinto occupa l'intera stanza, ad eccezione di un'area quadrata con lato di 3 metri nell'angolo sudovest, dove Ahmaergo custodisce un forziere di legno e un letto fatto di teschi, ossa, pelli e pellicce di minotauro.

Attraversare il labirinto richiede del tempo ma non è difficile; tuttavia, Ahmaergo ha teso un filo collegato a una trappola al centro del labirinto. Se il primo personaggio della fila cerca trappole, può avvistare il filo teso effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 12. Una volta avvistato, il filo può essere facilmente evitato o disattivato. Se qualcuno innesca la trappola, tutte le pareti del labirinto crollano. Ogni creatura all'interno del labirinto che crolla è colpita dai detriti e deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12; se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni contundenti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Tesoro. Il forziere di Ahmaergo contiene 121 mo in un sacchetto fatto di carne cucita, la statuetta in malachite di un minotauro (del valore di 250 mo) e una *pozione di guarigione*.

X13. LABORATORIO DI THORVIN

Una doppia porta si apre in una camera illuminata magicamente che contiene quanto segue:

- Thorvin Twinbeard (vedi l'appendice B), l'ingegnere di Xanathar, sta costruendo un grosso marchingegno al centro della stanza. Uno **scrutatore albino** fluttua nelle vicinanze (vedi l'appendice B).
- I vari tavoli da lavoro presenti nella stanza sono coperti di strumenti (ci sono abbastanza strumenti da formare due serie di strumenti da costruttore, una serie di strumenti da fabbro e due serie di strumenti da inventore).
- Il resto della mobilia include una brandina e una pila di bariolotti di legno pieni di Birra Wyrmwizz (prodotta a Skullport).

Scrutatore Albino. Xanathar ha creato questo scrutatore da un suo sogno e lo ha invitato a spiare Thorvin, sulla cui fedeltà il beholder inizia a nutrire dei dubbi. Ma nemmeno lo scrutatore è fedele a Xanathar. Un personaggio mago può fare amicizia con lui effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 11 e farne il suo famiglio tramite un rituale *trova famiglio*. Quando lo scrutatore diventa un famiglio, il suo allineamento cambia in quello del suo nuovo padrone.

Thorvin Twinbeard. Una volta completato, il marchingegno di Thorvin consentirà a Xanathar di polverizzare le creature che pietrifica, trasformandole in



una polvere finissima da cui sarà possibile ricavare dello stucco. Il polverizzatore consiste essenzialmente in un grosso bidone di pietra con degli ingranaggi macinanti sul fondo e uno scivolo su cui esce la pietra polverizzata.

Il polverizzatore è un progetto personale di Thorvin che gli consente di restare all'interno della tana di Xanathar e di raccogliere informazioni, che poi vende agli Arpisti (Thorvin mette il denaro che guadagna presso quella fazione in una banca, lontano dagli occhi indiscreti del beholder). Se uno o più personaggi lo contattano e dichiarano di essere degli Arpisti, Thorvin è sconvolto al pensiero che possano smascherarlo come spia e indica lo scrutatore albino. Se i personaggi fanno amicizia con lo scrutatore e promettono di andarsene subito, Thorvin risponde sinceramente a un massimo di tre domande. Non ha mai visto le camere di Ahmaergo (aree X11 e X12) ma conosce bene il resto della tana.

Se i personaggi sono in cerca di un modo per sabotare le operazioni di Xanathar, Thorvin suggerisce loro di obbligare Nar'l Xibrindas, il consigliere del beholder (vedi l'area X18), a cedere loro la grossa scorta di *polvere nera* che ha portato di nascosto all'interno del dungeon. Thorvin indica inoltre ai personaggi i punti dove piazzare la *polvere nera* per infliggere più danni (vedi "Distruggere la Tana" a pagina 100).

X14. CORRIDOIO SEGRETO

Questo corridoio illuminato magicamente è celato dietro due porte segrete. Aggira la sala delle udienze (area X18) e scende gradualmente verso est. Per trovare una delle due porte segrete, è necessario effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15.

X15. SCALE VERSO IL LABIRINTO

I personaggi in cima a queste scale illuminate magicamente sentono provenire da sotto una forte musica e risate sguaiate. La scalinata scende per 6 metri fino all'area X28.

X16. POSTAZIONE DI GUARDIA PANOPTICUS

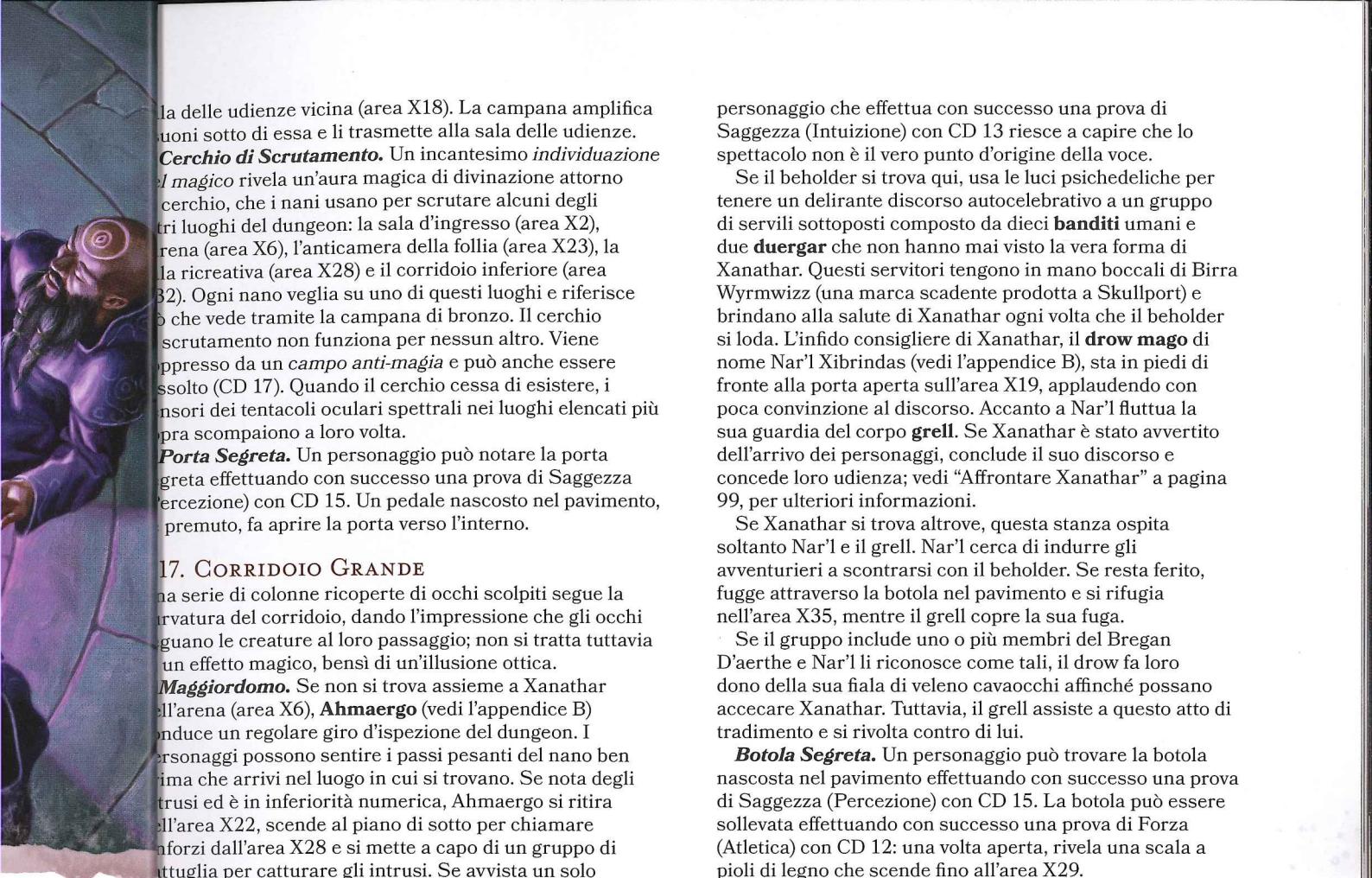
Questa stanza presenta i seguenti elementi:

- Cinque nani degli scudi, calvi e con la testa ricoperta di occhi viola tatuati, sono seduti attorno a un cerchio luminescente sul pavimento. Tengono gli occhi ben chiusi, ma percepiscono ciò che accade attorno a loro.
- Dal soffitto, direttamente al di sopra del cerchio, pende una grossa "campana" in bronzo lucido, di forma simile all'imboccatura di una tuba.
- In fondo a una rientranza nella parete più lontana, c'è una porta segreta che conduce all'area X17.

Nani. I cinque nani tatuati gestiscono il sistema magico di sorveglianza di Xanathar, il "panopticus". Combattono solo a scopo di autodifesa. Sono **maghi apprendisti** (vedi l'appendice B), con le modifiche seguenti:

- Sono neutrali.
- Possiedono i tratti razziali seguenti: La loro velocità base sul terreno è 7,5 metri. Dispongono di vantaggio ai tiri salvezza contro il veleno e resistenza ai danni da veleno. Possiedono scurovisione entro un raggio di 18 metri. Parlano il Comune e il Nanico.
- Il mind flayer Nihiloor ha alterato i nani psichicamente e fisicamente, affinché dormano con un occhio aperto e mezzo cervello addormentato in qualsiasi momento.

Campana Amplificatrice. La campana di bronzo è collegata a un tubo che corre attraverso la pietra e fino alla



la delle udienze vicina (area X18). La campana amplifica suoni sotto di essa e li trasmette alla sala delle udienze.

Cerchio di Scrutamento. Un incantesimo *individuazione* magico rivela un'aura magica di divinazione attorno al cerchio, che i nani usano per scrutare alcuni degli tre luoghi del dungeon: la sala d'ingresso (area X2), la sala (area X6), l'anticamera della follia (area X23), la sala ricreativa (area X28) e il corridoio inferiore (area X32). Ogni nano veglia su uno di questi luoghi e riferisce ciò che vede tramite la campana di bronzo. Il cerchio di scrutamento non funziona per nessun altro. Viene appreso da un campo anti-magia e può anche essere svaligato (CD 17). Quando il cerchio cessa di esistere, i sensori dei tentacoli oculari spettrali nei luoghi elencati più sopra scompaiono a loro volta.

Porta Segreta. Un personaggio può notare la porta gretta effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Un pedale nascosto nel pavimento, premuto, fa aprire la porta verso l'interno.

17. CORRIDOIO GRANDE

Una serie di colonne ricoperte di occhi scolpiti segue la curvatura del corridoio, dando l'impressione che gli occhi guardano le creature al loro passaggio; non si tratta tuttavia un effetto magico, bensì di un'illusione ottica.

Maggiordomo. Se non si trova assieme a Xanathar nell'arena (area X6), Ahmaergo (vedi l'appendice B) conduce un regolare giro d'ispezione del dungeon. I personaggi possono sentire i passi pesanti del nano ben prima che arrivi nel luogo in cui si trovano. Se nota degli intrusi ed è in inferiorità numerica, Ahmaergo si ritira nell'area X22, scende al piano di sotto per chiamare rinforzi dall'area X28 e si mette a capo di un gruppo di attiglie per catturare gli intrusi. Se avvista un solo truso, sfodera la sua ascia e attacca.

Porta Segreta. L'estremità nord di questo corridoio è decorata con un affresco di un albero senza foglie sui cui rami si apre una miriade di occhi senza palpebre. Premendo l'occhio specifico, una sezione del muro a forma di porta si apre sull'area X16. Un personaggio può trovare la porta gretta e l'interruttore giusto effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15.

18. SALA DELLE UDIENZE

Xanathar riceve i visitatori e arringa i suoi servitori nella sala delle udienze. Questa camera dal soffitto a cupola alto 12 metri. I personaggi che sono stati visti dai sensori di scrutamento del cerchio, pendono dagli altri punti del dungeon non possono sorprendere, di forma simile alle creature che si trovano in questa sala. Questa stanza illuminata magicamente contiene quanto segue:

Il pavimento circolare è rivestito di piastrelle in marmo nero e include un mosaico dorato del simbolo di Xanathar.

Dal soffitto sporge una protuberanza di bronzo a forma di campana (l'altra estremità dell'amplificatore sonoro descritto nell'area X16).

Lungo le pareti curve sono esibite dodici statue molto realistiche (i resti di umani, drow, nani, goblinoidi e coboldi che avevano sfidato il beholder).

Nel pavimento è nascosta una botola segreta.

Finché si trova in questa stanza, Xanathar usa il suo *vello di invisibilità* per restare invisibile e può usare l'azione bonus per attivare o disattivare uno spettacolo psichedelico di luci magiche, ognuna grande quanto un bulbo oculare umano. Le luci riempiono uno spazio equivalente a un cubo con lo spigolo di 3 metri al centro della stanza e il beholder può proiettare la sua voce in modo che sembri provenire da quella stessa area. Ogni

personaggio che effettua con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 13 riesce a capire che lo spettacolo non è il vero punto d'origine della voce.

Se il beholder si trova qui, usa le luci psichedeliche per tenere un delirante discorso autocelebrativo a un gruppo di servili sottoposti composto da dieci **banditi** umani e due **duergar** che non hanno mai visto la vera forma di Xanathar. Questi servitori tengono in mano boccali di Birra Wyrmwizz (una marca scadente prodotta a Skullport) e brindano alla salute di Xanathar ogni volta che il beholder si loda. L'infido consigliere di Xanathar, il **drow mago** di nome Nar'l Xibrindas (vedi l'appendice B), sta in piedi di fronte alla porta aperta sull'area X19, applaudendo con poca convinzione al discorso. Accanto a Nar'l fluttua la sua guardia del corpo **grell**. Se Xanathar è stato avvertito dell'arrivo dei personaggi, conclude il suo discorso e concede loro udienza; vedi "Affrontare Xanathar" a pagina 99, per ulteriori informazioni.

Se Xanathar si trova altrove, questa stanza ospita soltanto Nar'l e il grell. Nar'l cerca di indurre gli avventurieri a scontrarsi con il beholder. Se resta ferito, fugge attraverso la botola nel pavimento e si rifugia nell'area X35, mentre il grell copre la sua fuga.

Se il gruppo include uno o più membri del Bregan D'aerthe e Nar'l li riconosce come tali, il drow fa loro dono della sua fiala di veleno cavaocchi affinché possano accecare Xanathar. Tuttavia, il grell assiste a questo atto di tradimento e si rivolta contro di lui.

Botola Segreta. Un personaggio può trovare la botola nascosta nel pavimento effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. La botola può essere sollevata effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 12: una volta aperta, rivela una scala a pioli di legno che scende fino all'area X29.

X19. RIFUGIO DI XANATHAR

Questa stanza illuminata magicamente ha un soffitto piatto alto 9 metri e presenta i seguenti elementi:

- Particelle luminose viola che fluttuano nell'aria come una nube di foschia. Una prova di Intelligenza (Natura) con CD 12 effettuata con successo rivela che si tratta di spore dell'Underdark.
- Una boccia per pesci del diametro di 6 metri troneggia al centro della stanza. È piena d'acqua, contiene una piccola barriera corallina, un relitto in miniatura e un forziera del tesoro.
- Una boccia per pesci più piccola, del diametro di 90 cm, poggia su un piedistallo accanto alla boccia più grande. Un nano che indossa una calotta decorata con finti tentacoli oculari dà da mangiare a un pesce delle dimensioni di una trota che nuota in cerchio nella boccia più piccola.
- Uno specchio d'argento del diametro di 3 metri è incastonato nella parete ovest. Sulla cornice è incisa una serie di lettere.
- Il tunnel a est parte a 3 metri di altezza dal pavimento e sale gradualmente fino all'area X21 (Xanathar usa questo passaggio come via di fuga).

Se Xanathar (vedi l'appendice B) si trova qui, è invisibile e parla affettuosamente al pesce mentre il nano, Ott Steeltoes, gli dà da mangiare.

Nano Custode Ittico. Ott Steeltoes (vedi l'appendice B) è il custode ittico di Xanathar. Se vede che ci sono degli intrusi e il beholder non è presente, Ott sfodera il pugnale e balbetta: "Non potete stare qui! Indietro, o chiamerò il capo!" Ott non può comunicare telepaticamente con Xanathar, ma è convinto di poterlo fare. Chiude gli occhi e chiede freneticamente a Xanathar di tornare al suo rifugio e di disintegrare gli intrusi.



UNA FESTA DEI TROLL PIÙ SPAVENTOSA DEL
PREVISTO PER NAT, JENKS E SQUIDDLY



DECHAM

Bocce per Pesci. Il pesce domestico di Xanathar, Sylgar, è l'unica creatura che il beholder ama quanto se stesso. In realtà, ci sono stati molti Sylgar nel corso degli anni, ma Ott è diventato bravo a procurarsi un sostituto prima che Xanathar si renda conto che il suo adorato pesciolino è morto.

La boccia grande di Sylgar pesa circa 3.000 kg e il forziere del tesoro sul fondo è reale (vedi "Tesoro", più sotto). La boccia per pesci piccola pesa 30 kg e viene usata principalmente per sfamare il pesce. Xanathar usa il suo raggio telecinetico per trasferire Sylgar da una boccia all'altra.

Specchio. Sulla cornice di questo specchio è incisa la parola "Xoblob". Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di divinazione attorno allo specchio. Chi pronuncia la parola "Xoblob" trovandosi entro i 3 metri dallo specchio fa in modo che la sua superficie riflettente diventi un sensore di scrutamento che mostra il Negozio del Vecchio Xoblob e la via antistante, osservando la scena attraverso gli occhi del beholder impagliato esibito nella vetrina del negozio (vedi "Il Negozio del Vecchio Xoblob" a pagina 23).

Spore. Le spore violacee sono infuse di *faerzress*, una radiazione magica diffusa in alcune zone dell'Underdark. Una creatura che termina il suo turno nella stanza deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti subisce una forma casuale di follia temporanea, determinata tirando sulla tabella "Follia Temporanea" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*. Non è necessario che una creatura inali le spore per esserne influenzata. Quando la follia termina, la creatura diventa immune alle spore in questa stanza.

Tesoro. Il forziere del tesoro non è chiuso a chiave e contiene trenta gemme del valore di 100 mo. Se Xanathar ha recuperato la *Pietra di Golorr*, anche quell'artefatto si trova qui.

X20. ANNULLATORE DI SOGNI

Questa camera laterale ha i tratti seguenti:

- Una boccia, fatta di reticolo cristallino e del diametro di 1,8 metri, emana pulsazioni luminose multicolori e fluttua a 3 metri dal pavimento.
- Un lercio giaciglio di paglia steso a terra sotto la boccia (Ott Steeltoes, il custode ittico, usa il giaciglio come letto).

Annullatore di Sogni. Xanathar ha ingaggiato un mago ordinandogli di costruire un congegno che gli impedisca di creare accidentalmente un altro beholder dai suoi sogni. L'"annullatore di sogni", il congegno a forma di boccia, sveglia magicamente Xanathar quando inizia a sognare un altro beholder. Se la boccia è immersa in un campo anti-magia o bersagliata da un incantesimo *dissolvi magie* o un effetto simile, si schianta a terra e va in mille pezzi.

SOSTITUIRE IL MIND FLAYER

Il mind flayer Nihiloor si è ricavato una tana personale all'interno di quella di Xanathar (aree da X23 a X26). Se Nihiloor è rimasto ucciso in precedenza nell'avventura, il DM lo sostituirà con un mind flayer di nome Qrr'zarg.

Qrr'zarg proviene da una colonia di mind flayer di Sottomonte che vuole inoculare in Xanathar un girino illithid e, tramite un processo magico chiamato ceremorfosi, trasformare il beholder in uno schiavo.

Qrr'zarg attende l'occasione giusta per inoculare il girino, quando Xanathar è da solo e dorme. Il mind flayer non vuole che nessun avventuriero compilici o rovini il suo piano geniale, e non lo condivide con nessuno. Si offre di aiutare i personaggi, se questi ultimi accettano di non fare del male a lui o al beholder.

X21. VIA DI FUGA DEL BEHOLDER

Sul pavimento all'estremità nord di un tunnel che scende gradualmente fino all'area X19, c'è un tappo di pietra circolare che si apre sul soffitto del corridoio sottostante. Xanathar può rimuovere il tappo con il suo raggio telecinetico, creando un varco grande quanto basta da consentirgli di passare. Un personaggio può rimuovere il tappo effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 19.

X22. PUNTO DI ARRIVO

Qualsiasi creatura che impugni la chiave giusta e varchi il portale magico nell'area Q11 del nascondiglio della Gilda di Xanathar (vedi il capitolo 1) compare qui, tra le colonne di pietra.

Una scala curva nell'angolo sudovest scende per 6 metri fino all'area X32.

X23. ANTICAMERA DELLA FOLLIA

Questa grande sala presenta i seguenti elementi:

- Un **kuo-toa esecutore** e sei **kuo-toa** vigilano sulla sala. Sono radunati davanti a una saracinesca di ferro nell'angolo sudest e strappano brandelli di carne dal cadavere di un nano ucciso di recente.
- Un tentacolo oculare spettrale sorge dal soffitto al centro della sala.
- Il pavimento è disseminato di ossa e ricoperto da un sottile strato di fanghiglia viscosa e trasparente.

Kuo-toa. Queste folli creature sono sotto il controllo del mind flayer nell'area X24 e obbediscono ai suoi comandi telepatici come meglio possono. Quando avvertono la presenza di intrusi, iniziano a gridare "Ooop! Ooop!" per mettere in guardia il loro padrone illithid, poi partono alla carica.

Saracinesca. La saracinesca tra quest'area e l'area X24 può essere sollevata effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 22 oppure con un incantesimo *scassinare* o una magia analoga. La leva per sollevare la saracinesca si trova nell'area X24.

Sensore di Scrutamento. Il tentacolo oculare spettrale è un sensore magico che consente a uno dei maghi apprendisti nell'area X16 di tenere d'occhio questa stanza. Vedi l'area X2 per ulteriori informazioni.

Fanghiglia Viscosa. Il pavimento ricoperto di fanghiglia è considerato terreno difficile per tutte le creature, ad eccezione dei kuo-toa, di altre creature dotate del tratto Sgusciante e delle creature in grado di volare.

X24. CAMERA DELLE ESTRAZIONI

Una saracinesca separa questa stanza dall'area X23; la leva per issarla o abbassarla è installata nella parete nord. I personaggi che sbirciano tra le sbarre della saracinesca possono scorgere il contenuto della stanza:

- Al centro della stanza, un seggiolone di pietra sporco di sangue è stato collocato su una lastra di pietra quadrata con lato di 3 metri e altezza 30 cm. Sui braccioli del seggiolone sono imbullonate delle manette di ferro.
- Sul seggiolone è tenuto prigioniero un **drow** stordito e disarmato, che indossa un giaco di maglia. Cerca di liberarsi dai ceppi, ma senza riuscirci.

Prigioniero Drow. Il drow, Zaibon Kyszalt, è stato catturato a Skullport e condotto quaaggiù per essere interrogato. Anche la sua diretta superiore, Raelyn Auvryndar, è stata catturata e confinata nell'area X7. Zaibon vuole liberarla e fuggire a Sottomonte, dove la Casata Auvryndar possiede alcuni avamposti.

Nihiloor è in possesso di una chiave che può aprire le manette del seggiolone. Un personaggio può scassinare ogni

manetta usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15; una creatura legata al seggio può divincolarsi dalle manette effettuando con successo una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 25.

Il mind flayer ha interrogato telepaticamente Zaibon ed è venuto a sapere di un piano della Casata Auvryndar per conquistare Skullport, nonché delle tensioni crescenti tra le casate drow degli Auvryndar e dei Freth. Il mind flayer si prepara a innestare un divoracervelli nel cranio di Zaibon, per poi usare il drow per sabotare il piano in questione e fomentare la guerra tra le due casate drow (se Zaibon si fosse rivelato meno utile, il mind flayer avrebbe invece asportato il suo cervello per ricavarne un divoracervelli). Zaibon è totalmente all'oscuro del fato che lo attende.

Mind Flayer. Se i personaggi non si sono già occupati di Nihiloor, il mind flayer li interrompe mentre stanno interagendo con Zaibon, entrando dall'area X26 con un **divoracervelli** in mano. Se Zaibon è stato liberato dal seggio, cerca di allontanarsi più possibile dal mind flayer e dal suo "animale". Nihiloor non insegue gli eventuali fuggitivi, convinto che comunque non andranno molto lontano.

X25. NUTRIRE LA MENTE

Questa stanza illuminata magicamente ha i tratti seguenti:

- All'interno della stanza, aleggia un fetore di morte e carneficina.
- Tre tavoli di legno sono stati disposti con gli angoli a contatto, a formare un triangolo al centro della stanza. Il pavimento attorno ai tavoli è sporco di sangue.
- Su due tavoli, legati da alcune cinghie di cuoio, giacciono due umani (**popolani**) vestiti di stracci. Uno sembra morto e l'altro farfuglia frasi senza senso, in preda alla follia. Il terzo tavolo è vuoto, se si eccettua una pozza di sangue viscoso a una delle estremità.

Pasti Poco Felici. La Gilda di Xanathar cattura i senzatetto di Waterdeep e li porta quaggiù affinché Nihiloor possa nutrirsiene. Dopo avere divorato i loro cervelli, il mind flayer getta i cadaveri in pasto ai kuo-toa affinché possano cibarsene.

I due uomini, un fabbro di nome Skarn Zaphoul e uno strillone di nome Holvan Ebberek, hanno appena sentito il mind flayer cibarsi del cervello di un nano. Skarn è rimasto inebetito e catatonico a seguito del trauma, mentre Holvan è impazzito e non la smette più di farfugliare. Un incantesimo *ristorare superiore* o una magia analoga può ripristinare la loro sanità mentale. Le vittime sono state incappucciate e portate quaggiù separatamente, quindi non sanno nulla della planimetria del dungeon o dei suoi occupanti (ad eccezione del mind flayer). Se recuperano la loro sanità mentale, sono impazienti di fare ritorno alle loro famiglie a Waterdeep.

X26. POZZA DI GENERAZIONE DEI DIVORACERVELLI

Questa stanza presenta i seguenti elementi:

- Il centro dell'area è occupato da una pozza circolare del diametro di 3 metri e profonda 60 cm, che contiene una sostanza salmastra verde e luminescente. All'interno di quella sostanza, galleggiano quattro **divoracervelli**.
- Se non è stato incontrato e sconfitto altrove, il **mind flayer** Nihiloor (vedi l'appendice B) si trova nella pozza assieme ai divoracervelli.
- Varie manette e catene arrugginite pendono dalle pareti (i corpi ospiti dei divoracervelli vengono incatenati qui).

La sostanza salmastra è magica ed emana un'aura di trasmutazione, se esaminata con un incantesimo *individuazione del magico*. Nihiloor la usa per trasformare i cervelli degli umanoidi in divoracervelli, ma la procedura

è tutt'altro che perfetta. Oltre il 90 per cento dei cervelli immersi nella sostanza marcisce e muore, mentre il 10 per cento restante si trasforma dopo essere rimasto a marinare per 1d4 + 1 giorni.

Nihiloor e i divoracervelli combattono fino alla morte, se affrontati in questo luogo. Se i personaggi fuggono, il mindflayer invia i divoracervelli all'inseguimento e resta indietro.

X27. PRIGIONE

Il mind flayer Nihiloor usa questa prigione per rinchiudere i potenziali corpi ospiti della sua nidiata di divoracervelli. I personaggi catturati potrebbero finire rinchiusi qui dentro, in attesa di essere usati come corpi ospiti. L'area include i seguenti elementi:

- Otto porte di ferro chiuse a chiave conducono alle celle, alcune delle quali sono separate da una fila di sbarre.
- Tre **kuo-toa esecutori** montano la guardia quaggiù e attaccano qualsiasi creatura che entri nell'area, ad eccezione di Nihiloor, ma inclusi gli altri kuo-toa. Uno degli esecutori porta con sé le chiavi delle celle, infilate in un anello di ferro.
- La statuina alta 30 cm di una creatura ultraterrena è stata collocata su un piedistallo di alabastro ricoperto di fanghiglia, lungo la parete est, tra le porte di due celle.

Celle. Un personaggio al di fuori di una cella può scassinare la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 20. Ogni cella contiene un puzzolente vaso da notte, ma altrimenti è priva di mobili.

Nella cella più a ovest lungo il muro nord, è tenuto prigioniero Hyustus Staget, un capitano della Vigilanza Cittadina che i personaggi hanno già incontrato (vedi "Arriva la Vigilanza" a pagina 27). È stato rapito mentre era fuori servizio ed è stato privato dell'armatura e delle armi. Se Hyustus è già morto per qualsiasi motivo, al suo posto c'è un altro agente della Vigilanza Cittadina, una umana di nome Cressa Galavarco (LB **veterana** Tethyrian priva di armi e armatura). Chiunque si trovi qui è destinato a fare la conoscenza con un divoracervelli.

Statuina del Dio. La statuina sul piedistallo è stata rozzamente plasmata con l'argilla. Ha la testa di uno squalo martello, il torace di un umano a petto nudo, dalle spalle spuntano ali di drago e al posto delle gambe ha dei tentacoli da piovra. Il kuo-toa che l'ha creata si è ispirato a un dio immaginario che la sua razza chiama Garshoogah.

X28. SALA RICREATIVA DELLA GILDA

Una musica assordante mista a chiacchiere echeggia in questa stanza illuminata magicamente e arredata come una taverna:

- Dieci **banditi** umani (membri della Gilda di Xanathar) siedono attorno a due tavoli su cavalletti, bevono Birra Wyrmwizz, fumano la pipa, battono le mani e pestano i piedi, mentre due **goblin**, che portano dei vasi da notte sulla testa, ballano e cantano sopra un terzo tavolo.
- Se non si trova assieme a Xanathar nell'arena (area X6), Noska Ur'gray (vedi l'appendice B) si trova qui, a bere assieme agli altri.
- Una struttura di legno lungo la parete est sorregge cinque grossi barili di birra, su cui sono stati innestati altrettanti rubinetti. Dal soffitto al di sopra dei barili, sporge un tentacolo oculare spettrale (un sensore di scrutamento).

Membri della Gilda di Xanathar. Questi nemici festeggiano la cattura di un capitano della Vigilanza Cittadina fuori servizio (vedi l'area X27). Se i personaggi origliano le varie chiacchiere, sentono un membro della gilda che dice: "A quanto pare abbiamo acciuffato un

capitano della Vigilanza! Ahmaergo dice che il capo è più contento di un flumph rosa, di qualsiasi cosa si tratti. Oggi, birra gratis! Domani, oro e gloria!" Questa esclamazione è seguita da numerose grida di esultanza.

Goblin. I goblin Lulz e Vellix sono due camerieri che si sono lasciati trasportare dall'atmosfera festosa. Se ha inizio un combattimento, si nascondono sotto un tavolo e si gettano ai piedi dei personaggi implorando pietà, se il gruppo vince lo scontro.

Sensore di Scrutamento. Il tentacolo oculare spettrale è un sensore magico che consente a uno dei maghi apprendisti nell'area X16 di tenere d'occhio questa stanza. Vedi l'area X2 per ulteriori informazioni.

X29. BOTOLA

In cima alla scalinata, c'è un pianerottolo con una scala a pioli che sale fino a una botola di pietra. Per sollevare la botola, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 12. La botola conduce alla soprantante area X18.

X30. CUCINA DELLE PRELIBATEZZE DI XANATHAR

Un aroma delizioso si diffonde da questa cucina fino al corridoio adiacente, un miscuglio di spezie rare, carni saporite ed erbe fresche. La stanza ha i tratti seguenti:

- Sette **coboldi** che indossano alti cappelli bianchi sfrecciano da un solido tavolo di legno all'altro, preparando freneticamente i pasti destinati a Xanathar e disponendo il cibo su vassoi d'argento.
- Due **scrutatori** (vedi l'appendice B), che Xanathar ha trascinato nella realtà dai suoi sogni, vigilano sui coboldi e usano i loro raggi di telecinesi per sollevare e consegnare i vassoi carichi di cibo.
- Due stufe di ferro sono disposte lungo la parete est, assieme a uno scaffale carico di vasi di spezie incastrato tra una stufa e l'altra.

Quando si tratta di mangiare, Xanathar esige il meglio che la cucina della Costa della Spada ha da offrire, tra cui una sana dieta di funghi, piuttosto che della semplice carne cruda. Tutti i pasti preparati in questa cucina sono a esclusivo uso e consumo di Xanathar in persona.

Gli scrutatori attaccano gli intrusi a vista, mentre i coboldi fuggono verso la via di fuga più facile.

Scaffale delle Spezie. Sullo scaffale sono custodite trenta bottiglie di spezie rare del valore di 10 mo ciascuna.

X31. L'ALTRA CUCINA

Una puzza di carne e pane bruciati e uno strato di fumo nero si diffondono da questa cucina fino al corridoio adiacente. Questa cucina illuminata magicamente presenta i seguenti elementi:

- Un halfling smagrito cerca freneticamente di cuocere la carne, stendere un impasto, far bollire il sugo e mescolare le spezie contemporaneamente.
- Una stufa di ferro è situata lungo la parete nord. Vari utensili da cucina pendono da una fila di ganci, appena fuori dalla portata dell'halfling.

Halfling Cuoco. Quando l'halfling avvista i personaggi, sul suo volto compare un sorriso di sollievo. "Finalmente!" esclama entusiasta. "È una decade che non vado in pausa. Ricordatevi di mescolare il sugo ogni cinque minuti." Poi porge ai personaggi il grembiule, scambiandoli per inservienti di cucina.

Bepis Honeymaker è un mercante di miele rapito dalla sua abitazione nel Quartiere Commerciale circa un mese fa. La Gilda di Xanathar ha tentato di chiedere un riscatto,

ma a quanto pare i suoi parenti non hanno potuto pagare o hanno deciso di non farlo (in realtà, i suoi sordidi suoceri hanno distrutto le lettere di richiesta di riscatto e hanno detto alla moglie e ai figli di Bepis che l'halfling è scappato via assieme a un'altra famiglia). Ahmaergo lo ha messo a lavorare come cuoco, ma minaccia di cederlo al mind flayer Nihiloar a ogni occasione.

Bepis è un halfling cuoreforte **popolano**, con le modifiche seguenti:

- Bepis è legale buono.
- È Piccolo e possiede 3 (1d6) punti ferita.
- Possiede i tratti razziali seguenti: La sua velocità base sul terreno è 7,5 metri. Può muoversi attraverso lo spazio di una creatura di taglia Media o superiore. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere spaventato e parla il Comune e l'Halfling.

X32. SCALE E SENSORE DI SCRUTAMENTO

Una scala curva sale fino all'area X22 e un tentacolo oculare spettrale spunta dal soffitto del corridoio. Il tentacolo oculare è un sensore magico che consente a uno dei maghi apprendisti nell'area X16 di tenere d'occhio questo corridoio (vedi l'area X2 per ulteriori informazioni).

X33. CRIPTA DEGLI XANATHAR PASSATI

Questa camera ha i tratti seguenti:

- All'interno di quattro cilindri di cristallo, alti fino al soffitto, fluttuano altrettanti beholder morti immersi in un fluido imbalsamante. Una luce magica illumina ogni cilindro dall'interno.
- Le pareti interne di nove piccole alcove sono decorate con le immagini assortite di vari beholder. Ogni alcova ospita un'urna di rame a forma di beholder su un piedistallo di marmo verde. Il coperchio di ogni urna è modellato a formare dieci tentacoli oculari (l'alcova più a ovest lungo la parete nord nasconde una porta segreta).
- La parete ovest è decorata con un bassorilievo che mostra un beholder ringhianto affiancato da due maghi incappucciati. Sotto il cappuccio di ogni mago, è visibile un occhio scintillante.

Se Xanathar (vedi l'appendice B) è presente, medita cupamente presso le tombe degli Xanathar passati.

Urne dei Beholder. Le urne di rame contengono le polveri dei beholder disintegrati. Se la polvere di un'urna viene versata all'esterno, da essa si materializza l'immagine indistinta di un beholder fluttuante che permane per qualche istante, emette un verso simile a un ringhio, poi perde coesione e si sfalda a terra.

Cripte di Cristallo. Ogni cilindro di cristallo possiede CA 10, 15 punti ferita, resistenza ai danni taglienti e perforanti e vulnerabilità ai danni contundenti. Se un cilindro viene infranto, il fluido all'interno si riversa sul pavimento e il beholder morto cade a terra con un tonfo flaccido, espellendo 1d4 **spore gassose** appena nate, che raggiungeranno il pieno sviluppo in 30 giorni. Un personaggio contaminato da queste spore gassose ottiene il difetto seguente finché la malattia non viene curata: "Il personaggio odia gli altri beholder. Se vede un beholder, deve tentare di distruggerlo."

Porta Segreta. Un personaggio può trovare la porta segreta effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. La porta si apre tirandola e rivela l'area X6 oltre di essa.

Bassorilievo della Parete. Se un personaggio studia il bassorilievo sulla parete ovest ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 12, nota che l'occhio di ogni mago è un pulsante che può essere premuto. Se un personaggio preme uno dei due pulsanti oppure usa un oggetto o un incantesimo per farlo, dal

beholder sulla parete si sprigiona un raggio verde che il personaggio può schivare superando un tiro salvezza su Destrezza con CD 16. Se il personaggio viene colpito dal raggio, sembra che sia disintegrato, ma in realtà viene teletrasportato nell'area X34a o X34b, in base al pulsante premuto. Una volta che un pulsante è stato premuto, rimane bloccato in posizione premuta per 1 ora e non può più essere premuto finché quel periodo di tempo non è trascorso. Un personaggio può ripristinare un pulsante prima del tempo, se usa gli arnesi da scasso ed effettua con successo una prova di Destrezza con CD 20.

X34. TOMBE DEI MAGHI

Queste cripte furono costruite per ospitare i resti di due maghi che vivevano in questo complesso di dungeon molto tempo prima che Xanathar se ne impossessasse. Tuttavia, soltanto un mago è sepolto quaggiù. La sorte dell'altro mago resta un mistero. Entrambe le camere sono fatte di solida pietra e illuminate di luce intensa dagli incantesimi *fiamma perenne* lanciati sui sostegni per torce alle pareti.

X34a. Il centro di questa tomba è occupato da un sarcofago di marmo dorato, il cui coperchio è scolpito in modo da riprodurre le fattezze di un mago umano dai lunghi capelli, avvolto in una veste decorata con i disegni di numerosi occhi chiusi. Il sarcofago non può essere aperto o danneggiato, ma se qualcuno lancia un incantesimo all'interno della tomba, gli occhi della tunica si spalancano tutti assieme (un effetto inquietante, ma innocuo) e il coperchio fluttua lentamente in aria, rivelando il contenuto del sarcofago: una mummia avvizzita e inanimata, che indossa un paio di *lenti dello charme*. Dopo 1 minuto, gli occhi sul coperchio si richiudono e il coperchio si abbassa lentamente fino a sigillare di nuovo il sarcofago, finché un altro incantesimo non sarà lanciato all'interno della tomba.

Se un personaggio indossa le *lenti dello charme* può vedere, attraverso le sue lenti blu, una piastrella di metallo blu a forma di stella a quattro punte incastonata nella parete ovest. La piastrella è altrimenti invisibile, ma può essere trovata cercandola al tatto ed effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 17. Quando una creatura tocca la piastrella, tutte le creature nella tomba vengono instantaneamente teletrasportate nell'arena (area X6).

X34b. Questa tomba è vuota, ad eccezione di una piastrella di metallo blu invisibile incastonata nella parete ovest, che funziona esattamente come quella nell'area X34a.

X35. UFFICIO DI NAR'L XIBRINDAS

Gli incantesimi *fiamma perenne* che un tempo illuminavano questa stanza sono stati dissolti. I personaggi avranno bisogno di una fonte di luce (o dovranno essere dotati di scurovazione) per vedere in questa stanza, che ha i tratti seguenti:

- Due casse aperte sono state poggiate lungo la parete nord.
- Una scrivania di pietra, collocata nell'angolo sudovest, è completamente priva di documenti. La sedia dietro di essa è decorata con vari simboli di ragni.
- Alcuni scaffali di pietra vuoti occupano la parete est.

Casse. Una cassa contiene cinquanta bambole di pezza a forma di beholder. L'altra contiene trenta trofei in onice (del valore di 25 mo l'uno), ognuno dei quali raffigura un beholder sorridente accarezzato da un paio di mani. Le bambole e i trofei sono i premi destinati ai vincitori dei tornei di combattimento di Xanathar.

Scrivania. La sedia dietro la scrivania è dotata di uno scomparto segreto nel bracciolo sinistro, che può essere trovato e aperto effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Questo minuscolo

scomparto contiene una piccola chiave nera che apre entrambi i cassetti della scrivania. Un personaggio può scassinare ogni serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 17.

Il primo cassetto contiene il libro degli incantesimi di Nar'l, un solido tomo rilegato in cuoio nero e avvolto nelle ragnatele. Il tomo contiene tutti gli incantesimi che Nar'l ha preparato, più l'incantesimo *inviare*.

Il secondo cassetto contiene una *borsa conservante* che appartiene a Jarlaxle Baenre. Nar'l ha preso in prestito questo oggetto magico e l'ha usato per contrabbardare dei barilotti di *polvere nera* nella tana di Xanathar (vedi l'area X36).

Porte Segrete. Uno degli scaffali di pietra nell'angolo sudest di questa stanza può ruotare all'interno del muro, per rivelare un passaggio segreto che curva verso nord. Un personaggio può trovare questa porta segreta effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, o semplicemente spingendo lo scaffale.

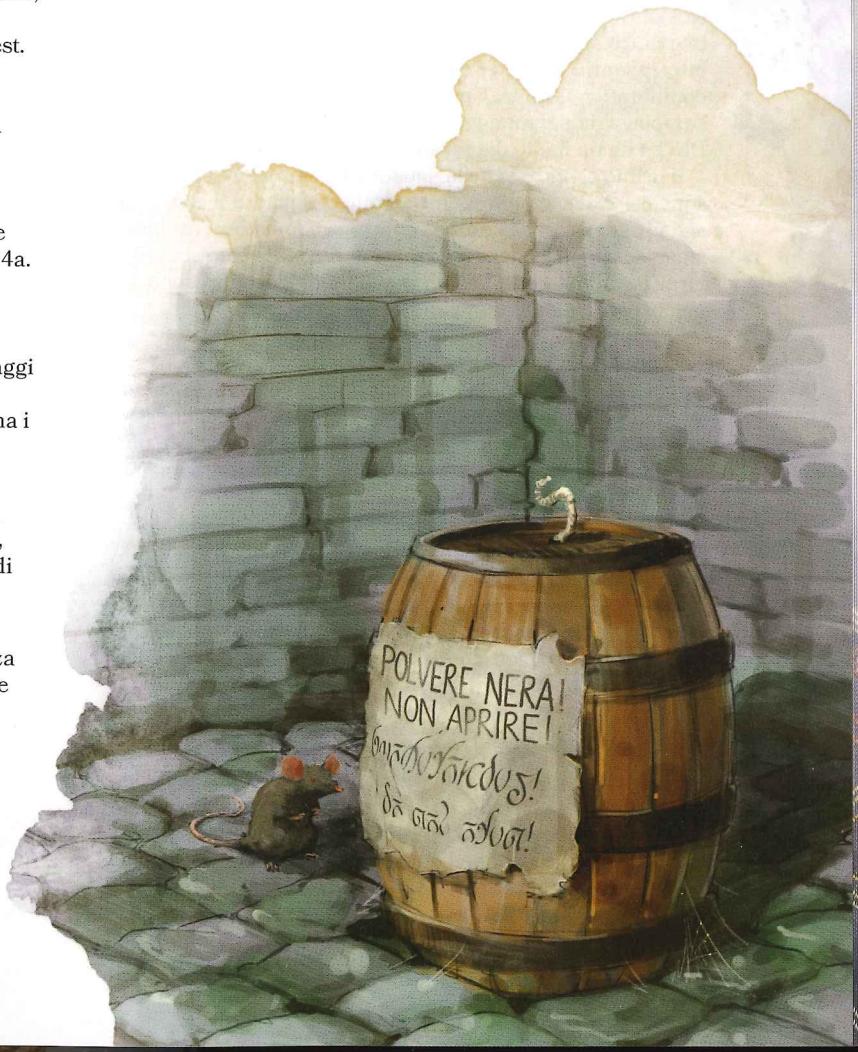
Per notare la seconda porta segreta all'estremità del corridoio curvo, non è necessaria alcuna prova di caratteristica; si apre tirandola e rivela una camera buia e impolverata oltre di essa (area X36).

X36. STANZA SEGRETA

Questa stanza ha i tratti seguenti:

- La stanza è priva di illuminazione e ricoperta di polvere e ragnatele.
- Venti barilotti di *polvere nera* sono stati meticolosamente impilati al centro della stanza. Su ogni barilotto, è attaccato un foglio di carta con la scritta "POLVERE NERA! NON APRIRE!" in Comune e in Elfico.

Né Xanathar né i sottoposti a lui fedeli sanno dell'esistenza di questa stanza. Quando Nar'l la scoprì,



chiese di poter utilizzare la stanza adiacente (area X35) come ufficio in modo da poter tenere segreta questa stanza. L'unico altro individuo al corrente della sua esistenza è Thorvin Twinbeard, il capo ingegnere di Xanathar, che non ha alcuna intenzione di rivelare la cosa al beholder.

Barilotti. Ogni barilotto è dotato di una miccia e contiene 2,5 kg di polvere nera (vedi l'appendice A). Per provocare il crollo della tana di Xanathar, è necessario piazzare almeno due barilotti in ogni area instabile (vedi "Distruggere la Tana" a pagina 100).

EVENTI SPECIALI

Il DM può usare uno o entrambi gli eventi speciali seguenti, mentre i personaggi si fanno strada all'interno della tana di Xanathar o mentre cercano di sconfiggere gli agenti di Xanathar a Waterdeep.

SANGUE E SORTE

Il beholder indice un torneo tra gladiatori ogni volta che sente il bisogno di un po' di violenza per ravvivare la giornata. I vincitori di un torneo ricevono dei trofei e le scommesse sull'esito di ogni torneo abbondano.

Un singolo torneo vede la partecipazione di dodici combattenti ed è composto da tre scontri con un riposo breve tra uno scontro e l'altro. Chi viola le regole seguenti viene immediatamente squalificato:

- Tutti i combattenti del torneo devono aspettare nell'area X7 finché non saranno chiamati nell'area X6 a combattere.
- Durante uno scontro, nessun combattente può lasciare l'arena o attaccare qualcuno che non sia un combattente di quell'evento.

STRUTTURA DEL TORNEO

Noska Ur'gray prende i dodici combattenti e li divide in quattro squadre da tre. Per mantenere gli scontri interessanti, Noska cerca di fare le squadre nel modo più equilibrato possibile. Una squadra può essere interamente composta da personaggi giocanti, interamente composta da PNG o da un mix di entrambe le cose.

Il primo scontro vede la squadra 1 combattere contro la squadra 2. Il secondo scontro mette la squadra 3 contro la squadra 4. Il terzo e ultimo scontro fa combattere tra loro le squadre vincitrici dei due scontri precedenti. Uno scontro termina quando tutti i combattenti di una squadra sono incapacitati, morti o squalificati.

VINCERE IL TORNEO

Ogni membro della squadra vincente che sopravvive al terzo scontro riceve una bambola di pezza di Xanathar, la cui bocca è una tasca che contiene una gemma da 100 mo, e un trofeo in onice scolpito per raffigurare un beholder sorridente accarezzato da un paio di mani (del valore di 25 mo).

SCOMMESSE DEL TORNEO

Agli spettatori piace scommettere sulle loro squadre preferite. La massima scommessa consentita è 10 mo. Un personaggio che piazza una scommessa sulla squadra che poi vince il torneo ottiene una quota pari al quintuplo della scommessa piazzata.

IL MASSACRO DELLA FESTA DEI TROLL

La Festa dei Troll è una divertente ricorrenza primaverile per la maggior parte dei cittadini di Waterdeep, incluso lo stesso Xanathar, ma il beholder ha deciso di impartire una svolta crudele alla festa di quest'anno.

La Gilda di Xanathar di recente ha catturato alcuni troll a Sottomonte. Questi troll sono stati dotati di elmi privi di buchi per gli occhi e di una palla di ferro legata a una caviglia con una catena. Poi sono stati sguinzagliati nei vari quartieri della città durante la Festa dei Troll. Quando i personaggi si imbattono in una scena del genere, il DM legge:

Una miriade di bambini mascherati da troll scorrazza per le strade in mezzo alla pioggia e alla foschia, bussando alle porte o fermendo i passanti. Chi non viene placato con una mela candita, un bastoncino di carne salata o qualche altra leccornia mette in atto ogni genere di scherzo. A una vecchia scorbatica viene tirato un topo in faccia. A un grosso nano viene sottratta di nascosto la pipa.

Una piccola folla di curiosi si è radunata attorno a un fantoccio di paglia alto tre metri che raffigura un troll. Gli spettatori battono i piedi per terra per riscaldarsi, mentre due giovani cercano di dare fuoco alla figura di paglia con un paio di torce tremolanti.

Improvvisamente un uomo dai capelli bianchi corre verso la folla con un'espressione terrorizzata. Dietro di lui, avanza a passo strascicato un gigante dalla pelle verde che trascina sul selciato una palla incatenata alla gamba. Gli occhi del troll sono coperti da un elmo privo di feritoie, ma le fauci sono una vera e propria caverna piena di zanne aguzze. Il troll mena artigliate alla cieca, sferrando la nebbia attorno a lui e lancia un orrendo gemito di frustrazione. La gente cade in preda al panico, quando vede la creatura, e si dilegua in mezzo alla nebbia. Nel frattempo, due membri della Vigilanza Cittadina cercano di portarsi alle spalle del troll accecato, nella speranza di sferrare un colpo mortale.

L'uomo dai capelli bianchi è un nobile di Waterdeep privo di particolari meriti, di nome Bromas Sultue. Quando vede i personaggi grida: "C'è un troll! Fate qualcosa!" Se i personaggi intervengono, i due **veterani** della Vigilanza Cittadina combattono assieme a loro. Questi conestabili agiscono allo stesso conteggio di iniziativa. Ogni round, al loro conteggio di iniziativa, c'è una probabilità non cumulativa del 20 per cento che un altro **veterano** arrivi sul posto e si unisca allo scontro.

Finché il **troll** porta l'elmo senza feritoie, è accecato e la palla incatenata alla caviglia riduce la sua velocità base sul terreno a 6 metri. In queste condizioni, il suo grado di sfida è pari a 4 (1.100 PE). Mentre i personaggi combattono con il troll, i bambini mascherati da troll lanciano coraggiosamente contro la creatura le loro mele candite.

SVILUPPO

Se i personaggi contribuiscono a sconfiggere il troll, si guadagnano la gratitudine della Vigilanza Cittadina. Bromas Sultue si congratula con loro e, nella decade che segue, racconta la battaglia in ogni dettaglio a tutti i suoi amici e familiari. La voce dell'impresa eroica dei personaggi si diffonde e la loro taverna viene visitata da molti nuovi avventori. Per le sei decadi successive, al momento di determinare i profitti della taverna, il DM aggiunge 20 ai tiri sulla tabella "Gestire un'Attività Commerciale" (vedi "Costi di Mantenimento della Taverna" a pagina 41). Dopo quel periodo, aggiungerà 10 a questo tipo di tiri, a simboleggiare l'ammirazione persistente che i cittadini di Waterdeep dimostrano per gli "Ammazzatroll del Vicolo Teschioditroll".



CAPITOLO 6: UN'ESTATE INFERNALE

ICTORO E AMMALIA CASSALANTER STIPULARONO un accordo con Asmodeus, il Signore dei Nove Inferi. Tre anni fa vendettero le anime dei loro figli per sfuggire alla rovina finanziaria. L'anima del figlio maggiore, Osvaldo, fu reclamata immediatamente. Ciò che restava di lui fu trasformato in un diavolo delle catene, che ora i Cassalanter tengono rinchiuso in soffitta. I due figli minori, Terenzio ed Elzerina, sono condannati a perdere le loro anime quando compiranno nove anni, appena dieci giorni dopo il Giorno dei Fondatori (una festività di mezzestate in cui si celebra la fondazione di Waterdeep).

Una volta stipulato il patto, i Cassalanter beneficiarono di una ripresa finanziaria miracolosa. Le loro attività di bancari e prestasoldi prosperarono, mentre quelle dei loro concorrenti vacillarono. La scomparsa del loro figlio maggiore (nonché legittimo erede) procurò loro la solidarietà della gente. Grazie alle loro attività filantropiche, si costruirono un'ottima reputazione e strinsero molte amicizie importanti. Nel giro di poco tempo, divennero l'invidia di tutta la nobiltà di Waterdeep. Baciati da quella che sembrava una benedizione, i Cassalanter attirarono nuovi seguaci nel loro culto di venerazione del diavolo, ciò a cui Asmodeus aveva mirato fin dall'inizio.

Violare un contratto con Asmodeus è un lusso che nessun mortale può permettersi, ma esiste un modo in cui Lord e Lady Cassalanter possono salvare le anime di Terenzio ed Elzerina. Una clausola del contratto permette loro di preservare le anime dei figli restanti (e di quelli futuri) pagando "un milione, meno una, monete d'oro

e sacrificando cento, meno una, anime sfortunate". I Cassalanter sono in possesso di buona parte del denaro che serve, ma hanno bisogno dell'oro della Cripta dei Draghi per ottenere la salvezza dei loro figli senza ricadere in bancarotta.

Victoro si è incaricato di localizzare la Cripta dei Draghi e di impossessarsi dell'oro all'interno. Ammalia, da parte sua, intende sacrificare novantanove anime in un solo rapido colpo, allestendo una festa per il Giorno dei Fondatori e servendo cibo avvelenato. Sia le anime che l'oro devono essere pagati ad Asmodeus contemporaneamente. Sventando uno qualsiasi di questi due piani, i personaggi condurranno alla rovina i Cassalanter e i loro figli minori.

IL CULTO DI ASMODEUS

Lord e Lady Cassalanter siedono a capo di un culto segreto di Asmodeus. Il culto si riunisce ogni decade a mezzanotte nel tempio di Asmodeus situato nei sotterranei di Villa Cassalanter. Durante i rituali di venerazione tutti i membri del culto, inclusi Lord e Lady Cassalanter, indossano vesti cremisi e maschere dorate e brandiscono pugnali sacrificali dorati. Sia le maschere che i pugnali valgono 75 mo al pezzo per il semplice fatto di essere d'oro.

INCONTRARE I CASSALANTER

Ogni membro della famiglia Cassalanter riposa in una zona diversa della casa e reagisce in modo diverso quando apprende che i personaggi si sono intrufolati in casa loro. Lord e Lady Cassalanter sono spesso fuori casa per affari, specialmente man mano che il Giorno dei Fondatori si avvicina; in genere rientrano a casa un'ora prima di cena.

LADY AMMALIA CASSALANTER

Lady Cassalanter reagisce con sorpresa alla vista di un gruppo di ospiti inattesi, ma nasconde immediatamente i suoi sentimenti dietro un sorriso smagliante. Cerca di guadagnarsi la fiducia degli intrusi fingendo di credere che siano degli ospiti di Victoro e spiegando semplicemente che non era stata informata della loro presenza. Dopo questa messinscena d'esordio, cerca di scoprire le vere intenzioni dei personaggi, lanciando *charme su persone* sul gruppo e usando uno slot incantesimo di 5° livello (influenzando fino a cinque creature entro 9 metri), se necessario. L'uso della magia in questo modo è illegale, ma Ammalia gode di un'ottima reputazione a Waterdeep, quanto basta da garantirle l'appoggio di un magistrato.

Nelle ore in cui Ammalia è a casa ed è sveglia, la sua ubicazione nella villa può essere determinata casualmente:

d100 Ubicazione di Ammalia

- 01-70 Si prende cura del suo giardino delle farfalle (area C25).
- 71-90 Sta fumando sul balcone (area C25a).
- 91-00 Piange accanto a Osvaldo in soffitta (area C24).

LORD VICTORO CASSALANTER

Victoro Cassalanter reagisce con un focoso impeto di rabbia alla vista di ospiti indesiderati. Esige di sapere i loro nomi e chiama il maggiordomo, Willifort Crowelle, ordinandogli di accompagnarli alla porta. Se ne ha la possibilità, lancia di nascosto *dominare persone* su un personaggio, usando uno slot incantesimo di 8° livello (estendendone la durata a 8 ore), per piazzare una spia in mezzo al gruppo. Non appena gli intrusi se ne vanno, si ritira nel suo ufficio (area C6) e usa la sua azione per assumere totalmente il controllo del personaggio dominato. Quest'ultimo riferisce alla Vigilanza Cittadina che i membri del gruppo si sono introdotti a Villa Cassalanter di nascosto e che devono essere arrestati per il loro crimine.

Nelle ore in cui Victoro è in casa ed è sveglia, la sua ubicazione all'interno della villa può essere determinata casualmente:

d100 Ubicazione di Victoro

- 01-70 Si trova nel suo ufficio (area C6).
- 71-90 Si trova nella sala di lettura (area C4).
- 91-00 Si trova assieme ad Ammalia in una delle tre aree sopraelencate.

CONOSCENZE DEI CASSALANTER

Una prova di Intelligenza (Storia) con CD 15 effettuata con successo rivela le informazioni seguenti su Villa Cassalanter e i suoi occupanti:

- I Cassalanter navigavano in cattive acque alcuni anni fa, ma da allora si sono ripresi e le loro attività di banchieri e prestasoldi ora prosperano.
- Il figlio maggiore di Victoro e Ammalia è scomparso tre anni fa, quando la famiglia era sull'orlo della bancarotta. Restano solo due bambini, i giovani gemelli Terenzio ed Elzerina.
- Lord Victoro Cassalanter è l'unico erede vivente del fu Caladorn Cassalanter, un ex-Lord Mascherato e un eroe del Nord.
- Nel corso degli anni, i Cassalanter hanno fondato numerose associazioni di beneficenza e hanno fatto generose donazioni ai templi dedicati alle divinità di allineamento buono. Sono noti per essere dei fedeli di Siamorphe, un semidio il cui credo prevede che i nobili abbiano il diritto e la responsabilità di governare.

TERENZIO ED ELZERINA

I gemelli Cassalanter non fanno parte del culto dei loro genitori e non hanno altri amici, dato che vengono istruiti da una tutrice privata e non hanno quasi mai il permesso di uscire dalla tenuta. Di fronte a degli sconosciuti, Terenzio diventa timido e sospettoso, mentre Elzerina diventa estroversa ed entusiasta. Entrambi i bambini sono molto emozionati di fronte alla possibilità di incontrare degli sconosciuti amichevoli e si offrono di mostrare la casa ai loro "nuovi amici". I bambini aiutano i personaggi ad aggirarsi di soppiatto nella villa, dato che sanno che non sono autorizzati ad avere ospiti.

Nelle ore in cui i bambini sono svegli, la loro ubicazione nella villa può essere determinata casualmente:

d100 Ubicazione di Terenzio ed Elzerina

- 01-50 Giocano nella loro camera (area C18).
- 51-75 Si trovano in biblioteca (area C3).
- 76-00 Vanno a caccia di farfalle nel giardino (area C25).

Terenzio ed Elzerina sanno che non devono entrare in alcune stanze della casa... e sono pronti a esplorare quelle stanze, ora che hanno degli amici che possono accompagnarli. Le stanze in questione sono le seguenti:

- L'ufficio del padre (area C6)
- La soffitta (area C24)
- La cantina (C28)

Se i personaggi fanno ai bambini qualche domanda sui genitori, Terenzio ed Elzerina rispondono che i loro genitori stanno cercando dei draghi scomparsi (non hanno idea di cosa vogliono fare con uno stormo di terribili rettili alati e hanno troppe paura per chiederlo). Se i personaggi fanno amicizia con loro, Terenzio ed Elzerina rivelano che il padre tiene un diario nel suo ufficio (area C6).

Se i personaggi fanno delle domande sul fratello maggiore Osvaldo, Terenzio ed Elzerina ripetono ciò che è stato detto loro dai genitori: frequenta una scuola in una città lontana (ma non ricordano quale). Nessuno dei due sa la verità sul crudele fato di Osvaldo (vedi l'area C24), né sospetta di essere destinato a una sorte simile.

CAPI DELLA SERVITÙ

Anche i capi della servitù di Villa Cassalanter fanno parte del culto. Questi quattro servitori sono descritti di seguito. Appaiono tutti come dei tiefling, ma uno di loro in realtà non lo è. Alla scheda delle statistiche dei tiefling vanno applicate le modifiche seguenti:

- I tiefling sono legali malvagi.
- Possiedono i tratti razziali seguenti: Conoscono il trucchetto *taumaturgia* e la loro caratteristica da incantatore per questo incantesimo è Carisma. Possiedono resistenza ai danni da fuoco e scurovizione entro un raggio di 18 metri. Parlano il Comune e l'Infernale.

WILLIFORT CROWELLE

Willifort indossa un severo abito nero e un paio di occhiali dalla montatura sottile. È un **doppelganger** che solitamente assume la forma di un tiefling anziano e accoglie tutti gli ospiti nella sala d'ingresso (area C1).

In quanto maggiordomo dei Cassalanter e assistente personale di Lord Victoro, Willifort Crowelle si premura di essere sempre al corrente di tutto ciò che accade nella villa. Se i Cassalanter hanno ospiti, Willifort li accompagna per l'intera visita, anche a costo di seguirli furtivamente. Allontana gli ospiti ficcanaso dalle aree o dagli oggetti che potrebbero collegare i Cassalanter al culto di Asmodeus.

TISSINA KHYRET

Madame Khyret è l'assistente personale di Ammalia Cassalanter e la governante di famiglia.

Madame Khyret indossa una lunga gonna nera e porta un copricapi decorato di fiocchetti neri. È una tiefling anziana **cultista fanatica** e passa buona parte del tempo nel soggiorno padronale (area C19).

LAIBA "NONNA" ROSSE

Laiba Rosse, nota anche come "Nonna", è la balia e tutrice privata di Terenzio ed Elzerina, e fa del suo meglio per tenere d'occhio ogni loro movimento. Nonostante questo, i due spesso riescono a sfuggire al suo sguardo vigile.

Nonna indossa ampie vesti rosse ed è una tiefling **cultista fanatica**. Quando non accompagna i bambini, si riposa nella stanza dei giochi dei gemelli (area C17).

JANDAR CHERGOBA

In qualità di capocuoco di Villa Cassalanter, Jandar decide il menu del giorno e gestisce tutte le attività della cucina.

Jandar è un tiefling **cultista fanatico**. Passa la maggior parte del tempo in cucina (area C10).

AFFRONTARE I CASSALANTER

Lord e Lady Cassalanter sono due incantatori formidabili e sono profondamente devoti l'uno all'altra. Se uno dei due viene aggredito all'interno di Villa Cassalanter, l'altro accorre al più presto possibile.

Uno scontro diretto con i Cassalanter probabilmente si concluderà con la sconfitta dei personaggi oppure (se sia i personaggi che i Cassalanter ne escono vivi) con il loro arresto per avere aggredito dei nobili. Ai Cassalanter non interessa uccidere i personaggi, nemmeno per autodifesa. Fanno di tutto per dividere e neutralizzare il gruppo con la magia senza infliggere gravi danni.

Se i personaggi portano Ammalia a 30 punti ferita o meno e Victorò è con lei, il nobile esilia temporaneamente la moglie per metterla in salvo e continua a combattere. Se Victorò o Ammalia scende a 30 punti ferita o meno e l'altro Cassalanter non è presente, il nobile in difficoltà tenta di negoziare con gli aggressori o di corromperli.

I Cassalanter non hanno paura di essere arrestati, in quanto confidano nella loro ricchezza, nella loro reputazione e nei loro contatti per evitare di finire in prigione. Temono però il trascorrere del tempo che li separa dal Giorno dei Fondatori. Supplicano i personaggi di poter portare a compimento il loro piano, al puro scopo di salvare le vite di Terenzio ed Elzerina.

INTERFERIRE NELLE OPERAZIONI DEI CASSALANTER

Uccidere o ferire i Cassalanter comporta gravi conseguenze legali, ma i personaggi possono ostacolare i Cassalanter distruggendo o rubando la riserva di lacrime di mezzanotte, il veleno di Ammalia (area C22), distruggendo la statua di Asmodeus nel tempio (area A7) o impedendo loro di mettere le mani sull'oro di Lord Neverember.

RACCOGLIERE INFORMAZIONI

Se i Cassalanter sono i nemici principali, i personaggi potrebbero recarsi alla loro villa qualora le ricerche della Pietra di Golorr o della Cripta dei Draghi si siano arenate. Victorò Cassalanter custodisce le informazioni che ha raccolto personalmente riguardo alla pietra e alla Cripta dei Draghi nel suo ufficio (area C6).

VILLA CASSALANTER

Quando i personaggi arrivano per la prima volta al cancello di Villa Cassalanter, il DM legge il brano seguente:

Le mura candide e abbaglianti di Villa Cassalanter e gli scintillanti tetti crema della dimora principale e delle sue torrette spiccano anche in mezzo alle altre opulente tenute del Quartiere del Mare. Una villa a tre piani si erge al centro di un idilliaco giardino, disseminato di siepi e fontane. La tenuta è circondata da un alto muro di mattoni bianchi, con un singolo cancello in ferro battuto che funge da entrata. L'emblema di famiglia dei Cassalanter, una Y verde sovrapposta a un'oca stilizzata che viene sfamata, risalta sul cancello, ai cui lati si ergono due guardie corazzate sull'attenti.

Villa Cassalanter è una stravagante magione che include dozzine di lussuose camere a disposizione dei padroni di casa e dei loro ospiti, ma il suo splendore è solo una facciata che nasconde un terribile segreto. Il tempio di Siamorphe che un tempo si trovava sotto la tenuta è stato profanato dai veneratori di diavoli di Victorò e Ammalia. Ora quella grande cappella è dedicata al Signore dei Nove Inferi.

ARRIVO A VILLA CASSALANTER

Il terreno della tenuta Cassalanter è pattugliato da un gruppo di **guardie** private. Due montano la guardia fuori dal cancello, altre due sorvegliano la porta principale della villa e un totale di sei pattuglia il resto della tenuta in ogni momento. Le guardie sono umane e indossano una livrea decorata con l'emblema della Casata Cassalanter.

La casa è circondata da un prato impeccabilmente falciato. Un sentiero in pietre lastricate conduce dal cancello esterno della tenuta all'ingresso principale della villa (area C1) e all'ingresso della rimessa per le carrozze (area CH1). Il parco della villa include molti alberi a foglie caduche e tratti di giardino meticolosamente curati.

AVVISTATI DALLE GUARDIE

Quei personaggi che cercano di intrufolarsi a Villa Cassalanter rischiano più di essere arrestati che non di essere uccisi. Le forze di sicurezza che proteggono Villa Cassalanter sono concepite per dare l'allarme e scoraggiare i ladroncini, non per fermare un gruppo di avventurieri determinati. Se le guardie avvistano un intruso, fanno la cosa più sensata: chiamano le autorità.

La Vigilanza Cittadina dispone di piccole "postazioni di vigilanza" presidiate da un singolo agente a quasi tutti gli angoli di strada del Quartiere del Mare, incluso l'incrocio appena fuori dal cancello di Villa Cassalanter. Se una guardia dà l'allarme, il membro in servizio della Vigilanza fa intervenire una forza di quaranta **veterani** della Vigilanza Cittadina che circondano la proprietà.

RINFORZI

Se la Vigilanza Cittadina viene coinvolta, Lord e Lady Cassalanter temono che qualcuno abbia scoperto il loro piano. Il numero di guardie che pattuglia la tenuta raddoppia e Victorò fa a meno di tutte le guardie umane all'interno della casa. Ogni volta che in un'area interna viene menzionata una guardia, quella guardia è ora un **diavolo barbuto** camuffato da umano. Un diavolo camuffato ha l'aspetto di un muscoloso umano barbuto che indossa la livrea della casata. Se una creatura lo

osserva attentamente ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, nota che la sua "barba" si muove.

ABITANTI DI VILLA CASSALANTER

Villa Cassalanter ospita soltanto Lord e Lady Cassalanter, i loro figli, i loro assistenti personali e le guardie. Tutti gli altri servitori che lavorano alla villa vivono in misere abitazioni nel Quartiere del Porto o nel Quartiere dei Campi e attraversano la città alle prime ore del mattino per arrivare alla villa prima che i Cassalanter si sveglino.

Fatta eccezione per i loro assistenti personali, i Cassalanter cambiano i loro servitori a cadenza regolare. Molti passano a un altro lavoro, ma di tanto in tanto qualcuno scopre la tesoreria segreta (area C29), si reca nella soffitta proibita (area C24) o viene a sapere troppo in un modo o nell'altro. Questi sfortunati servitori sono destinati a essere offerti in sacrificio ad Asmodeus.

TRATTI DELLA VILLA

I tratti seguenti si applicano a tutta la villa:

- I soffitti delle stanze sono alti 7,5 metri, con corridoi e ingressi alti poco più di 2 metri che le collegano.
- Le porte sono fatte di legno esotico. Se una porta è chiusa a chiave, un personaggio può scassinare la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15 oppure può aprire la porta a viva forza effettuando una prova di Forza (Atletica) con CD 20. Victor, Ammalia e il maggiordomo Willifort sono in possesso delle chiavi di ogni stanza della casa.
- I pavimenti sono di legno e sono ricoperti di soffici tappeti di lana. Le creature che camminano sui tappeti dispongono di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività).
- Tutte le aree sono ben illuminate da lampade a olio, lanterne o lampadari.
- I Cassalanter non tengono in casa alcun oggetto d'argento (ad eccezione delle monete), poiché l'argento è dannoso per i diavoli.

AREE DELLA VILLA

Le aree seguenti fanno riferimento alla mappa 6.1. La villa è collegata al tempio di Asmodeus attraverso una porta segreta nell'area C28.

Se gli occupanti o i tratti di un'area cambiano durante la festa del Giorno dei Fondatori, il testo include una sezione "Giorno dei Fondatori" che descrive quei cambiamenti.

CASA DEGLI OSPITI

Gli ospiti dei Cassalanter vengono alloggiati in questa signorile casa degli ospiti.

CG1. Anticamera. Qui gli ospiti possono rimuovere i mantelli e gli stivali sporchi di fango.

CG2. Ripostiglio. Gli ospiti possono lasciare qui il loro equipaggiamento da viaggio.

CG3. Sala da Pranzo. Questa camera è arredata con due tavoli da pranzo, ognuno circondato da sei sedie.

CG4. Cucina. Si presume che gli ospiti raggiungano i Cassalanter alla villa per i pasti principali, ma qui possono prepararsi da soli la colazione.

CG5. Salotto. Questa stanza è dotata di un tavolo da biliardo, un tavolino da gioco e quattro lussuose poltrone.

CG6. Soggiorno. Questa camera è dotata di un pianoforte verticale e quattro lussuose poltrone.

CG7. Camere da Letto. Ogni camera contiene un letto matrimoniale, due armadi, una specchiera per il trucco

con sgabello coordinato e un baule in cui riporre gli oggetti preziosi.

CG8. Camera da Letto Padronale. Questa camera è dotata di un balcone. Contiene un grosso letto a baldacchino, uno specchio a figura intera con una cornice dorata, uno scrittoio con una sedia, un comò, un grosso armadio e un tappeto in pelle di orsoguo drappeggiato su una poltrona imbottita con un divano coordinato.

RIMESSA PER LE CARROZZE

I Cassalanter possiedono tre carrozze: una per i loro affari bancari, una per le apparizioni in pubblico e una per uso privato. Possiedono anche sei cavalli: quattro **cavalli da tiro** per trainare le carrozze e due **cavalli da galoppo**. I cavalli sono alloggiati in una stalla, che viene pulita ogni mattina prima dell'alba. Nella rimessa per le carrozze, sono custoditi anche i finimenti, le briglie, la biada e tutto ciò di cui i cavalli hanno bisogno.

C1. SALA D'INGRESSO

Questa sala presenta i seguenti elementi:

- Uno sfarzoso clavicembalo fa bella mostra di sé nella sala.
- Un tappeto cremisi corre lungo la sala fino a una porta aperta che si affaccia sull'atrio.
- La luce di un lampadario di cristallo si riflette su oltre tre dozzine di simboli sacri di Siamorphe disposti su alti scaffali. Ogni simbolo è un calice d'argento sulla cui superficie esterna è incisa l'immagine di un sole dorato.

Se i personaggi sono attesi come ospiti, Willifort Crowelle (vedi "Capi della Servitù" a pagina 116) li attende qui e li accompagna nella sala da fumo (area C12) per incontrare Lord Cassalanter. Willifort consente ai personaggi di esplorare la casa mentre attendono, ma li segue imperterritamente.

Giorno dei Fondatori. La sala è piena di ospiti che chiacchierano e sorseggiano calici di vino frizzante. Uno degli ospiti suona il clavicembalo.

C2. ANTICAMERA DEL GIARDINO

Questa camera ha i tratti seguenti:

- Una **guardia** che indossa la livrea della Casata Cassalanter se ne sta pigramente seduta su una cassa e sorveglia la porta esterna.
- Il pavimento è sporco di fango. Varie file di stivali infangati e di guanti da giardinaggio sono sparsi su tutto il pavimento.

Giorno dei Fondatori. Esvele Rosznar, la **Vipera Nera**

(vedi appendice B), si è nascosta in un'alcova e sta indossando la maschera e il cappuccio da Vipera Nera. Ha già indossato un vestito aderente di cuoio nero, e una frivola gonna da ballo giace a terra ai suoi piedi. Esvele si è allontanata di soppiatto dai suoi asfissianti genitori, Rolteme e Azalea Rosznar, e si prepara a perlustrare la villa per sottrarre ai Cassalanter fino all'ultimo centesimo.

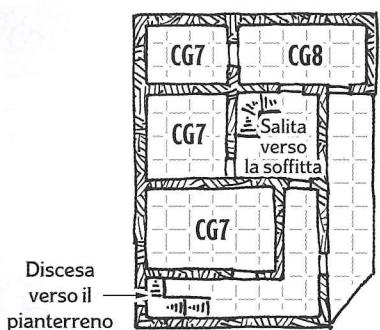
I personaggi possono convincere la Vipera Nera ad aiutarli nel corso della loro perlustrazione di Villa Cassalanter, se effettuano con successo una prova di Carisma (Intimidire o Persuasione) con CD 14. Se Esvele decide di aiutare i personaggi, combatte al loro fianco e scopre automaticamente i tesori e le porte segrete.

C3. BIBLIOTECA

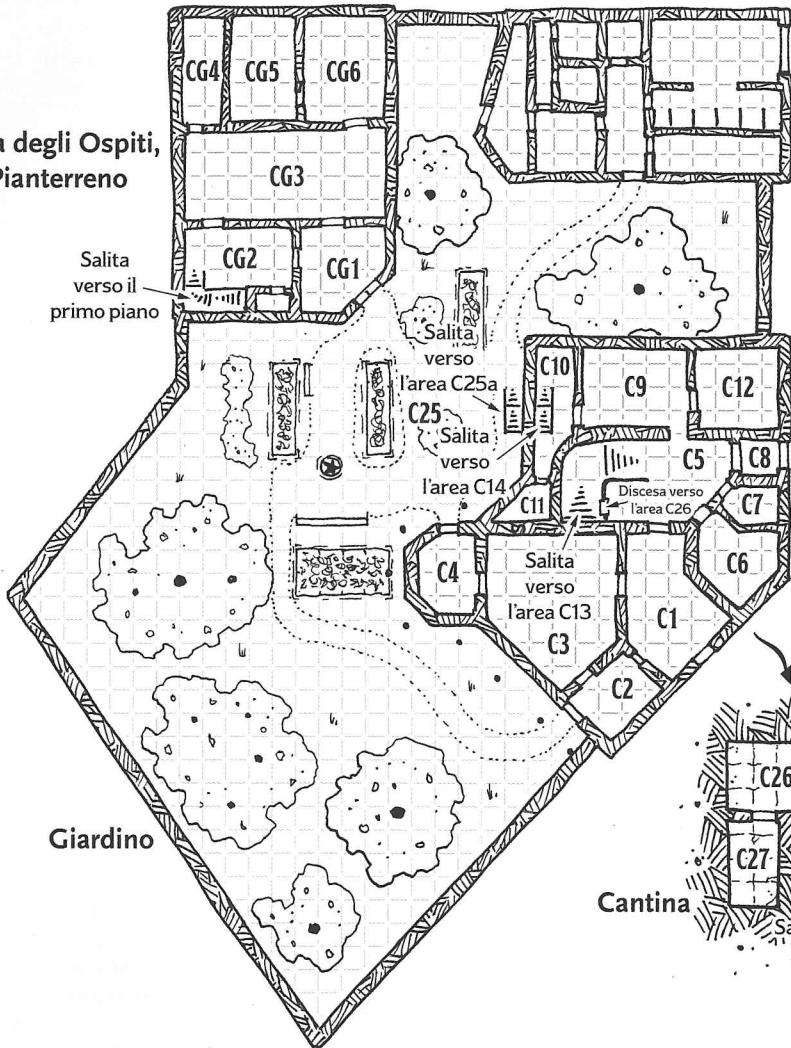
Questa è la biblioteca privata dei Cassalanter e include i seguenti elementi:

- Nell'aria aleggia un denso odore di vecchie pergamene.
- Le pareti sono interamente occupate da alte scaffalature cariche di libri rilegati in sgargianti copertine in cuoio.

Casa degli Ospiti, Primo Piano



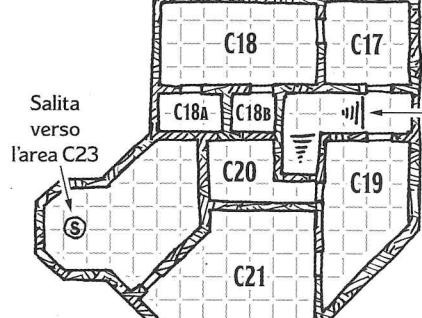
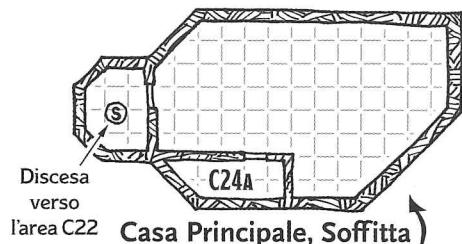
Casa degli Ospiti, Pianterreno



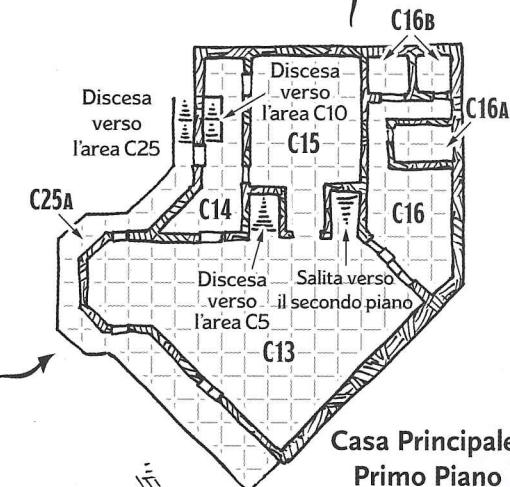
Casa degli Ospiti, Soffitta



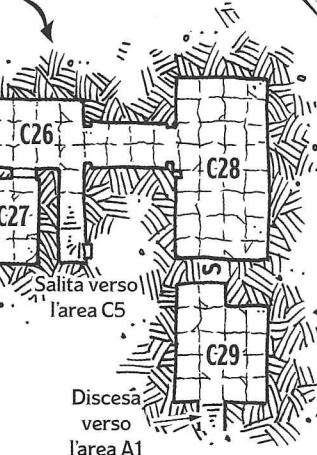
Rimessa per le Carrozze



Casa Principale, Secondo Piano



Casa Principale, Primo Piano



1 quadretto = 1,5 metri

MAPPA 6.1: VILLA CASSALANTER

- Ogni scaffale è dotato di una scala a pioli montata su un binario per consentire di raggiungere i libri situati più in alto.
- Le mensole che occupano la parete sudovest non sono cariche di libri, bensì di ottanta bottiglie di vetro dal collo largo, sigillate con un tappo e contenenti una foschia turbinante.
 - Sulla parete nord, tra due scaffalature, è stato appeso un ritratto alto più di due metri di Lord e Lady Cassalanter che tengono in braccio i due gemelli appena nati. Accanto a loro c'è il primogenito adolescente, Osvaldo (questo ritratto nasconde una porta segreta).

Se Terenzio ed Elzerina si trovano qui, giocano sulle scale scorrevoli.

Libri. Nessuno di questi libri è magico.

Bottiglie di Foschia. Le bottiglie di vetro sullo scaffale sudovest contengono suoni catturati magicamente, tra cui canzoni, opere liriche e lezioni registrate. Rimuovendo il tappo di una bottiglia, il suo contenuto sonoro si diffonde temporaneamente nella biblioteca, per poi rientrare nella bottiglia. Rompendo la bottiglia, il suono si diffonde, ma si dissolve dopo essere stato ascoltato la prima volta. Ogni bottiglia è dotata di un'etichetta. I suoni contenuti includono i seguenti:

- “Interdizione Draconica di Ahghairon”, una lezione tenuta da Khelben Arunsun sull’interdizione draconica che protegge Waterdeep (vedi “L’Interdizione Draconica di Ahghairon” a pagina 6).
- “Cantico del Calice d’Argento”, un inno al semidio Siamorphe.
- Wulfgar e il Frammento di Cristallo*, un’opera epica che narra le avventure di un barbaro, un nano e un drow nella Valle del Vento Gelido.
- “Il Tuo Volto Barbuto”, una tradizionale canzone d’amore nanica, popolare nella regione del Mare della Luna.

Porta Segreta. Il ritratto della famiglia Cassalanter nasconde una porta segreta. Inclinando il ritratto, la porta si apre verso l’esterno ruotando su cardini nascosti e rivela la dispensa oltre di essa (area C11). Un personaggio può notare una leggera fessura sotto la porta segreta se effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 18.

C4. SALA DI LETTURA

Questo angolo di lettura ha i tratti seguenti:

- La stanza è illuminata da quattro alti bovindi che si affacciano sul giardino delle farfalle (area C25).
- La stanza è arredata con una lussuosa poltrona e un tavolino laterale, dove un bicchiere da vino vuoto è appoggiato su un libretto.
- La porta lungo la parete nord è dotata di uno spioncino in vetro istoriato a forma di farfalla.

Se **Victoro Cassalanter** (vedi l’appendice B) si trova qui, sta leggendo un testo storico intitolato *L’Ascesa e la Caduta di Hellgate Keep*; di tanto in tanto, prende appunti sul suo diario.

Diario. Il libretto sul tavolino è un diario che Victor Cassalanter usa per prendere appunti mentre legge. Contiene per lo più alcune lapidarie osservazioni su vari atlanti di Faerûn e testi storici. Tuttavia, se un personaggio sfoglia il diario ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15, nota alcuni appunti di Victor che non sono correlati alle sue letture:

- “I draghi di Neverember sono una risposta alle nostre preghiere.”

- “Il mausoleo dei Cassalanter. Informare Y. G.” (Le iniziali si riferiscono a Lady Yalah Gralhund.)
- “Golorr è un aboleth. Ora tutto ha un senso.”

Se i personaggi stanno ancora cercando la *Pietra di Golorr* nel capitolo 4, il DM può includere in questo diario un indizio relativo all’ubicazione della pietra (se i Cassalanter sono in possesso della pietra, la tengono nascosta nell’area C6 quando non la stanno usando).

C5. ATRIO

Due **guardie** che indossano la livrea della Casata Cassalanter montano la guardia in questo atrio dal pavimento di marmo a ogni ora del giorno e della notte. L’atrio ha sette uscite:

- Una porta conduce alla sala d’ingresso (area C1).
- Un’arcata si apre su una spaziosa sala da pranzo (area C9).
- Tre porte prive di segni particolari si aprono lungo la parete est (conducono alle aree C6, C7 e C8).
- Una grande scalinata sale fino al primo piano (area C13).
- Una porta anonima sotto le scale conduce alla cantina (area C26).

Giorno dei Fondatori. L’atrio è decorato con sfarzosi mazzi di fiori esibiti in alti vasi di ceramica ed è pieno di ricchi ospiti che chiacchierano e bevono vino frizzante, mentre la dolce musica di un quartetto d’archi proviene dal piano superiore.

C6. UFFICIO DI VICTORO

La porta di questa stanza è chiusa a chiave. La stanza contiene quanto segue:

- Una solida scrivania in mogano è carica di alte pile di tomi legali e registri finanziari.
- Un’armatura di bronzo vuota (con tanto di elmo, guanti d’arme e spadone) poggia contro la parete appena oltre la porta.

Se **Victoro Cassalanter** (vedi l’appendice B) si trova qui, è seduto alla scrivania, tiene le mani congiunte davanti al volto ed è immerso nei suoi pensieri.

Armatura. L’armatura accanto alla porta è un **orrore corazzato**, che obbedisce ai comandi di Victor. Quando questi non è presente, attacca chiunque apra la porta senza usare una chiave o chiunque non abbia sangue Cassalanter nelle vene e apra la scrivania di Victor. I figli dei Cassalanter sanno di questo costrutto e avvertono del pericolo i personaggi loro amici.

Scrivania. La scrivania di Victor è chiusa a chiave e può essere aperta con la chiave dorata di Victor. Un personaggio può scassinare la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 18. Nel cassetto della scrivania, ci sono tredici custodie per pergamene sigillate, ognuna delle quali contiene un contratto. Questi contratti definiscono i termini dei prestiti concessi da Victor a vari nobili, mercanti e gilde. Nel cassetto, c’è anche uno scomparto segreto che i personaggi possono trovare effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 18. Contiene un simbolo sacro di Asmodeus fatto in oro massiccio (del valore di 250 mo).

Pietra di Golorr. Se i Cassalanter sono in possesso dell’artefatto e non lo stanno usando, anche la pietra è nascosta nello scomparto segreto della scrivania.

C7. GUARDAROBA

Questa stanza adibita a guardaroba contiene i costosi mantelli e soprabiti dei Cassalanter ed è abbastanza grande da ospitare gli abiti di un massimo di cento invitati.

C8. VERANDA COPERTA

Questa veranda è l'ingresso solitamente utilizzato dai servitori dei Cassalanter. Dieci servitori (**popolani** umani) si radunano qui a mangiare alle ore dei pasti.

C9. SALA DA PRANZO DI FAMIGLIA

Questa stanza ha i tratti seguenti degni di nota:

- Una dozzina di sedie disposte attorno a un tavolo da pranzo decorato con splendide incisioni e collocato al centro della stanza.
- Il tavolo è imbandito con piatti, posate, calici e candelieri dorati e tovaglioli di seta.

I Cassalanter si riuniscono qui per mangiare, a volte invitando un amico o due a unirsi a loro.

Giorno dei Fondatori. Durante la festa, il tavolo da pranzo è utilizzato come tavolo da gioco. Dieci ricchi nobili sono impegnati in una partita di Tre Draghi al Buio, scommettendo quote esorbitanti. Un personaggio può giocare un round scommettendo 5 mo: effettua una prova di Intelligenza con CD 15, aggiungendovi il bonus di competenza, se è competente nei giochi. Se la prova ha successo, il personaggio vince 10 mo. Se la prova fallisce, il personaggio perde la puntata.

Tesoro. Le suppellettili e i candelieri dorati sul tavolo valgono 2.500 mo in totale.

C10. CUCINA

Dall'alba fino a un'ora dopo il tramonto, la cucina ferve di attività:

- Una mezza dozzina di cuochi si affanna a frollare carne, mescolare pastella e preparare pietanze prelibate di ogni genere.
- Un uomo panciuto, dal volto rubizzo e che indossa un alto cappello bianco, sbraita ordini ai suoi sottoposti, puntando un coltello affilato a ogni ordine impartito.

Le scale di questa stanza conducono alla cucina dei banchetti al primo piano (area C14).

Il capocuoco, Jandar Chergoba (vedi "Capi della Servitù" a pagina 116), dirige le attività dei sei cuochi (**popolani** umani). Se Jandar crede che i personaggi siano una minaccia, grida "For'zaal", una parola d'ordine che fa sollevare in aria magicamente dieci coltelli dai banconi di lavoro e li fa attaccare. Questi coltelli sono **spade volanti** che infliggono 4 (1d6 + 1) danni perforanti se colpiscono.

Giorno dei Fondatori. Jandar non è qui. È occupato a preparare il banchetto avvelenato di Ammalia in un padiglione da cucina allestito sul prato della tenuta.

C11. DISPENSA

Questa stanza presenta i seguenti elementi:

- Barilotti di birra, acqua fresca e olio da cucina sono stati impilati al centro della stanza.
- Le pareti sono ricoperte di scaffali carichi di scorte alimentari e ingredienti assortiti.
- La parete di fondo della dispensa è occupata da un grosso scaffale portabottiglie, carico di un vasto assortimento di pregiati vini imbottigliati (lo scaffale nasconde una porta segreta).

Cassetta di Ferro Chiusa a Chiave. Jandar Chergoba, il capocuoco, tiene il suo pugnale sacrificale dorato, la sua maschera dorata e le sue vesti cremisi (vedi "Il Culto di Asmodeus" a pagina 115) in una cassetta di ferro chiusa a chiave e nascosta sotto un sacco di patate. La cassetta può essere aperta usando la chiave dorata di Jandar. In alternativa, un personaggio può scassinare la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo

una prova di Destrezza con CD 15 oppure aprirla a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25.

Porta Segreta. La porta segreta della biblioteca (area C3) può essere individuata da un personaggio che effettui con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 18. Il personaggio scopre che, sollevando una bottiglia di pinot nero di Baldur's Gate dal portabottiglie, la porta si sblocca e può essere aperta spingendola.

C12. SALA DA FUMO

Questa stanza include i seguenti elementi:

- Una **guardia** che indossa la livrea della Casata Cassalanter monta la guardia, osservando distrattamente i ritratti regali che decorano le pareti o poggiano su eleganti cavalletti qua e là nella stanza.
- Alcune pregiate poltrone disposte ai vari angoli della stanza emanano un debole odore di erba-pipa, quasi del tutto soffocato dall'incenso e dai profumi delicati che aleggiano nell'aria.

Se Lord Cassalanter ha invitato i personaggi a casa sua per qualsiasi motivo, li incontra qui. Se il gruppo deve parlare di affari, Victorò ordina a Willifort di portare ai suoi ospiti dei bicchieri di brandy pregiato e delle pipe riempite di erba-pipa.

Ritratti. I ritratti appesi alle pareti raffigurano varie generazioni di Cassalanter. Quelli sui cavalletti, dipinti di recente, includono i seguenti soggetti:

- Un severo Victorò da giovane, assieme al suo raggiante padre umano.
- Un ritratto di matrimonio, che raffigura Victorò e Ammalia, sorridenti e spensierati.
- Un Osvaldo dodicenne che brandisce uno stocco cerimoniale.
- Ammalia seduta, con in braccio Terenzio ed Elzerina, e Victorò che legge loro una favola.

C13. SALA DA BALLO

Questa elegante sala da ballo ha i tratti seguenti degni di nota:

- Al centro della stanza, si erge uno strano manichino fatto di legno e stoffa. Ha il volto dipinto ed è vestito con un elegante abito da ballo.
- Il pavimento di marmo levigato è composto da un luccicante mosaico che raffigura un calice d'argento sulla cui superficie esterna è raffigurato un sole dorato. Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 10, riconosce che si tratta del simbolo sacro di Siamorphe, il semidio della nobiltà.
- Le pareti sono abbellite da eleganti specchi dalla cornice dorata e splendidi arazzi. Lungo la parete ovest si apre una serie di finestre alte fino al soffitto e drappeggiate di tende rosse.

Nonostante lo sfarzo, questa sala da ballo appare vagamente triste senza nessuno che la usi. Una scalinata scende verso l'atrio (area C5) e sale verso un corridoio al di fuori delle aree C17 e C19.

Costrutto Danzante. Il "manichino" con l'abito elegante è un costrutto magico che funge da compagno di danza. Usa le statistiche di un **automa schermidore** (vedi l'appendice B), ma è privo di attacchi effettivi e vale 0 PE. Quando un umanoide si inchina o fa la riverenza davanti a lui, il costrutto risponde a sua volta con il gesto appropriato e un incantesimo **bocca magica** ripete un messaggio registrato in Comune: "Quale ballo preferisci? Una gagliarda? Una pavana? Un valzer?" Il costrutto si lascia

condurre nella danza dal partner finché il ballo non finisce, poi ritorna inerte.

Giorno dei Fondatori. Durante la festa, dozzine di ricchi ospiti mascherati danzano al ritmo di un vivace valzer intonato da un quartetto d'archi.

C14. CUCINA DEI BANCHETTI

La cucina dei banchetti è una cucina aggiuntiva usata insieme a quella principale durante gli eventi mondani. In ogni altro momento, è vuota e le sue porte sono chiuse a chiave.

Giorno dei Fondatori. La cucina ferme di attività: quattro cuochi (**popolani** umani) preparano dolci di ogni genere per i nobili invitati.

C15. SALA DEI BANCHETTI

L'unico mobile presente in questo sfarzoso salone è un lungo tavolo da pranzo di legno, che in realtà è un gigantesco mimic camuffato. Possiede le statistiche di un **mimic** normale, con le modifiche seguenti:

- Il mimic è Grande e possiede 75 (10d10 + 20) punti ferita.
- Con un'azione può effettuare tre attacchi: due con gli pseudopodi e uno con il morso.
- Il suo grado di sfida è pari a 3 (700 PE).

I Cassalanter trattano bene il mimic, che non nuoce ad alcun occupante della villa. Obbedisce soltanto a Lord e Lady Cassalanter.

Giorno dei Fondatori. La sala è stata dotata di dozzine di sedie e il tavolo è ricoperto di pietanze. Due dozzine di invitati sono sempre presenti in questa stanza a ingozzarsi. Quattro **doppelganger** del Portale Spalancato si sono intrufolati alla festa spacciandosi per nobili. Il loro capo, Bonnie (vedi "Volti Familiari" a pagina 20), si fa passare per una nobildonna di nome Lymeria Lhaurilstar; sperava di passare una serata divertente alla festa, ma se i personaggi hanno bisogno di aiuto, è disposta a offrighielo.

C16. SALA DEL PIANOFORTE

Uno scintillante pianoforte a coda è stato collocato lungo una parete di questa sala polverosa. Dietro di esso sono visibili le porte anonime di alcuni ripostigli.

Questa stanza normalmente è vuota, a meno che non sia in corso qualche evento mondano o Nonna Rosse non tenga una lezione di piano per i piccoli Cassalanter.

Giorno dei Fondatori. Alcuni ricchi ospiti si trovano in questa stanza per chiacchierare e usare le toilette (area C16b).

C16A. RIPOSTIGLIO

Questo ripostiglio è pieno di casse che contengono coperte invernali, stracci e altri utensili di uso comune.

C16B. TOILETTE

Queste camere sono chiuse a chiave. Contengono vari specchi e solitamente non vengono usate, se non nel corso di qualche evento mondano.

Giorno dei Fondatori. Alcuni nobili eleganti attendono in fila di potersi rinfrescare.

C17. STANZA DEI GIOCHI

Questa camera ha i tratti seguenti:

- Il pavimento è disseminato di giganteschi giocattoli di pezza, clown a molla, bambole e un cavallo a dondolo con l'aspetto di un cavallo da guerra.
- Una grossa scultura animata a forma di farfalla è appesa al soffitto e gira lentamente.

Se non è stata neutralizzata altrove, la balia dei gemelli, Laiba Rosse (vedi "Capi della Servitù" a pagina 116), se ne sta seduta in questa stanza a creare bambole per i bambini con l'uncinetto.

C18. CAMERA DA LETTO DEI GEMELLI

La camera da letto dei gemelli contiene quanto segue:

- Due letti a baldacchino occupano buona parte della stanza.
- Di notte, dozzine di giocattoli giacciono sparpagliati sul pavimento. Al mattino, i giocattoli vengono rimessi nelle loro ceste da una cameriera.
- Un unicorno impagliato a grandezza naturale occupa un angolo della stanza.

Se Terenzio ed Elzerina si trovano qui, Terenzio indossa un rozzo costume da drago e viene inseguito per tutta la stanza da sua sorella, che indossa un elmo da cavaliere e agita una spada di legno.

Unicorno Impagliato. Questo oggetto inanimato conta come un unicorno reale al fine di aprire la Cripta dei Draghi (vedi "Le Chiavi della Cripta" a pagina 90).

C18A–C18B. RIPOSTIGLI

Questi ripostigli sono pieni di animali di pezza e coperte di ricambio.

C19. SOGGIORNO PADRONALE

L'assistente di Lady Cassalanter, Tissina Khyret (vedi "Capi della Servitù" a pagina 116), passa qui buona parte del tempo quando non è impegnata con la sua padrona. La camera è comodamente arredata con varie poltrone imbottite, divanetti e un angolo bar.

C20. RIPOSTIGLIO DELLA BIANCHERIA

Questo ripostiglio contiene numerose lenzuola ripiegate e altra biancheria assortita. Due dei copriletto custoditi in questa stanza sono in realtà dei **tappeti soffocanti**, che attaccano qualsiasi creatura che non sia un Cassalanter o un loro servitore. Un eventuale scontro in questa stanza attira l'attenzione sia di Laiba Rosse (area C17) che di Tissina Khyret (area C19).

Scrigno. Willifort Crowelle e Tissina Khyret custodiscono i loro paramenti del culto (vedi "Il Culto di Asmodeus" a pagina 115) in uno scrigno decorato d'oro, nascosto sotto un cumulo di coperte abbellite con le immagini di diavoli volanti. Lo scrigno può essere aperto usando la chiave dorata di Willifort o di Tissina. In alternativa, un personaggio può scassinare la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 14 oppure aprirlo a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 16.

C21. CAMERA DA LETTO PADRONALE

La porta di questa stanza è chiusa a chiave. La stanza ha i seguenti tratti degni di nota:

- Le pareti sono decorate con nove fregi, ognuno dei quali raffigura uno strato dei Nove Inferi.
- Un letto a baldacchino, drappeggiato di tende color rosso scuro e sormontato da guglie dorate, è stato collocato davanti a una porta in legno scuro, decorata con incisioni e dotata di un chiavistello dorato (questa porta è chiusa a chiave e conduce all'area C22).

Se i personaggi ispezionano la camera, trovano uno scrigno dorato sotto il letto.

Scrigno Dorato. Sia Victorò che Ammalia custodiscono i loro paramenti del culto (vedi "Il Culto di Asmodeus"



a pagina 115) in uno scrigno d'oro massiccio (del valore di 750 mo) nascosto sotto il letto. Lo scrigno può essere aperto usando la chiave dorata di Victor o Ammalia. In alternativa, un personaggio può scassinare la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 14 o aprirlo a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 16.

Se lo scrigno viene aperto in qualsiasi modo che non sia usando la chiave dorata, uno spruzzo di gas velenoso fuoriesce dai fori sul lato interno del coperchio, diffondendosi in una sfera del raggio di 4,5 metri centrata sullo scrigno. Questa trappola non può essere disattivata. Ogni creatura in quest'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13; se fallisce, subisce 22 (4d10) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce metà di quei danni. Il gas si disperde rapidamente.

C22. STUDIO PRIVATO DI AMMALIA

La porta di questa stanza è chiusa a chiave. La stanza presenta i seguenti elementi:

- Le pareti sono coperte di scaffali carichi di pesanti tom. • Un grimorio con una copertina in cuoio rosso è stato lasciato su una scrivania in legno di quercia.
- Una scala a pioli sale fino a una botola sul soffitto.

Scaffali. I libri sugli scaffali includono varie opere narrative e saggi.

Scrivania. Oltre al grimorio (descritto di seguito), sulla scrivania si trovano un candeliere cesellato in oro (del valore di 125 mo), un calamaio dorato (del valore di 25 mo) e un'elegante penna d'oca (del valore di 15 mo). Il

cassetto della scrivania contiene un sigillo per ceralacca con il simbolo dei Cassalanter, il libro degli incantesimi di Ammalia Cassalanter (che contiene tutti gli incantesimi da lei preparati) e dieci fiale di un veleno nero come la pece, noto col nome di lacrime di mezzanotte (vedi "Veleni" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*). Ammalia ha intenzione di usarlo per avvelenare il banchetto del Giorno dei Fondatori (vedi "Eventi Speciali").

Grimorio Rosso. Il tomo sulla scrivania, rilegato in cuoio rosso, descrive il rituale diabolico che Ammalia e Victor celebrarono per contattare l'arcidiavolo Asmodeus la prima volta. Se i personaggi lo aprono, non trovano altro che pagine vuote macchiate con alcune gocce di sangue rappreso. Se una goccia di sangue umanoide viene versata su una pagina qualsiasi, il testo in Infernale di quella pagina diventa leggibile e rimane tale finché il libro non viene richiuso. Il sangue resta anche quando il testo svanisce.

Un personaggio dotato del privilegio Celebrare Rituali (o del talento Incantatore Rituale) che trascorra 24 ore a leggere il libro può padroneggiare il rituale descritto all'interno. Il rituale richiede 11 minuti per essere lanciato, oltre a una dose di incenso e a una fiala di acqua sacrilega (che saranno consumate nel corso della celebrazione del rituale). Alla fine del rituale, un emissario di Asmodeus compare e conferisce al suo evocatore il beneficio di un incantesimo *comunione*. L'emissario è composto di fumo di incenso e ha l'aspetto di un diavolo della fossa. Un personaggio deve completare un riposo lungo prima di poter celebrare di nuovo il rituale.

Botola. La botola sul soffitto consente di accedere alla soffitta.



C23. PIANEROTTOLO DELLA SOFFITTA

Un forte odore di zolfo proviene dalla soffitta. L'unica fonte di illuminazione è un fascio di luce che filtra debolmente da una finestra oscura sul lato ovest della stanza.

La soffitta è insonorizzata fintanto che le porte restano chiuse. È possibile sentire gli ululati di Osvaldo fuori dalla soffitta soltanto se la botola tra questa stanza e l'ara C22 e la porta tra questa stanza e l'area C24 sono entrambe aperte simultaneamente. Inoltre, le creature dotate di telepatia non possono comunicare telepaticamente con le creature al di fuori della soffitta, a meno che entrambe le porte non siano aperte.

Terenzio ed Elzerina hanno sentito degli ululati provenire dalla soffitta in due o tre occasioni e sono curiosi di sapere cosa si nasconde lassù.

C24. PRIGIONE DI OSVALDO

Se **Ammalia Cassalanter** o **Victoro Cassalanter** (vedi l'appendice B) è presente (o se sono presenti entrambi), la porta di questa stanza è chiusa, ma non a chiave. Altrimenti, è chiusa a chiave e le uniche chiavi sono in possesso di Victoro e Ammalia. Quando i personaggi aprono la porta per la prima volta, il DM legge:

Siete accolti da un diluvio di ululati incoerenti, come se aprendo la porta aveste abbattuto una diga che tratteneva le urla di un pazzo.

Osvaldo Cassalanter (vedi l'appendice B) urla e geme a ogni ora del giorno e della notte. Cerca disperatamente di farsi sentire da qualcuno che giunga a salvarlo. Se uno dei suoi

genitori è presente (o se lo sono entrambi), scaglia contro di loro maledizioni di ogni genere, mentre i due lo guardano piangendo.

Due **imp** in forma di ragno fanno la guardia alla stanza. Obbediscono a Lord Cassalanter e hanno il compito di uccidere gli uccelli, i topi e i vari parassiti che potrebbero farsi strada fino alla soffitta. Attaccano chiunque tenti di liberare Osvaldo o minacci gli altri familiari presenti.

Il legittimo erede dei Cassalanter è diventato un abominio senz'anima grazie alla scellerata avidità dei suoi genitori. Il suo corpo, un guscio vuoto, è stato trasformato in un **diavolo delle catene** che i suoi genitori hanno imprigionato usando le sue stesse catene. Un pentacolo del diametro di 3 metri è stato tracciato a fuoco sul pavimento attorno a lui. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela una potente aura magica di abiurazione emanata dal simbolo.

Le catene di Osvaldo sono avvolte attorno alle travi e ai pali che sorreggono la stanza. Osvaldo non può danneggiare la casa e non può spezzare le sue stesse catene. Può soltanto urlare di disperazione per la tragedia di cui è vittima. È completamente pazzo e non è possibile ragionare con lui.

Chi effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15 capisce che il pentacolo impedisce a Osvaldo di manipolare le sue catene e che quell'effetto termina se un'altra creatura entra nell'area delimitata dal pentacolo. La magia del pentacolo può anche essere dissolta (CD 15). Se liberato, Osvaldo riprende il controllo delle sue catene e attacca indiscriminatamente. Se scende a 0 punti ferita, il diavolo delle catene invoca sua madre un'ultima volta, prima di sciogliersi in una nauseante pozza di icore nero.

C24A. RIPOSTIGLIO DELLA SOFFITTA

Questa stanza contiene vecchi mobili coperti da teli neri di lino: sedie, attaccapanni, specchi a figura intera, manichini da sartoria e così via. Coperti dai teli e nella penombra della soffitta, gli oggetti hanno un aspetto sinistro, ma sono completamente innocui.

C25. GIARDINO DELLE FARFALLE

In primavera, il giardino di Ammalia Cassalanter attira numerosi bruchi che si trasformano in farfalle con l'arrivo dell'estate. Il giardino delle farfalle di Lady Cassalanter è invidiato da tutte le sue pari. Dalle fioriere e dai cespugli di rose, si diffonde un dolce aroma di fiori e di erbe profumate.

Se Terenzio ed Elzerina si trovano qui, corrono e giocano in giro per il giardino. Se **Ammalia Cassalanter** (vedi l'appendice B) si trova qui, tiene d'occhio i bambini o si prende cura del giardino. Sei **imp** in forma di corvo gironzolano per il giardino e di tanto in tanto si cibano delle adorate farfalle di Ammalia, quando la loro padrona non guarda. Nonostante la loro insolenza, Ammalia usa questi imp come spie, inviandoli a compiere varie missioni in tutta la città. Gli imp avvertono inoltre Ammalia della presenza di qualsiasi intruso e attaccano chiunque minacci un membro della famiglia.

Giorno dei Fondatori. Nel corso della festa, due giovani nobili irruenti si sono offesi a vicenda involontariamente. Hanno indossato degli abiti da duello e hanno deciso di risolvere le loro divergenze a colpi di stocco, mentre un gruppo di astanti li osserva sorseggiando vino e incitandoli.

C25A. BALCONE DEL GIARDINO

Questo balcone si affaccia sul parco della tenuta Cassalanter e offre perfino una visuale del Mare delle Spade, oltre le mura esterne del Quartiere del Mare.

Se **Ammalia Cassalanter** (vedi l'appendice B) si trova qui, fuma e guarda cupamente l'oceano all'orizzonte oppure osserva i bambini che giocano nel giardino sottostante (area C25).

C26. CANTINA

La servitù mantiene questa cantina sgombra da ogni traccia di polvere o di ragnatele. È stranamente gelida, in qualsiasi periodo dell'anno. Contiene mobili di scorta, una vasca da lavanderia e vari bauli pieni di abiti vecchi.

C27. FALSA TESORERIA

La porta che conduce a questa tesoreria è fatta di ferro massiccio ed è dotata di tre serrature diverse. Sia Victor che Ammalia possiedono una serie completa di chiavi per aprirle. Se un personaggio tenta di aprire la porta senza le chiavi, deve effettuare con successo tre prove di Destrezza con CD 20 consecutivamente, usando gli arnesi da scasso. Se fallisce una prova, tutte e tre le serrature si richiudono. La porta possiede CA 19, una soglia di danno pari a 10, 90 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Una creatura può sfondarla effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 27.

La tesoreria è vuota.

Trappola del Freddo. Se una creatura entra nella tesoreria senza prima pronunciare la frase "L'oro è il mio scudo", un'intensa scarica di freddo magico investe la stanza. Tutte le creature all'interno della tesoreria in quel momento devono effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16; se falliscono, subiscono 36 (8d8) danni da freddo, mentre se lo superano, subiscono la metà di quei danni.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela il segreto per disattivare la trappola: un minuscolo glifo magico è stato tracciato al centro del soffitto. Se il glifo viene dissolto lanciando con successo *dissolvi magie* (CD 16), la trappola smette di funzionare.

C28. CANTINA DEI VINI

Questa cantina ha i tratti seguenti:

- Lungo la parete est sono stati allineati quasi trenta barilotti di vino.
- Una leggera corrente d'aria soffia dall'estremità sud della cantina, tradendo l'ubicazione di una porta segreta.

I servitori trascorrono poco tempo quaggiù, dato che la cantina è fredda e priva di illuminazione. I personaggi percepiscono una strana atmosfera ostile in questa stanza.

Porta Segreta. Uno sbiadito simbolo di Siamorphe, un calice d'argento decorato con il simbolo di un sole dorato, è stato dipinto sulla parete sud. Se il simbolo del sole viene spinto, la parete si apre stridendo e rivela l'area C29 oltre di essa. Se un personaggio ispeziona la parete, individua automaticamente la porta segreta; per capire come aprirla, dovrà effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10.

C29. TESORERIA SEGRETA

La maggior parte delle ricchezze dei Cassalanter è costituita dai loro investimenti, ma la famiglia custodisce quaggiù una riserva di venti lingotti d'argento da 2,5 kg l'uno (del valore di 25 mo ciascuno) in caso di emergenze. In fondo alla tesoreria, c'è una buia scalinata che scende per 9 metri fino al tempio di Asmodeus (area A1).

Giorno dei Fondatori. Oltre al tesoro elencato più sopra, la tesoreria contiene cinquecento sacchetti da 1.000 mo ciascuno (frutto della liquidazione di vari beni di famiglia). Se i Cassalanter sono riusciti a saccheggiare la Cripta dei Draghi, la tesoreria contiene altri cinquecento sacchetti (pari al totale del tesoro recuperato dalla Cripta), per un totale di 1.000.000 mo. L'oro rimane qui finché non viene portato nel tempio (vedi "Eventi Speciali" a pagina 130).

IL TEMPIO DI ASMODEUS

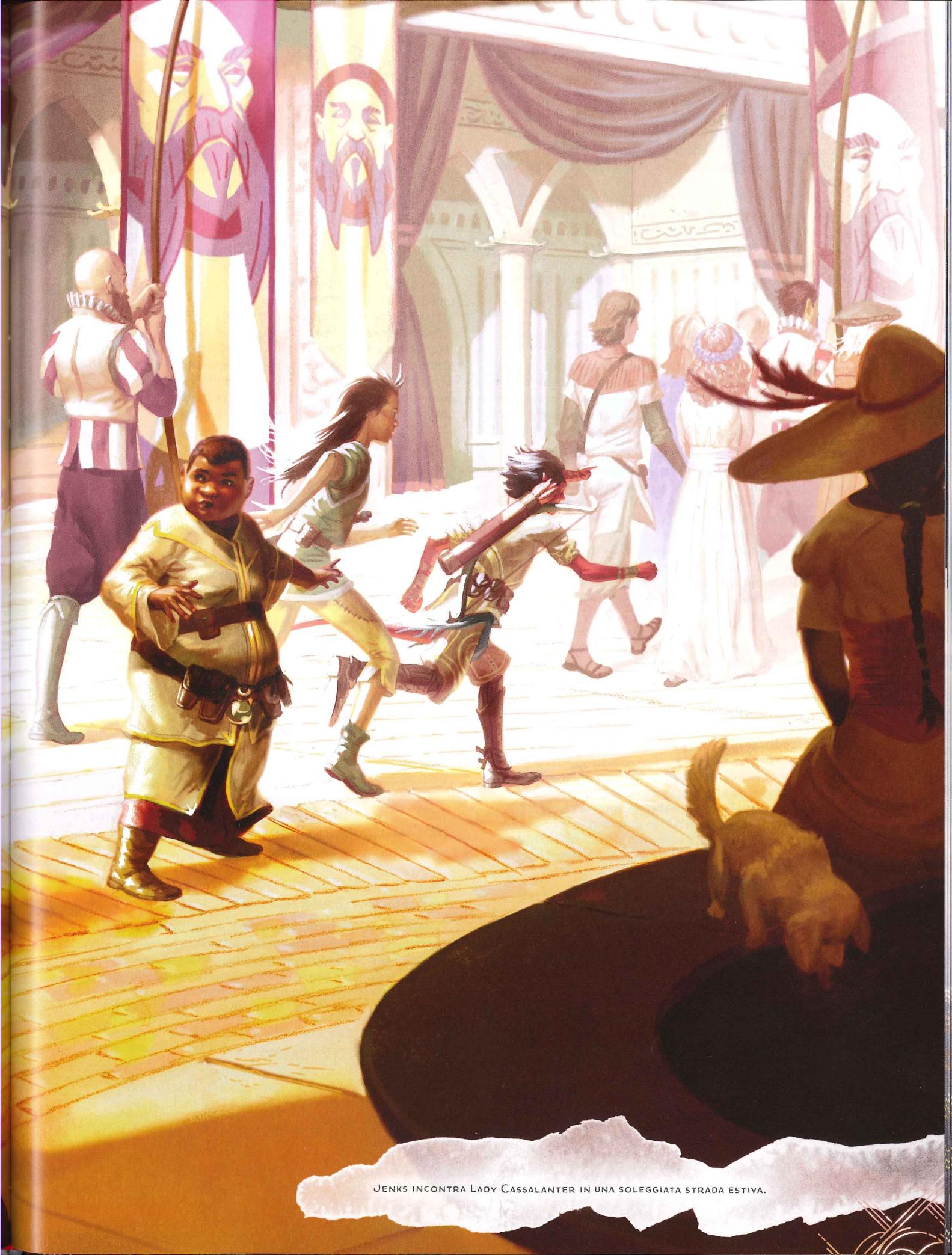
Sotto Villa Cassalanter si nasconde un tempio segreto usato da un culto di Asmodeus, di cui Victor è il capo. I membri del culto includono nobili di indole malvagia, ma anche numerosi popolani disillusi e attratti dalle promesse di ricchezza e di prestigio. L'intero culto si raduna nel tempio a mezzanotte nel primo giorno di ogni decade per celebrare una messa nera. Nel corso di queste ceremonie, i membri rinnovano le loro promesse di fedeltà al Signore dei Nove Inferi, pronunciano i nomi dei loro nemici e implorano Asmodeus di condurre alla rovina quei nemici. Oltre a questo, bevono vino, si scambiano pettegolezzi e di tanto in tanto offrono delle vittime in sacrificio. Per i Cassalanter, questi eventi sono ottime opportunità per ostentare il loro potere e imporre la loro volontà ai membri di rango inferiore.

TRATTI DEL TEMPIO

Il tempio ha i tratti generali seguenti:

- Le stanze sono illuminate con luce fioca da candele tremolanti piazzate in cima ad alti e sottili candelieri in ferro battuto.
- I soffitti delle stanze sono alti 3 metri, tranne dove specificato diversamente. I passaggi sono alti 2,4 metri, con ingressi alti poco più di 2 metri.
- Le porte sono fatte di legno e rinforzate con bande di ferro.
- I cultisti che non appartengono alla classe nobiliare indossano tuniche rosse da pochi soldi, maschere da diavolo e amuleti di legno che portano il simbolo di Asmodeus.





JENKS INCONTRA LADY CASSALANTER IN UNA SOLEGGIATA STRADA ESTIVA.

AREE DEL TEMPIO

Le aree seguenti fanno riferimento alla mappa 6.2. Il tempio è collegato a Villa Cassalanter da una scalinata che arriva fino all'area A1. Inoltre, un ruscello sotterraneo (area A9) attraversa il livello più basso del tempio e successivamente si riversa nelle Piane Fangose a nordovest di Waterdeep.

I cambiamenti che si verificano nel tempio durante i raduni del culto sono annotati nelle sezioni "Raduno del Culto".

A1. SALA DEI DANNATI

Questa sala ha i tratti seguenti, immediatamente apparenti:

- Al centro della sala, una scala a chiocciola scende per 6 metri fino al livello inferiore (area A3).
- Da un corridoio che si inoltra verso nordovest, giunge la debole eco di un canto.
- A sud sono visibili le porte di legno rinforzate con bande di ferro di tre celle. Su ogni porta, all'altezza di un volto umano, si apre una piccola finestra sbarrata. Davanti alle porte delle celle, si erge una colonna di pietra, con un gancio a cui è appeso un anello di chiavi.

Celle. Quando i Cassalanter decidono di offrire uno o più umani in sacrificio nel corso dei loro rituali, attirano qualche senzatetto di Waterdeep nella loro tenuta e lo rinchidono in queste celle. Le chiavi per aprire le celle sono appese alla colonna di pietra. Un personaggio può scassinare una serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15. Tutte e tre le celle attualmente sono vuote.

Canto. Il canto è una preghiera rivolta ad Asmodeus e intonata dai cultisti che si trovano nell'area A7.

A2. BALCONATE

Due balconate fatiscenti delimitate da una ringhiera di pietra si affacciano sulla sala delle ceremonie del tempio (area A7), a un'altezza di 6 metri rispetto al pavimento sottostante.

Pavimento Cedevole. I pavimenti delle balconate si sono indeboliti col passare degli anni. Ogni creatura di taglia Media o superiore che metta piede su un quadretto con lato di 1,5 metri contrassegnato con una C sulla mappa deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, quando il pavimento si sfalda sotto i suoi piedi e crolla. Se fallisce, la creatura cade per 6 metri e atterra prona sul pavimento sottostante (area A7) in mezzo ai detriti; mentre se lo supera, evita la caduta balzando su uno spazio libero adiacente. Il rumore della pietra che crolla echeggia per tutto il tempio.

A3. VESTIBOLO ANTERIORE

La scala a chiocciola che scende dall'area A1 arriva in questa camera.

Ritratto di Asmodeus. In un'alcova lungo la parete nord, è appeso un ritratto alto 5,4 metri e largo 2,7 metri e sorretto da una cornice dorata. Il ritratto raffigura un uomo barbuto dai lineamenti avvenenti e vestito in modo impeccabile. Due piccole corna spuntano dalla fronte e le mani stringono un bastone sormontato da un rubino. Ogni personaggio che effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 10 riconosce le fattezze di Asmodeus.

Raduno del Culto. Durante i raduni del culto, un **diavolo barbuto** fa la guardia a ognuna delle porte che conducono all'area A7.

A4. CRIPTA DI FAMIGLIA

Dodici sarcofagi di pietra sono inseriti in altrettante alcove lungo le pareti. Il coperchio in gesso di ogni sarcofago è scolpito per rappresentare l'immagine di un nobile che stringe tra le mani un calice decorato con il simbolo del sole. I sarcofagi contengono soltanto ossa e polvere.

Gli spiriti di vari membri defunti della famiglia Cassalanter sono vincolati a questa cripta. Si manifestano come tre **spettri** oscuri e indistinti più un **fantasma**, che ha le fattezze incorporee di un prestante uomo dal volto ben rasato, dai modi cavallereschi e che indossa un'armatura completa. Questi non morti attaccano qualsiasi creatura vivente, ma non possono uscire dalla cripta o avvicinarsi a meno di 1,5 metri da qualsiasi creatura che porti su di sé un simbolo sacro di Asmodeus.

Il fantasma è tutto ciò che rimane di Caladorn Cassalanter, un fu Lord Mascherato ed eroe di Waterdeep. Il fantasma interrompe l'attacco e richiama tutti gli spettri, se un personaggio porta con sé o mostra un simbolo sacro di Siamorphe. Se gli viene mostrato un tale simbolo, il fantasma guida i personaggi alla sua cripta personale (area A4a).

A4A. CRIPTA DI CALADORN

Un polveroso sarcofago di pietra occupa la parte centrale di questa cripta. Il coperchio in gesso è scolpito per riprodurre l'immagine di un prestante nobile dal volto ben rasato che stringe tra le mani un calice su cui è inciso il simbolo del sole. Il suo volto assomiglia a quello del fantasma di Caladorn Cassalanter (vedi sopra).

Tesoro. Le ossa di Caladorn si sono trasformate in polvere, ma la sua *armatura completa +1* è rimasta intatta. Tra la polvere giace anche una *mazza della distruzione*. Se il fantasma di Caladorn è presente quando uno o entrambi gli oggetti magici vengono rimossi dal sarcofago, egli chiede: "Prometti di usare questi oggetti per sconfiggere le forze dell'oscurità?" Una risposta affermativa è sufficiente a tranquillizzare il fantasma. Prima di svanire una volta per tutte, il fantasma aggiunge: "Usa la mazza per distruggere l'effigie del male incarnato. Poni fine alla corruzione e restituisci l'onore alla mia famiglia." (L'"effigie" è la statua di Asmodeus nell'area A7.)

A4B. CRIPTA VUOTA

Questa cripta contiene soltanto polvere e ragnatele.

A5. CAMERA DEI CULTISTI

Questa camera presenta i seguenti elementi:

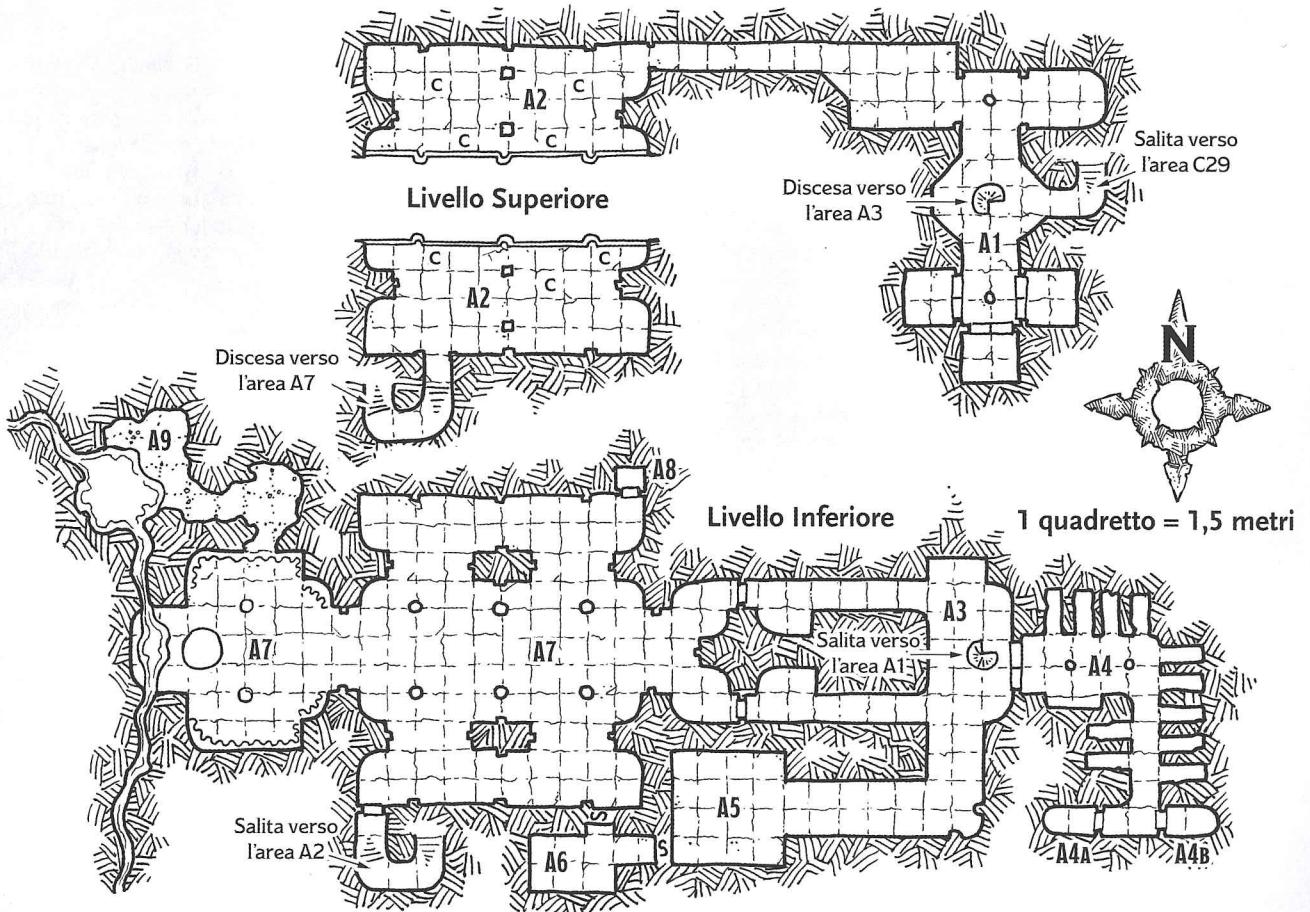
- Sei brande di legno sono disposte lungo le pareti nord e sud.
- Sulla parete ovest sono scolpiti quattro bassorilievi che raffigurano vari diavoli della fossa.

I cultisti stanchi dormono qui dopo le ceremonie, specialmente se hanno bevuto troppo vino.

Porta Segreta. Uno dei bassorilievi nasconde una porta segreta, che è possibile individuare effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 13. Spingendo la scultura, una porta segreta si spalanca nell'area A6.

A6. VESTIBOLO SEGRETO

Questa stanza è nascosta dietro due porte segrete che sono ben visibili dal lato interno, dove una maniglia di pietra su ogni porta consente di aprirle con facilità. La stanza contiene quanto segue:



MAPPA 6.2: IL TEMPIO DI ASMODEUS

- Lungo la parete sud, sono stati collocati due armadi neri, sulle cui ante è intagliato il simbolo della stella a nove punte.
- Lungo la parete ovest, sono visibili due specchi lunghi e stretti, le cui cornici di pietra riproducono un groviglio di serpenti.
- Al centro della stanza, sono impilati sei barilotti di vino usati per le celebrazioni del culto.

Ogni armadio contiene cinque serie complete di paramenti del culto, adatti a un umano adulto: tuniche rosse, maschere da diavolo e amuleti di legno a forma di simbolo di Asmodeus.

Raduno del Culto. Un'ora prima di un raduno del culto, cinque **cultisti** umani si trovano in questa stanza per indossare i loro paramenti.

A7. SALA DELLE CERIMONIE

Questa sala è dotata di un soffitto a volta alto 9 metri e di due balconate a un'altezza di 6 metri (vedi l'area A2) che si affacciano su di essa. Include i seguenti elementi:

• Due file di candele tremolanti sorrette da candelieri di ferro formano un percorso fino a una statua di pietra alta 9 metri all'estremità ovest della sala. La statua raffigura un uomo barbuto e sorridente dai lineamenti diabolici, dotato di piccole corna che spuntano dalla fronte e di zoccoli fessi al posto dei piedi. Alla base della statua, sorretta da un artiglio di pietra che sembra emergere dal pavimento, è visibile un bracciere di pietra del diametro di 2,7 metri e profondo 90 cm, in cui arde una fiamma crepitante.

- Tre **cultisti** umani, che indossano tuniche rosse, maschere da diavolo e brandiscono simboli sacri di Asmodeus fatti di legno, sono inginocchiati davanti alla statua, cantando febbrilmente un inno infernale (durante un raduno del culto, il numero di cultisti presenti aumenta drasticamente).
- Le pareti attorno alla statua sono coperte da grandi arazzi che raffigurano scene di dissolutezze umane (dietro l'arazzo nord si nasconde un passaggio rozzamente scavato nella pietra che conduce all'area A9).

Il rituale dei Cassalanter per salvare Terenzio ed Elzerina viene celebrato quaggiù (vedi "Eventi Speciali" a pagina 130).

Raduno del Culto. Se il culto è presente in forze in quest'area, trenta **cultisti** umani stanno in piedi davanti alla statua, disposti ordinatamente su più file, e intonano canti in onore di Asmodeus sollevando calici di legno, mentre il capo del culto, **Victoro Cassalanter** (vedi l'appendice B), getta una serie di offerte nel bracciere. Circa la metà dei cultisti appartiene alla classe nobiliare; gli altri sono soltanto dei derelitti di Waterdeep attratti nel culto per rimpolparne i ranghi. Attorno al perimetro, montano la guardia Willifort Crowelle, Tissina Khyret, Laiba Rosse e Jandar Chergoba (vedi "Capi della Servitù" a pagina 116). Hanno il compito di assicurarsi che gli altri cultisti si comportino a dovere mentre **Ammalia Cassalanter** (vedi l'appendice B) avanza elegantemente tra la folla con una brocca dorata, versando vino nei calici dei cultisti per un brindisi ceremoniale al Signore dei Nove Inferi. I sei **imp** di Lady Cassalanter (vedi l'area C25) stanno appollaiati sulla statua, mantenendosi invisibili.

Statua del Diavolo e Bracciere Sacrificale. Questa statua un tempo raffigurava Siamorphe, ma i Cassalanter hanno usato *scolpire pietra* per trasformarla in un'effigie del loro temibile signore, Asmodeus. Anche il grande bracciere ai piedi della statua è stato plasmato usando vari incantesimi *scolpire pietra*; se soggetto a un incantesimo *individuazione del magico* o a una magia simile, emana una forte aura magica di evocazione. Fintanto che il bracciere rimane intatto, una potente fiammata magica arde al suo interno. Ogni creatura che entra nelle fiamme o vi inizia il proprio turno subisce 4d10 danni da fuoco. Se una creatura scende a 0 punti ferita a causa di questi danni, viene incenerita. Gli oggetti non magici lanciati tra le fiamme sono distrutti.

Se la statua è colpita da una *mazza della distruzione*, si frantuma e va in mille pezzi, distruggendo anche il bracciere nel crollo. Ogni membro del culto che assiste alla distruzione della statua subisce 11 (2d10) danni psichici.

Porta Segreta. È possibile trovare la porta segreta che conduce all'area A6 effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 13. Spingendo la sezione giusta della parete, la porta si spalancia.

Ruscello. Dietro la statua scorre un ruscello che entra ed esce dalla sala attraverso due canali arcuati alti 30 cm e larghi 60 cm.

A8. RIPOSTIGLIO

Lungo la parete di fondo di questo ripostiglio, è stato collocato un armadietto senza serratura, con un tappeto nero steso davanti ad esso. L'armadietto contiene una brocca dorata (del valore di 125 mo) e vari calici di legno disposti su più scaffali.

Raduno del Culto. L'armadietto è vuoto, in quanto la brocca e i calici vengono utilizzati nell'area A7.

A9. RUSCELLO E POZZA

Un ruscello sotterraneo scorre lungo il lato ovest del tempio, ma qui forma una pozza profonda 1,5 metri, prima di proseguire a nordovest per riversarsi nelle Piane Fangose.

EVENTI SPECIALI

Se i Cassalanter non riescono a impadronirsi della *Pietra di Golorr*, gli eventi seguenti non si verificano. Di conseguenza, Terenzio ed Elzerina vengono trasformati in **lemuri**, poiché le loro anime vengono reclamate dieci giorni dopo il Giorno dei Fondatori. Devastati dal fallimento e dalla perdita dei figli, Victorò e Ammalia Cassalanter giurano di distruggere coloro che hanno intralciato i loro piani.

RECUPERARE L'ORO

Questo evento può verificarsi soltanto nel Giorno dei Fondatori o prima.

In possesso della *Pietra di Golorr* e delle chiavi per aprire la Cripta dei Dragoni, Victorò Cassalanter entra nella cripta, usando un incantesimo *camuffare* se stesso per apparire come Lord Dagult Neverember, e convince con l'inganno il drago d'oro Aurinax a cedergli l'oro. Una dozzina di **guardie** di Villa Cassalanter, camuffate da membri della Guardia Cittadina, riversano l'oro in una serie di sacchi e altre dodici caricano i sacchi su un paio di carrozze in attesa, per trasportare il carico sano e salvo a Villa Cassalanter. Ogni sacco contiene 1.000 mo e ogni carro può trasportare cinquanta sacchi (50.000 mo) alla

volta. Per trasportare l'oro dalla Cripta dei Dragoni a Villa Cassalanter servono dieci viaggi (cinque per carro) e buona parte di una giornata. Tre **imp** invisibili accompagnano ogni carro, guidato da un **diavolo barbuto** che indossa un cappello e un mantello a colto alto per celare la sua vera natura. Non appena arriva a Villa Cassalanter, ogni carro è accolto da una dozzina di **guardie** che indossano la livrea della Casata Cassalanter, pronte a scaricare i sacchi d'oro e a riporti nell'area C29.

IL GIORNO DEI DANNATI

Questo evento si verifica soltanto se i Cassalanter ottengono l'oro della Cripta dei Dragoni.

Ammalia Cassalanter organizza nel Giorno dei Fondatori una grande festa che inizia nelle prime ore del pomeriggio e termina a mezzanotte. Gli ospiti più ricchi iniziano ad arrivare nel tardo pomeriggio e si radunano all'interno della villa per ripararsi dal sole e dal caldo, mentre cento dei più poveri abitanti di Waterdeep, per buona parte fatti venire dal Quartiere dei Campi, si ammassano all'interno dei tendoni montati nel parco. Alcuni attori a pagamento, vestiti come i fondatori di Waterdeep, sfilano nel giardino e vari bardi intonano musiche vivaci. Nessuno sospetta che il cibo a disposizione nei tendoni è stato avvelenato con le lacrime di mezzanotte, un veleno che ucciderà gli ospiti più poveri quando scoccherà la mezzanotte. Ammalia è immune al veleno e quindi mangia le delizie offerte agli ospiti senza problemi. Gli ospiti più ricchi rimangono all'interno di Villa Cassalanter: mangiano e bevono a tavoli separati, quindi saranno risparmiati da questa macabra sorte.

Un'ora prima di mezzanotte, gli intrattenitori si disperdoni e Ammalia inizia a brindare ai suoi ricchi ospiti, trasformandoli in complici involontari in virtù della loro presenza e assicurandosi il loro silenzio. Nel frattempo, le guardie di casa impediscono ai senzatetto di andarsene, trattendendo con la forza chiunque tenti di fuggire. A meno che i personaggi non impediscano in qualche modo alla povera gente di mangiare il cibo avvelenato, questi ospiti ingeriscono il veleno e muoiono allo scoccare della mezzanotte.

Mentre Ammalia recita il ruolo della padrona di casa compiacente, Victorò ordina ai suoi cultisti di rimuovere i sacchi d'oro dalla tesoreria di Villa Cassalanter (area C29) e di riversarli nel bracciere sacrificale (area A7). Finiranno di farlo poco prima di mezzanotte. Quando scocca la mezzanotte e il veleno fa il suo lavoro, Ammalia tiene d'occhio gli ospiti facoltosi e ordina a Tissina Khyret di informare Victorò che tutto è compiuto. In piedi davanti alla statua di Asmodeus nel tempio, Victorò evoca un **diavolo uncinato** e lo informa che il pagamento è stato saldato fino in fondo. Il diavolo dichiara (in Infernale) che il pagamento è "adeguato" e informa Victorò che le anime di Terenzio ed Elzerina non saranno condotte ai Nove Inferi. Poi scompare rapidamente come è venuto, lasciando i Cassalanter a crogiolarsi nel loro trionfo.

A festa conclusa, nelle ore che seguono la mezzanotte, i cadaveri dei morti vengono gettati nel bracciere ceremoniale dell'area A7, per non lasciare tracce del loro crimine. Nei giorni e nei mesi che seguono, Victorò e Ammalia minacciano ritorsioni diaboliche per garantirsi il silenzio dei testimoni e sfruttano tutta la loro influenza politica per insabbiare le indagini sull'accaduto.



CAPITOLO 7: L'AUTUNNO DEL MAESTRO



JARLAXLE, IL CAPO DEL BREGAN D'AERTHE, considera l'ingresso nell'Alleanza dei Lord il passo cruciale che gli permetterà di espandere il suo potere oltre Luskan. In quanto lord segreto di una città dalla pessima reputazione, ha avuto grosse difficoltà a sedersi a un tavolo con le altre città del Nord, per discutere dei rapporti commerciali e della difesa della regione. Ha quindi intenzione di usare l'oro rubato per trattare con Laeral Silverhand ed entrare a far parte dell'alleanza e ostracizzare Neverwinter e il suo signore, Dagult Neverember, il più accanito oppositore politico di Jarlaxle.

AFFRONTARE JARLAXLE

I personaggi potrebbero imbattersi in Jarlaxle mentre indagano sulla Fiera delle Sirene Seduenti, specialmente se usano un approccio molto diretto sfondando le porte, abbordando i vascelli o assalendo il circo viaggiante. Quando Jarlaxle apprende che i personaggi sono a bordo di una sua nave, fa in modo di incontrarli nella sua identità fittizia di Zardoz Zord. Se i personaggi rifiutano di incontrarlo, ordina alla ciurma di gettarli fuori bordo (o se ne occupa personalmente, se deve).

Se pensa che gli avventurieri siano degni di fiducia, Jarlaxle propone al gruppo di unirsi alle sue ricerche della Cripta dei Draghi. Ha intenzione di restituire l'oro a Laeral Silverhand, ad eccezione di 5.000 mo destinate ai personaggi in cambio del loro aiuto. Offre altre 5.000 mo se i personaggi lo aiuteranno a recuperare il *bastone dei draghi di Ahghairon*. Se il gruppo accetta, Jarlaxle tiene fede alla sua parte del patto. Una volta messo l'oro al sicuro, consegna ai personaggi la loro parte.

Se i personaggi non accettano i termini di Jarlaxle o se lo assalgono, il drow tenta di tramortirli per abbandonarli senza vestiti e senza equipaggiamento in un canale di scolo del Quartiere del Porto. Custodisce il loro equipaggiamento nell'area J16 a bordo della *Gioia per gli Occhi*, ad eccezione degli eventuali oggetti magici, che deposita nell'area U4 a bordo del *Marpenoth Scarlatto*, il suo sottomarino segreto.

Nell'improbabile eventualità che Jarlaxle resti ucciso, il Bregan D'aerthe lo riporta in vita nel giro di una decade. Una volta tornato in azione, cerca di recuperare l'equipaggiamento che potrebbe essergli stato sottratto.

INTERFERIRE NELLE OPERAZIONI DI JARLAXLE

I personaggi possono ostacolare Jarlaxle come descritto nelle due sottosezioni seguenti.

DISTRUGGERE LE POLENE

Le polene delle navi di Jarlaxle (area J8) proiettano un'illusione attorno a ogni drow dell'equipaggio, facendolo apparire umano. Se una polena viene distrutta, i drow di quella nave saranno costretti a restare sottocoperto per evitare di attirare attenzioni indesiderate.

AFFONDARE O RUBARE UN VASCELLO

Se i personaggi affondano o rubano uno dei suoi velieri o il *Marpenoth Scarlatto*, Jarlaxle ordina ai membri dell'equipaggio di scoprire cosa è andato storto. Nel caso di un affondamento, un atto di distruzione gratuito di questa portata potrebbe anche coinvolgere la Vigilanza Cittadina, specialmente se a seguito di questo atto qualcuno annega.

LA FIERA DELLE SIRENE SEDUCENTI

Il circo viaggiante di Jarlaxle Baenre si sposta lungo la Costa della Spada a bordo di tre navi. La *Gioia per gli Occhi*, la nave ammiraglia di Jarlaxle, è un vascello sfarzoso sotto il cui scafo è agganciato il *Marpenoth Scarlatto*, un sottomarino di fattura Lantanese. La seconda nave, la *Rubacuori*, è usata principalmente per trasportare gli intrattenitori, le creature esotiche e i carrozzi. La terza nave, la *Furia Infernale*, trasporta i musicisti e i carri da parata. La *Rubacuori* e la *Furia Infernale* al momento sono attraccate, mentre la *Gioia per gli Occhi* è ancorata al centro della baia.

L'equipaggio di tutte e tre le navi è composto da drow camuffati magicamente in modo da apparire umani. Nonostante questa illusione, i drow possiedono comunque il tratto Sensibilità alla Luce del Sole.

ARRIVO ALLE NAVI

La *Rubacuori* e la *Furia Infernale* sono attraccate l'una di fronte all'altra lungo lo stesso molo nel Quartiere del Porto. I personaggi devono solo percorrere la rampa che parte dalla banchina per raggiungere l'area J1 di una delle navi. La banchina è talmente affollata che nessuno nota i personaggi finché non salgono a bordo di un vascello.

La nave ammiraglia di Jarlaxle è ancorata nella Baia di Acquafonda, a circa un chilometro e mezzo dalle altre navi. Per arrivare alla *Gioia per gli Occhi*, i personaggi devono usare un altro vascello, nuotare o spostarsi in volo. Se i personaggi si avvicinano a bordo di un vascello noto all'equipaggio, come una barca a remi proveniente da un'altra delle navi di Jarlaxle, non destano sospetti finché non sbucano sul ponte. L'equipaggio della *Gioia per gli Occhi* avverte immediatamente Jarlaxle, se i personaggi si avvicinano a bordo di un vascello sconosciuto.

Se i personaggi si avvicinano alla *Gioia per gli Occhi* a bordo di un veicolo sottomarino, come l'*apparato di Kwalish* di Grinda Garloth (vedi il capitolo 4), il personaggio che lo pilota deve effettuare con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 12 per evitare che il veicolo sia avvistato dall'equipaggio del *Marpenoth Scarlatto*. Se i personaggi si avvicinano a nuoto, ognuno di essi deve effettuare con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 10 per evitare di essere avvistato dall'equipaggio della *Gioia per gli Occhi*.

GLI EQUIPAGGI

I personaggi possono apprendere varie informazioni preziose interrogando i membri degli equipaggi e gli intrattenitori del circo.

I CAPITANI DELLE NAVI

Sebbene Zardoz Zord (Jarlaxle Baenre) abbia il comando di tutta la flotta, ogni nave ha il proprio capitano: un **drow mago** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*) del Bregan D'aerthe, camuffato per apparire come un umano snello ed elegante. Questi capitani sono al corrente dei piani di Jarlaxle. Comunicano tra loro e con Jarlaxle tramite una serie di incantesimi *inviare*, che preparano al posto di *volare*.

Velgos Ephezzrin è il capitano della *Furia Infernale* e assume le fattezze di un umano di nome Fergus Crabwater. Ha un debole per il vino e, se i personaggi lo incontrano nel corso di un pasto, dispongono di vantaggio alle prove di Carisma effettuate per interagire con lui.

Tylan Ilueph è il capitano della *Rubacuori* e assume le fattezze di un umano di nome Klarr Besham. È un comandante privo di umorismo, che porta sempre sulla spalla la tarantola che usa come famiglio.

Llorath Pharn è il capitano della *Gioia per gli Occhi* e assume le fattezze di un umano di nome Tarwind Arryhook. Adora i giochi d'azzardo e non sa resistere al fascino di una scommessa.

Facendo il nome di Zardoz Zord ed effettuando con successo una prova di Carisma (Inganno o Persuasione) con CD 15, i personaggi possono ottenere udienza presso il capitano di una nave. Se i personaggi catturano uno dei capitani ed effettuano con successo una prova di Carisma (Intimidire) con CD 15, apprendono le informazioni seguenti facendo le domande giuste:

- “La Fiera delle Sirene Seduenti e le sue navi rispondono agli ordini del Capitano Zardoz Zord di Luskan” (un capitano di una nave non divulgherà la vera identità di Zord, a meno che non sia obbligato magicamente a farlo).
- “Zord occupa una cabina a bordo della *Gioia per gli Occhi* e passa molto tempo laggiù assieme a Margo Verida e Khafeyta Murzan, due delle stelle principali della Fiera.”
- “Un anno fa, la Fiera delle Sirene Seduenti ha fatto visita alla nazione insulare di Lantan, dove Zord ha acquisito un sottomarino chiamato il *Marpenoth Scarlatto*. Il sottomarino è agganciato allo scafo della *Gioia per gli Occhi*.”
- “Zord ha inviato vari agenti alla ricerca di un artefatto chiamato la *Pietra di Golorr*, che conduce a un luogo noto come la Cripta dei Dragoni” (per motivi di sicurezza, i capitani non vengono informati dei progressi di questa missione).
- “Zord fa uso di spie drow a Waterdeep: Fel'rekt Lafreen, Krebbbyg Masq'ilyr e Soluun Xibrindas. Tutte le spie circolano con armi da fuoco Lantanese.”
- “I nostri travestimenti sono alimentati da una polena magica fissata alla prua di ogni nave.”

MARINAI

La *Gioia per gli Occhi*, la *Rubacuori* e la *Furia Infernale* sono governate da un equipaggio di venti marinai per nave: tre **drow combattenti scelti** (i nostromi) e diciassette **drow**, tutti camuffati magicamente da umani snelli e atletici finché rimangono a bordo. Sono tutti membri fedeli del Bregan D'aerthe e sanno che Zardoz Zord è Jarlaxle Baenre sotto mentite spoglie. Tuttavia, non sanno nulla del *Marpenoth Scarlatto* o dei piani di Jarlaxle.

L'equipaggio ha l'ordine di non fraternizzare con gli ospiti o con gli sconosciuti. Se i personaggi interrogano i membri dell'equipaggio, possono apprendere quanto segue:

- “Zardoz Zord è il padrone della Fiera delle Sirene Seduenti. Se volete incontrarlo, parlate con il capitano di una nave” (un marinaio non divulgherà la vera identità di Zord, a meno che non sia obbligato magicamente a farlo).
- “La sede della Fiera delle Sirene Seduenti si trova a Luskan.”

CIRCensi

Molti degli intrattenitori e dei manovali del circo sono **popolani** umani addestrati per esibirsi in alcuni numeri o svolgere alcune mansioni (gli intrattenitori possiedono competenza nell'abilità Intrattenere). Sono tenuti all'oscuro di buona parte di ciò che succede a bordo, ma non sono completamente ciechi. Se un personaggio effettua con successo una prova di Carisma con CD 10, può convincere o ingannare un circense a rivelare una delle informazioni seguenti:

- “Zardoz Zord usa la magia per spostarsi dalla *Gioia per gli Occhi* alle altre navi. Non l'ho mai visto usare una barca a remi.”
- “I marinai comunicano tra loro usando strani linguaggi gestuali” (i membri del Bregan D'aerthe usano il Linguaggio Gestuale Drow).



- "Tutti i marinai odiano la luce del sole."
- "Avete notato che i marinai hanno un vago accento Elfico quando parlano?"
- "Tutti i membri dell'equipaggio sono maschi. Molto insolito."

SCOPRIRE I DROW

Se un personaggio trascorre 1 ora a osservare l'equipaggio di una nave, può effettuare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Se la prova ha successo, il personaggio nota che quasi tutti i membri dell'equipaggio parlano il Comune con un accento Elfico e si scambiano segnali gestuali quando pensano che nessuno li osservi. Un personaggio drow riconosce i segnali gestuali come il Linguaggio Gestuale Drow.

I cambiamenti impartiti dalla magia delle polene (vedi l'area J8) non superano un'ispezione fisica. Questo significa che un personaggio che interagisce con i membri dell'equipaggio ha una possibilità di notare l'illusione. Per esempio, se un personaggio afferra uno dei marinai per un orecchio, si accorgerà subito che l'orecchio è appuntito e non rotondo come sembra. Inoltre, ogni personaggio drow che sale a bordo di una di queste navi assume istantaneamente la forma illusoria di un umano dello stesso sesso, altezza e peso, a causa della magia della polena di quella nave.

TRATTI DELLE NAVI

Ogni nave possiede le statistiche di una nave a vela (vedi la tabella "Imbarcazioni e Aeronavi" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*), nonché i tratti descritti nelle sottosezioni seguenti.

ALLARMI

Se viene rilevata la presenza di un intruso o ha inizio un combattimento su una delle navi, l'intero equipaggio (il **drow mago** che funge da capitano, tre **drow combattenti scelti** e diciassette **drow**) si mobilita per neutralizzare la minaccia. I drow preferiscono fare prigionieri o rendere i nemici privi di sensi piuttosto che ucciderli. I prigionieri vengono gettati in cella (area J15), dove rimangono finché Jarlaxle non decide cosa fare di loro, e il loro equipaggiamento è conservato nell'armeria (area J16).

ILLUMINAZIONE

Le aree sottocoperta sono illuminate di luce intensa tramite una serie di lanterne pensili.

MONTACARICHI

Ogni nave è dotata di un montacarichi che può essere alzato o abbassato con una leva per facilitare le operazioni di carico e scarico. Quando il montacarichi non è usato, rimane nella stiva della nave. Vedi la descrizione della stiva di ogni nave per ulteriori informazioni.

PORTE

Tranne dove specificato diversamente, le porte sono fatte di legno. Un personaggio può scassinare la serratura di una porta, usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15, oppure aprire la porta a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15. Il capitano della nave è in possesso delle chiavi di tutte le porte chiuse a chiave a bordo del suo vascello.

SARTIAME

È possibile arrampicarsi sul sartiamè senza dovere effettuare una prova di caratteristica.

SOFFITTI

I soffitti delle cabine, delle stive e dei passaggi sono alti 2,4 metri, con ingressi alti 1,8 metri che li collegano.

AREE DELLE NAVI

La *Gioia per gli Occhi*, la *Rubacuori* e la *Furia Infernale* condividono la stessa configurazione e gli stessi occupanti a livello generale e fanno riferimento alla mappa 7.1. Le eccezioni sono annotate nelle descrizioni delle singole aree e sulla mappa.

J1. PONTE PRINCIPALE

Tre marinai (**drow**) e un nostromo (**drow combattente scelto**) sono presenti sul ponte in qualsiasi momento. Se i personaggi salgono a bordo della nave e chiedono di parlare con il capitano, il nostromo chiede a che proposito, prima di prendere in considerazione la possibilità di disturbarlo.

Scialuppe. Quattro barche a remi sono state impilate l'una sull'altra su questo ponte. Per issare queste barche e calarle in acqua, si usa un apposito apparato di corde e carrucole.

J2. STOCCAGGIO

In questa cabina gremita di oggetti, aleggia un forte odore di pece. La cabina contiene quanto segue:

- Alcuni barili di pece sono bloccati contro la parete di tribordo da una rete, sotto una serie di strumenti fissati.
- Contro la parete di babordo, alcuni spessi rotoli di tela bianca sono stati impilati uno sull'altro e bloccati con delle corde.

J3. CABINA DEI NOSTROMI

Questa cabina presenta i seguenti elementi:

- Due amache sono state appese perpendicolarmente l'una all'altra. Due nostromi fuori servizio (**drow combattenti scelti**) si riposano sulle amache.
- Tre forzieri in legno di noce sono stati collocati sotto le amache. Non sono chiusi a chiave.

Tesoro. Ogni forziere contiene due abiti comuni, un otre pieno di vino e un borsello contenente 3d6 mo e 4d10 ma.

J4. CABINE DELL'EQUIPAGGIO

Ognuna di queste cabine contiene quattro amache. Un marinaio fuori servizio (**drow**) riposa all'interno di ogni cabina.

J5. CAMBUSA

Questa angusta cabina emana calore e aromi saporiti, e include i seguenti elementi:

- Un cuoco indaffarato (**popolano**) maneggia una padella con una mano, mentre con l'altra mescola il contenuto di una pentola su una piccola stufa.
- Un lavandino è pieno di piatti sporchi.
- Su un tavolo sono disposti alcuni piatti in vari gradi di preparazione.

Il cuoco ha troppo da fare per potersi mettere a parlare con i personaggi, ma non esita a dare l'allarme se viene attaccato, attirando l'attenzione di tutto l'equipaggio.

J6. DISPENSA

Le pareti sono ricoperte di scaffali carichi di vari ingredienti da cucina, tra cui vasi di spezie, sacchi di farina e barilotti di lardo.

J7. CABINA DA PRANZO

L'equipaggio consuma qui i suoi pasti nell'arco della giornata. In qualsiasi momento, la cabina contiene quanto segue:

- Sei marinai (**drow**) che si godono un pasto.
- A bordo della *Rubacuori* e della *Furia Infernale*, assieme ai marinai ci sono anche 1d4 circensi (**popolani**).
- La mobilia include un tavolo, dieci sgabelli e due armadietti in legno di quercia contenenti piatti, boccali e posate.

J8. CASTELLO DI PRUA

Il castello di prua è visibile da tutti i marinai che si trovano sul ponte principale (area J1), sul ponte inferiore del castello di poppa (area J9) e sul ponte superiore del castello di poppa (area J11).

Polena. La polena in legno dorato di un'elfa dalla lunga chioma si sporge dalla prua della nave, tendendo le mani davanti a sé. Dato che la polena non è verniciata, è impossibile capire se raffigura un drow o meno, ma se un personaggio la esamina da vicino ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 13, nota un minuscolo ragno inciso sulla fronte.

Un incantesimo *individuazione del magico* o una magia analoga rivela un'aura magica di illusione emanata dalla polena: si tratta dell'effetto che fa apparire ogni drow a bordo della nave come un umano. Il sesso, l'altezza e il peso restano immutati; l'illusione influenza soltanto l'aspetto, ma non la voce o i modi di fare. Lanciando *dissolvi magie* su un drow camuffato, l'illusione attorno a lui si dissipa soltanto per un istante. Un campo *anti-magia* sopprime invece la magia della polena entro la propria area. Se la polena è distrutta, l'effetto termina su tutta la nave. Una polena possiede CA 15, 50 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno.

J9. PONTE INFERIORE DEL CASTELLO DI POPPA

Questo ponte ha i tratti seguenti:

- Due marinai (**drow**) sono presenti su questo ponte in qualsiasi momento.
- Le scale di babordo e di tribordo salgono fino al ponte superiore del castello di poppa (area J11) e al timone del capitano.

Ancora. Questo ponte consente di accedere all'ancora della nave, che può essere issata o calata da una creatura in 10 round (1 minuto), da due creature in 5 round, da tre creature in 3 round o da quattro creature in 1 round.

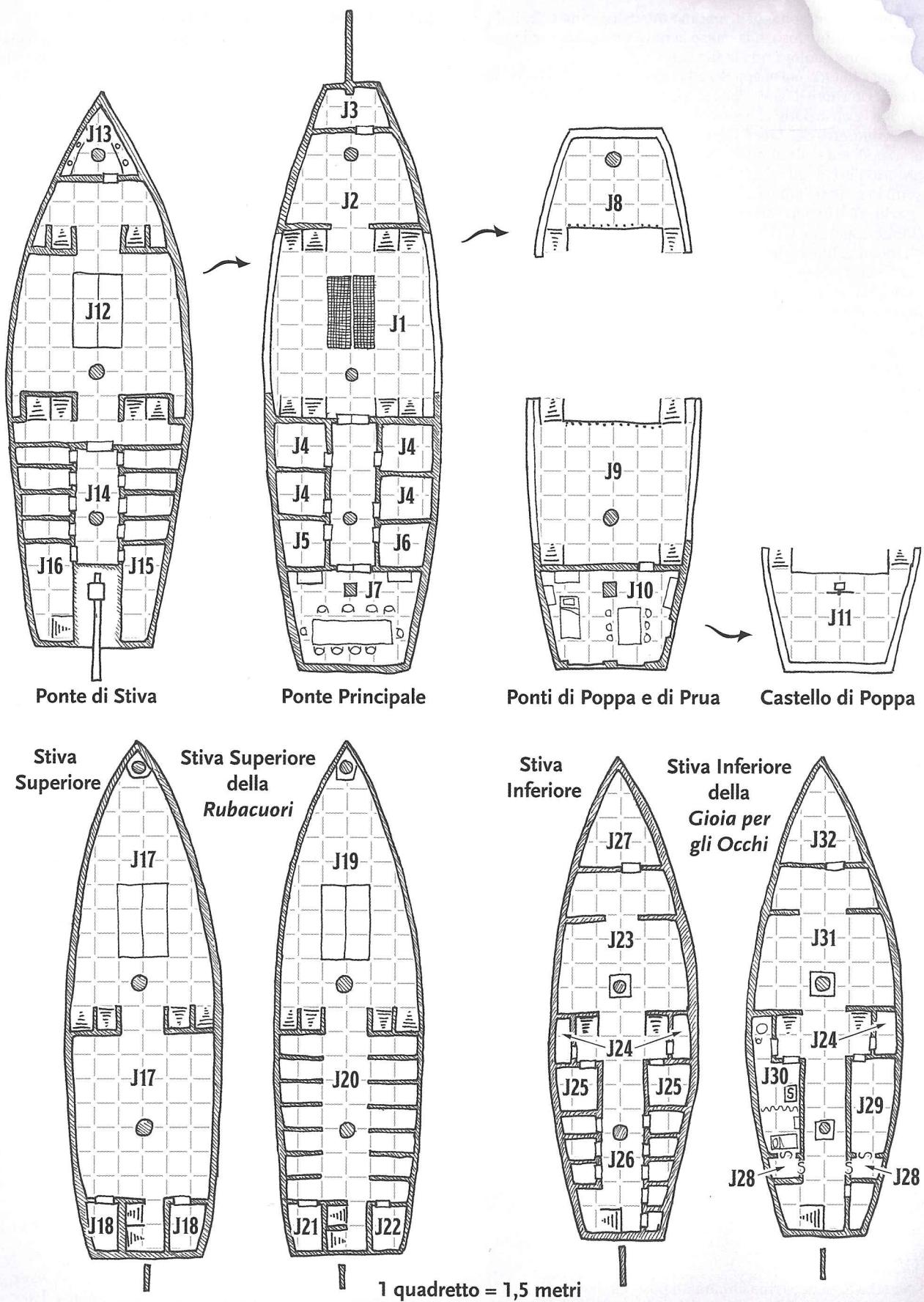
J10. CABINA DEL CAPITANO

A prescindere dalla nave su cui i personaggi si trovano, questa opulenta cabina contiene la mobilia seguente:

- Le grandi finestre che si affacciano sulla baia sono coperte da eleganti tende viola.
- Accanto a una colonna centrale è stato collocato un comodo letto, la cui testata in legno di quercia è scolpita per raffigurare un kraken. Un tavolo da pranzo in legno di quercia circondato da sei sedie a schienale alto occupa lo spazio sul lato opposto della colonna centrale.
- Il resto della mobilia include un armadietto dagli sportelli in vetro e con scaffali carichi di libri, un baule di legno chiuso da un lucchetto e un piccolo scrittoio.

Capitano. Il capitano di ogni nave (**drow mago**, per le statistiche consultare il *Monster Manual*) solitamente si trova in questa cabina, assieme a un **automa schermidore** (vedi l'appendice B) che funge da assistente e guardia del corpo.

Un capitano incontra volentieri i personaggi che chiedono di parlare con lui, se non altro per valutare se costituiscono o meno una minaccia. Se i personaggi si comportano cortesemente, il capitano li invita a pranzare



MAPPA 7.1: LE NAVI DELLA FIERA DELLE SIRENE SEDUCENTI

con lui. Se i personaggi diventano molesti o minacciosi, il capitano ordina loro di lasciare la nave immediatamente e dà l'allarme qualora non lo facciano.

Ogni capitano porta appeso alla cintura un anello con molte chiavi. Una apre il baule della sua cabina, mentre le altre aprono le varie porte chiuse a chiave a bordo della sua nave.

Armadietto dei Libri. Ogni capitano possiede una modesta collezione di libri comuni e nasconde il proprio libro degli incantesimi in uno spazio segreto sotto lo scaffale più basso. È possibile trovare questo spazio effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 14. Il libro degli incantesimi contiene gli incantesimi seguenti: *armatura magica, cono di freddo, controincantesimo, controllare acqua, dardo incantato, individuazione del magico, inviare, invisibilità superiore, legame telepatico di Rary, onda tonante, palla di fuoco, passo velato, ragnataela, respirare sott'acqua, scudo, suggestione, tempesta di ghiaccio e volare*.

Baule Chiuso a Chiave. Un personaggio può scassinare il lucchetto, usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 20, oppure romperlo effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 20. Il baule contiene abiti ripiegati, 250 mo in un sacchetto, 1d6 perle (del valore di 100 mo ciascuna) in un borsello di seta, una pozione del respirare sott'acqua e una bottiglia di vino pregiato (del valore di 25 mo), sulla cui etichetta compare una benda per occhi e il nome "Jax il Guercio" in Comune.

J11. PONTE SUPERIORE DEL CASTELLO DI POPPA

Il ponte più alto della nave è a portata di vista del castello di prua (area J8), del ponte principale (area J1) e del ponte inferiore del castello di poppa (area J9). Presenta i seguenti elementi:

- Il timone della nave si trova su questo ponte.
- Due marinai (**drow**) sono presenti su questo ponte in qualsiasi momento.

Timone. Se la nave dispone di un equipaggio completo, un personaggio dotato di competenza nei veicoli acquatici può mettersi al timone e condurre il vascello.

J12. PONTE DI STIVA

Questa stiva ha i tratti seguenti:

- Una grossa botola a griglia sul soffitto può essere aperta per fare entrare e uscire le merci dalla stiva usando il montacarichi. Una sezione di 4,5 per 3 metri del pavimento si apre per rivelare la stiva superiore (area J17 a bordo della *Gioia per gli Occhi* o della *Furia Infernale*; area J19 a bordo della *Rubacuori*).
- Casse e barili di ogni genere sono stati impilati fino al soffitto e legati per evitare che si muovano. Questi contenitori sono pieni di cibo e acqua destinati all'equipaggio e ai circensi.

Montacarichi. Per attivare un montacarichi, una creatura deve trovarsi sulla piattaforma del montacarichi e usare un'azione per alzare o abbassare una leva. La piattaforma può salire al massimo fino al ponte principale (area J1) o scendere al massimo fino alla stiva superiore di una nave.

La botola sul pavimento si apre quando il montacarichi sale. Se la piattaforma sale fino all'area J1, la botola resta aperta finché il montacarichi non ritorna in quest'area o nell'area J17 (J19 sulla *Rubacuori*).

J13. LATRINA

Questa angusta latrina emana un pessimo fetore di urina. Una fila di cessi (poco più di una panca con un foro che si apre sul mare sottostante) è l'unico elemento presente in questa stanza.

J14. CABINE DEI CIRCENSI

Queste otto anguste cabine sono dotate di amache. Su ogni amaca è sdraiato a riposare un intrattenitore o un manovale del circo (**popolano**). Se un circense deve affrontare uno o più intrusi, chiama aiuto e combatte soltanto per difendersi.

J15. CELLA

Una porta composta da sbarre orizzontali e verticali e dotata di una solida serratura blocca l'accesso a questa cabina, che all'interno contiene solo un vaso da notte. Il capitano è in possesso della chiave di questa porta. Un personaggio può scassinare la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 17 (subendo svantaggio, se effettua la prova dall'interno della cella); in alternativa, può aprire la porta a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 23. La porta possiede CA 19, una soglia di danno pari a 10, 27 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno.

Marinaio Prigioniero. C'è una probabilità del 25 per cento che un marinaio (**drow**) sia rinchiuso nella cella per avere preso a pugni un altro marinaio nel corso di una lite.

J16. ARMERIA

I **drow** custodiscono le loro armi e armature in quest'area quando le navi sono al largo. Se i personaggi vengono catturati e privati del loro equipaggiamento, i loro oggetti non magici sono custoditi in questa cabina, che include i seguenti elementi:

- Vari ganci per armature e rastrelliere per armi vuote sono disposti in fila lungo le pareti.
- Una scalinata scende nelle viscere della nave.

Cassaforte (Solo Gioia per gli Occhi). L'armeria a bordo della *Gioia per gli Occhi* contiene anche una cassaforte in ghisa del peso di 375 kg e dotata di una serratura a combinazione. Jarlaxle e i suoi tenenti (Fel'rekt Lafeen, Krebbig Masq'il'y' e Solun Xibrindas) conoscono la combinazione: 1–20–59. Un personaggio può scassinare la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza (Indagare) con CD 25. Ogni tentativo richiede 1 minuto. Anche un incantesimo scassinare o una magia simile può aprire la cassaforte, che contiene tre pistole, dodici pacchetti di cuoio di polvere nera, tre borselli di cuoio contenenti venti proiettili ciascuno e 250 mo in un sacchetto.

Scale. Le scale conducono all'area J17 della *Gioia per gli Occhi* o della *Furia Infernale* oppure all'area J20 della *Rubacuori*.

J17. STIVA SUPERIORE

Solo Gioia per gli Occhi e Furia Infernale

Gli stravaganti carri della Fiera delle Sirene Seduenti sono smontati e custoditi nella stiva superiore della *Furia Infernale*, mentre a bordo della *Gioia per gli Occhi* sono custoditi i pezzi di alcuni carri rotti o sperimentali. (Vedi l'area J19 per una descrizione della stiva superiore della *Rubacuori*.)

Montacarichi. Se il montacarichi scende in quest'area mentre una o più creature si trovano nello spazio di 4,5 per 3 metri dove giunge la piattaforma, ognuna di queste creature deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti subisce 11 (2d10) danni contundenti, cade a terra prona ed è trattenuta finché la piattaforma non si alza. Una creatura che supera il tiro salvezza si sposta in uno spazio a sua scelta accanto al montacarichi senza provocare attacchi di opportunità.

Stiva della Furia Infernale. La stiva della *Furia Infernale* è quasi del tutto vuota nei giorni in cui è prevista una parata e al suo interno rimangono soltanto bauli di stoccaggio vuoti. Negli altri giorni, contiene il seguente materiale assortito:

- Vari bauli pieni di costumi da musicisti, danzatori, acrobati e pagliacci.
- Barilotti pieni di coriandoli, paillettes e pitture per il corpo.
- Mazzi di trampoli di legno (alti 1,2 e 2,4 metri).
- Beholder di cartapesta montati in cima a pali alti 3 metri.
- Un carro da parata sormontato da un unicorno meccanico a grandezza naturale, cavalcato da un drow ranger meccanico che agita due scimitarre (tirando una leva sotto il carro, l'unicorno scorreggia un cono di 4,5 metri di coriandoli; può farlo due volte prima di dover essere ricaricato).
- Un carro da parata sormontato da due goblin meccanici che si prendono ripetutamente a pugni dopo essere stati caricati.
- Un carro da parata sormontato da un cavaliere corazzato meccanico che combatte contro un diavolo della fossa meccanico (una volta caricati, il cavaliere sferra un colpo di spada e il diavolo sbatte le ali).
- Palloni sgonfiati a forma di drago bianco, blu, nero, rosso e verde (una volta gonfiati, diventano di taglia Enorme e fluttuano magicamente).
- La gigantesca marionetta di un tarrasque che richiede cinque burattinai per essere manovrata.
- Teli di copertura per i carri, dipinti con sagome e creature sgargianti e decorati con fiocchi e nastri.
- Imbragature per cavalli e buoi, tutte decorate a tinte vivaci.

Stiva della Gioia per gli Occhi. La sezione di poppa della stiva della *Gioia per gli Occhi* è sorvegliata da quattro **ragni giganti** dipinti di colori sgargianti. Questi aracnidi sono stati addestrati da Jarlaxle subito dopo la nascita e possono facilmente spacciarsi per decorazioni di un carro da parata, rimanendo perfettamente immobili finché non attaccano. Non sono ostili nei confronti dei drow, di cui riescono a percepire la vera natura nonostante la magia di illusione della nave. I personaggi con un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 17 capiscono che i ragni sono pericolosi prima che le creature attacchino.

La stiva contiene attrazioni danneggiate o incomplete di ogni genere, tra cui le seguenti:

- Alcuni mostri meccanici rotti.
- Marionette e coperture per carri rimaste incomplete o rotte.
- Il pallone sgonfiato di un enorme flumph su cui si è aperto un piccolo squarcio (un trucchetto *riparare* può porre rimedio al danno).
- Un carro da parata privo di decorazioni, sormontato da un drago d'oro meccanico, fatto di tela montata su una struttura di legno, ma ancora non dipinto.

Il drago d'oro meccanico, dotato di una cisterna di vetro piena di gas infiammabile, è concepito per soffiare fuoco quando si tira una leva, ma tirando la leva la cisterna si rompe e il drago si incendia. Se in quest'area scoppia un incendio che non viene estinto immediatamente, le fiamme si propagano alle altre zone della stiva dopo 1 minuto. I membri dell'equipaggio nelle altre aree della nave notano il fumo 5 minuti dopo, quando la stiva è ormai un inferno. I membri dell'equipaggio penseranno a mettere in salvo il sottomarino (se è ancora agganciato allo scafo) prima di abbandonare la nave.

J18. MATERIALI DI SCORTA

Solo Gioia per gli Occhi e Furia Infernale

Ognuna di queste cabine contiene i vari materiali usati per decorare i carri da parata:

- Paillettes, piume, stoffa, carta, forbici, aghi da sartoria, spoollette di fili colorati e flaconi di colla sono sparpagliati su alcuni tavolini.
- Alle pareti sono appesi i progetti dei carri da parata e vari strumenti da lavoro.

J19. STIVA SUPERIORE

Solo Rubacuori

In tutta la stiva della *Rubacuori*, aleggia una forte puzza di bestiame che si fa ancora più intensa man mano che i personaggi si avvicinano ai recinti delle creature (area J20). La stiva è quasi del tutto vuota nei giorni di parata. Negli altri giorni, contiene carrozzi smontati (assali, ruote e gabbie) che vengono usati per esibire le creature esotiche nelle affollate vie cittadine. Gli strumenti necessari per montare e riparare i carrozzi sono appesi a una fila di ganci sulle pareti.

Montacarichi. Se il montacarichi scende in quest'area mentre una o più creature si trovano nello spazio di 4,5 per 3 metri dove giunge la piattaforma, ognuna di queste creature deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti subisce 11 (2d10) danni contundenti, cade a terra prona ed è trattenuta finché la piattaforma non si alza. Una creatura che supera il tiro salvezza si sposta in uno spazio a sua scelta accanto al montacarichi senza provocare attacchi di opportunità.

J20. RECINTI DELLE CREATURE

Solo Rubacuori

Questa sezione della stiva puzza di animali e di escrementi. Quando le attrazioni mostruose della Fiera delle Sirene Seduenti non sfilano per le vie della città all'interno delle loro gabbie montate sui carrozzi, ringhiano, ruggiscono, si agitano e protestano nei recinti in cui sono rinchiuse. Due addestratori (**popolani** dotati di competenza in Addestrare Animali) si aggirano da un recinto all'altro, portando secchi di cibo e parlando con pazienza alle creature.

Ogni recinto è a tutti gli effetti una cella dotata di una porta scorrevole che può essere chiusa dall'esterno con un doppio paletto. I carrozzi vengono montati nell'area J19 per poi essere spinti fino ai recinti; quando la porta di un recinto si apre, è necessario effettuare con successo una prova di Saggezza (Addestrare Animali) con CD 15 per costringere una delle creature rinchiuse a salire su un carrozzone. Questa prova dispone di vantaggio se alla creatura viene offerto del cibo. Se la prova fallisce di 5 o più, la creatura fugge, cede al panico e inizia ad attaccare tutti indiscriminatamente nel tentativo di guadagnarsi la libertà. Questo frastuono mette in allarme gli addestratori o gli altri membri dell'equipaggio che potrebbero trovarsi nelle vicinanze.

Nei dodici recinti di quest'area, sono rinchiuse le creature seguenti:

Due gorilla	Quattro scarabei di fuoco giganti
Un rinoceronte	Un ippogrifo
Una tigre	Un beccoaguzzo
Un allosauro	Due cani della morte
Due pantere	Un avvoltoio gigante
Un orsogufo	Un orso polare

I cani della morte e l'avvoltoio gigante sono malvagi e l'avvoltoio gigante può capire il Comune (ma non può parlarlo). Approfittano di qualsiasi occasione per scappare e infliggere dolore ad altre creature.

J21. CABINA DEGLI ADDESTRATORI

Solo Rubacuori

Questa cabina ospita le amache dei due addestratori che lavorano nell'area J20. Se le creature sono state portate a una parata, gli addestratori dormono sulle loro amache.

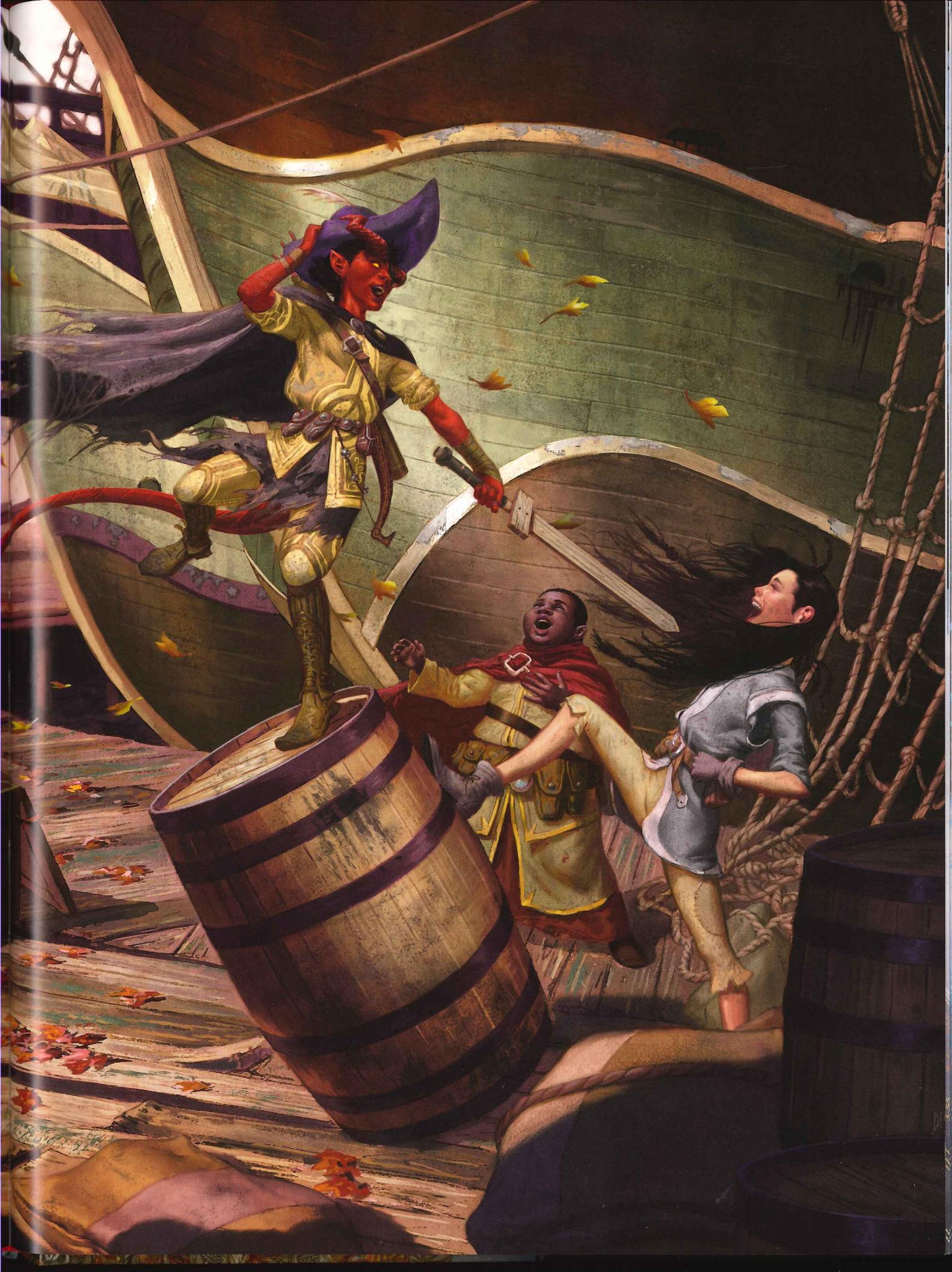
J22. SCORTE DEL SERRAGLIO

Solo Rubacuori

Le scorte e il cibo per le creature dell'area J20 sono stoccate in quest'area:



NAT, JENKS E SQUIDDLY SI GODONO UNA VENTOSA GIORNATA D'AUTUNNO AL PORTO.



- Alcuni tranci di carne appesi al soffitto diffondono in questa cabina un odore dolciastro vagamente nauseante.
- Contro le pareti sono stati ammassati badili, corde, catene, secchi, balle di fieno e svariate grosse casse.

Le casse contengono muschi, licheni e funghi di vari tipi destinati a sfamare le creature erbivore. Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Natura) con CD 20, nota che la vegetazione proviene dall'Underdark e che i tranci di carne sono di rothé delle profondità, una creatura simile a un bue che i drow allevano nell'Underdark per le sue carni.

J23. STIVA INFERIORE

Solo Rubacuori e Furia Infernale

Nessuno ha diritto a scendere quaggiù senza il permesso del capitano e le guardie hanno l'ordine di uccidere gli intrusi a vista. Quest'area presenta i seguenti elementi:

- Due **drow pistoleri** (vedi l'appendice B) montano la guardia al di fuori dell'area J27.
- La stiva è piena di barili di birra e d'acqua fresca. I barili sono tenuti fermi da alcune reti da carico fissate al pavimento.

Drow Pistoleri. I drow cercano copertura dietro le pareti divisorie di quest'area e aprono il fuoco. Combattono fino alla morte per impedire agli intrusi di raggiungere l'area J27.

J24. SCORTE PER LA PULIZIA

Questi ripostigli contengono scope, spazzolini, secchi e blocchi di sapone usati per pulire i ponti.

J25. CABINE DEI PISTOLERI

Solo Rubacuori e Furia Infernale

Queste due cabine sono gli alloggi dei drow pistoleri presenti nell'area J23. Ogni cabina contiene quanto segue:

- Un'amaca appesa lungo la parete opposta alla porta.
- Un manichino di legno e un forziere in legno di noce appoggiati lungo la parete della porta.

I manichini fungono da supporti per armature, anche se al momento non vi è riposta alcuna armatura.

Tesoro. Ogni forziere contiene due abiti comuni, un otre pieno di vino e un borsello che contiene 3d6 mo e 4d10 ma.

J26. ARMADIETTI

Solo Rubacuori e Furia Infernale

Lungo le pareti di questo corridoio si affacciano otto ripostigli usati come armadietti dai circensi della Fiera delle Sirene Seduenti. Contengono abiti da viaggio e soprabiti appesi a una serie di ganci e varie paia di scarpe e stivali.

J27. MAGAZZINO DELLA POLVERE NERA

Solo Rubacuori e Furia Infernale

Sul lato esterno della porta chiusa a chiave di questa cabina di prua, è appeso un cartello di legno che recita, in Comune ed Elfico: "AREA RISERVATA. VIETATO ENTRARE". La camera ha i tratti seguenti:

- Venti barilotti di legno sono stati legati alle pareti con delle corde. Su ogni barilotto è stato fissato un foglio di carta con la scritta: "POLVERE NERA! ESPLOSIVO!" in Comune e in Elfico.
- Uno scaffale sopra i barilotti è carico di scatole di legno.

Scatole. Ognuna delle dieci scatole di legno sullo scaffale contiene cento proiettili da pistola.

Barilotti. Ogni barilotto contiene 2,5 kg di polvere nera (vedi l'appendice A). Quando un barilotto esplode, tutti

gli altri barilotti entro l'area d'effetto esplodono a loro volta. Se metà dei barilotti esplode contemporaneamente, l'esplosione apre sullo scafo di prua una falla abbastanza grande da affondare la nave. Se tutti e venti i barilotti esplodono simultaneamente, l'esplosione manda in mille pezzi metà della nave, frantuma le finestre di tutto il Quartiere del Porto e può essere udita fino al Quartiere dei Campi.

J28. RIPOSTIGLI

Solo Gioia per gli Occhi

Le porte di questi ripostigli sono chiuse a chiave dall'esterno.

Ripostiglio di Babordo. Questo ripostiglio confina con la cabina di Jarlaxle (area J30) e contiene abiti e mantelli fabbricati su misura per ogni occasione, nonché una serie di asciugamani. Contro la parete di fondo è stato appoggiato un manichino di legno che porta una benda per occhi. Una porta segreta situata lungo una parete può essere individuata effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15.

Ripostiglio di Tribordo. Questo ripostiglio confina con la cabina degli ospiti (area J29) e contiene una mezza dozzina di vesti, due soffici pellicce appese a un attaccapanni, alcuni cappelli da donna appesi ai ganci e una serie di asciugamani e scarpe dai colori sgargianti sugli scaffali. Una porta segreta situata lungo una parete può essere individuata effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15.

J29. CABINA DEGLI OSPITI

Solo Gioia per gli Occhi

Questa cabina sfarzosamente decorata è riservata agli ospiti speciali. Contiene un grosso letto, un baule di legno, uno specchio a figura intera e un comò su cui è poggiata una lira. Sul pavimento rotolano qua e là alcune bottiglie vuote ogni volta che la nave ondeggiava. Sul letto ci sono tre persone che sghignazzano:

- **Jarlaxle Baenre** (vedi l'appendice B), nei panni di Zardoz Zord (assente se è alla guida della parata del Giorno delle Meraviglie; vedi "Eventi Speciali" a pagina 145)
- Margo Verida, **barda** umana Amnian (vedi l'appendice B)
- Khafeyta Murzan, **spadaccina** umana Mulhorandi (vedi l'appendice B)

Sia Margo che Khafeyta si sono unite alla Fiera delle Sirene Seduenti l'anno scorso: Margo è una suonatrice di lira, Khafeyta un'acrobata. Jarlaxle si è infatuato di entrambe le donne, che però si amano anche l'un l'altra.

Margo e Khafeyta sono cortesi ma poco propense a parlare. Entrambe sono neutrali buone. Se attaccate, afferrano le armi e gli altri loro oggetti e fuggono attraverso una porta segreta (vedi sotto).

Se separate da Jarlaxle e costrette a divulgare informazioni sul loro anfitrione, Margo e Khafeyta rivelano alcuni tra i fatti seguenti (o tutti):

- Zardoz Zord è un drow di nome Jarlaxle sotto mentite spoglie.
- L'equipaggio di ogni nave della Fiera è composto da drow. Le polene delle navi proiettano delle illusioni sui drow, per farli apparire umani.
- Jarlaxle vuole che l'Alleanza dei Lord riconosca la sua città, Luskan, come nuovo membro, e vuole escludere Neverwinter dall'alleanza.
- Un anno fa, la Fiera delle Sirene Seduenti ha visitato la nazione insulare di Lantan, dove Jarlaxle ha ottenuto un sottomarino Lantanese e vari servitori meccanici.

Porta Segreta. Una porta segreta che conduce a un ripostiglio (area J28) può essere trovata effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15.

Tesoro. La lira di Margo vale 30 mo. Il baule ai piedi del letto non è chiuso a chiave e contiene quattro costumi teatrali e uno scrigno per gioielli con sei braccialetti d'oro (del valore di 25 mo ciascuno), due anelli con diamanti (del valore di 250 mo ciascuno) e una collana di perle (del valore di 500 mo).

J30. CABINA DI ZARDOZ ZORD

Solo Gioia per gli Occhi

Le porte di questa cabina sono chiuse a chiave. Se un individuo diverso da Jarlaxle gira la maniglia di una di queste porte, un incantesimo *bocca magica* si attiva e grida: "Per i denti di Lolth, non conosci le buone maniere?" Il rumore è abbastanza forte da essere udito da Jarlaxle (se si trova nell'area J29), che verrà a indagare. La stanza contiene quanto segue:

- Un dolce profumo di lavanda aleggia nella cabina (è creato magicamente e può essere dissolto).
- Un **automa schermidore** (vedi l'appendice B) sta in piedi in una piccola alcova accanto a un tavolino da scacchi. Sul tavolo è stata lasciata una bottiglia di vino vuota con un'etichetta che recita "Jax il Guerco" in Comune.
- Una tenda viola nasconde un letto coperto da una soffice coperta blu e cuscini dello stesso colore. Accanto al letto è visibile un forziera di legno dalle zampe artigliate.

Automa Schermidore. Questo automa schermidore funge da servitore per Jarlaxle e obbedisce agli ordini del suo padrone senza discutere. In assenza di ordini, attacca chiunque scopra la botola sul pavimento (vedi sotto).

Porte Segrete. Se un personaggio ispeziona questa cabina ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, trova una porta segreta che conduce a un ripostiglio (area J28) e una botola segreta sul pavimento.

Sulla botola è stato lanciato un incantesimo *serratura arcana*, ma bussando tre volte su di essa l'incantesimo viene soppresso per 1 minuto. In alternativa, la botola può essere aperta a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25.

Sotto la botola, una scala a pioli di metallo scende lungo un condotto verticale d'acciaio del diametro di 90 cm e alto 3 metri, sul cui fondo è collocato un portello di metallo circolare. Il portello può essere aperto girando la sua maniglia a ruota e consente di accedere all'area U1 del *Marpenoth Scarlatto*. Quest'area è pressurizzata magicamente per impedire all'acqua di entrare nella nave, se il portello viene aperto quando il sottomarino non è attraccato.

Tesoro. Gli scacchi sono composti da pezzi di giada a forma di drow e valgono 2.500 mo.

J31. AREA DI ADDESTRAMENTO

Solo Gioia per gli Occhi

Jarlaxle ha l'abitudine di allenarsi in questa stanza, che ha i tratti seguenti:

- Tutta l'area è piena di corde tese che formano una sorta di ragnatela.
- Quattro stocchi sono appesi a una rastrelliera di legno inchiodata all'albero maestro.
- Cinque manichini malconcini fatti di legno, paglia e stoffa sono disposti in giro per la stanza. Ognuno sorregge una spada e uno scudo di legno.

• Su una parete è appeso un bersaglio per frecce, con un pugnale luccicante conficcato al centro.

Manichini d'Attacco. Come azione bonus, Jarlaxle può ordinare ai cinque manichini magici di animarsi e di attaccare un singolo bersaglio a sua scelta. Ogni manichino possiede le statistiche di un'armatura animata. I manichini che subiscono danni diventano inanimati finché Jarlaxle non usa un'altra azione bonus per rianimarli. Un manichino bersagliato da un trucchetto *riparare* recupera 1 punto ferita.

Pugnale. Il pugnale piantato sul bersaglio per frecce è un *pugnale +1*.

Corde. Le corde rendono tutte le parti di quest'area terreno difficile. Come parte del suo movimento, una creatura può muoversi in mezzo alle corde effettuando con successo una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 15, negando l'effetto delle corde per se stessa fino alla fine del suo turno.

J32. SAUNA DI JARLAXLE

Solo Gioia per gli Occhi

La porta di questa camera è chiusa con un gancio installato sul lato esterno. Quando la porta si apre, una nube di vapore si riversa all'esterno dall'area oltre di essa. Il vapore è creato magicamente e può essere dissolto lanciando con successo *dissolvi magie* (CD 14). La stanza contiene solo una panca di legno.

Vapore. Per la prima ora, il vapore non ha effetti nocivi. Per ogni ora aggiuntiva trascorsa in questa stanza, una creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti subisce un livello di indebolimento. Le creature immuni ai danni da fuoco superano automaticamente questo tiro salvezza.

IL MARPENOTH SCARLATTO

Il sottomarino di Jarlaxle, il *Marpenoth Scarlatto*, è agganciato al fondo dello scafo della *Gioia per gli Occhi* e può essere visto soltanto dalle creature che si trovano sott'acqua. Jarlaxle si ritira quaggiù se la *Gioia per gli Occhi* è sotto attacco.

EQUIPAGGIO DROW

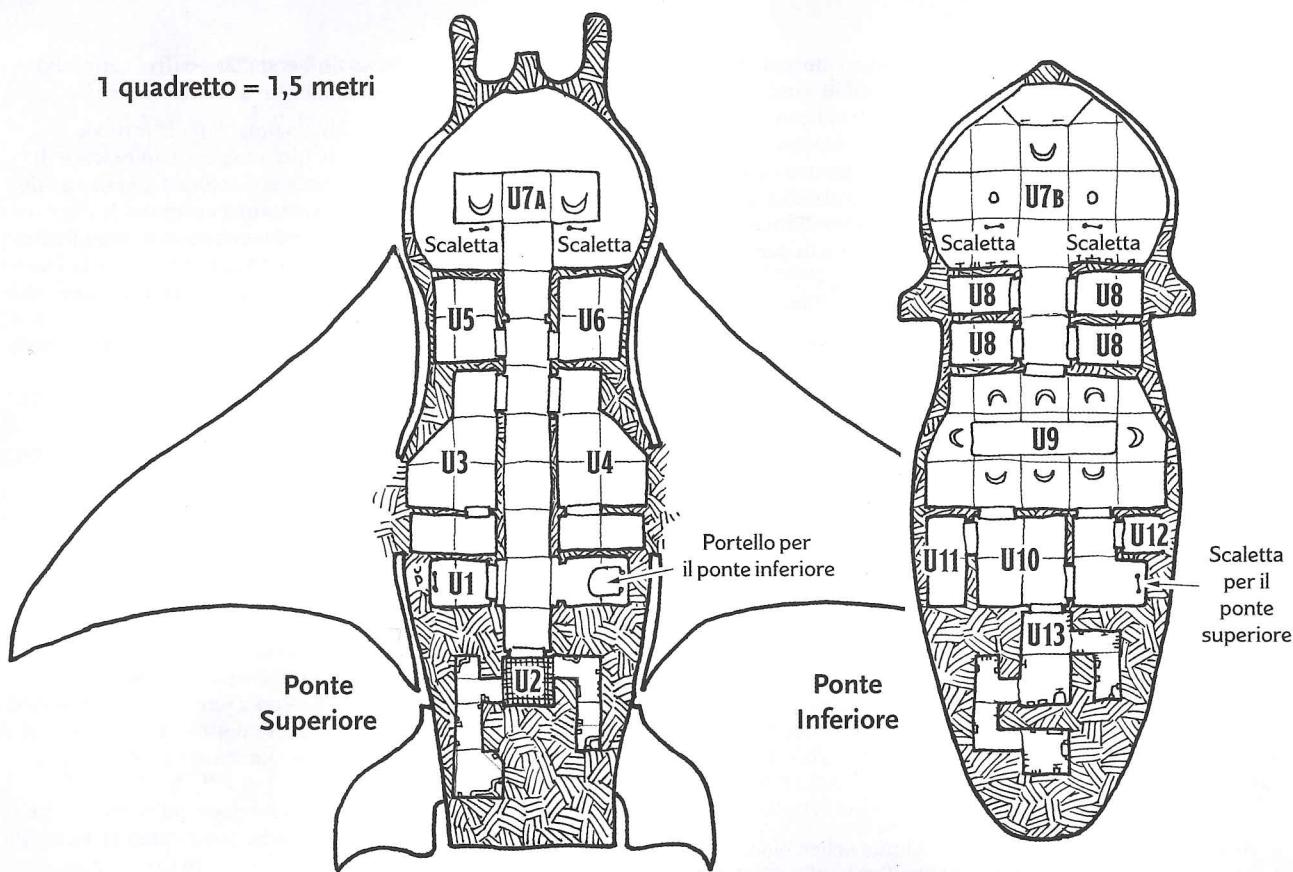
La magia che occulta il vero aspetto dei drow a bordo delle navi di Jarlaxle non si estende al *Marpenoth Scarlatto*. Se i personaggi incontrano dei drow mentre si aggirano per il sottomarino, vengono interrogati. Se i drow non ottengono le risposte che vogliono, attaccano. Ogni drow nelle vicinanze che sente il rumore di una colluttazione si avvicina per scoprire cosa succede e si unisce alla lotta per respingere gli intrusi.

GNOMI INGEGNERI

Un gruppo di gnomi delle rocce ingegneri mantiene in funzione e manovra il *Marpenoth Scarlatto*. Questi gnomi sono **maghi apprendisti** (vedi l'appendice B), con le modifiche seguenti:

- Gli gnomi sono neutrali buoni.
- Sono Piccoli e possiedono 7 (2d6) punti ferita ciascuno.
- Possiedono i tratti razziali seguenti: Dispongono di vantaggio a tutti i tiri salvezza su Intelligenza, Saggezza e Carisma contro la magia. La loro velocità base sul terreno è 7,5 metri. Possiedono scurovizione entro un raggio di 18 metri. Parlano il Comune e lo Gnomesco.

Gli gnomi sanno molte cose sui sottomarini, ma pochissime cose su tutto il resto. Jarlaxle li tratta bene, ma



MAPPA 7.2: IL MARPENOTH SCARLATTO

una prova di Carisma (Intimidire) con CD 15 effettuata con successo oppure un'offerta di 100 mo o più può convincere uno gnomi a cedere le sue chiavi universali, manomettere i motori o pilotare il sottomarino come i personaggi desiderano.

TRATTI DEL SOTTOMARINO

Il *Marpenoth Scarlatto* possiede CA 20,300 punti ferita, una soglia di danno pari a 15 e immunità ai danni psichici e da veleno. L'integrità strutturale del sottomarino cede quando il vascello scende a 0 punti ferita, nel qual caso si riempie d'acqua e affonda. Il sottomarino vale 15.000 mo se intatto e, per essere manovrato, richiede almeno un pilota e un ingegnere. Può raggiungere una velocità massima di 3 km all'ora e può ospitare fino a 10 passeggeri più 2 tonnellate di carico.

Il sottomarino ha i tratti generali seguenti:

- Gli spazi interni sono privi di illuminazione (i drow e gli gnomi si affidano alla scurovizione per vedere).
- Tutti i mobili e gli elementi interni sono imbullonati al pavimento.
- Le camere sono alte 2,4 metri, con passaggi e ingressi alti 1,8 metri che le collegano.
- L'aria circola magicamente attraverso un sofisticato sistema di ventilazione e una serie di piccole griglie di metallo installate sui pavimenti.
- Le porte sono fatte di acciaio e hanno CA 19,27 punti ferita, una soglia di danno pari a 10, e immunità ai danni psichici e da veleno. Un personaggio può scassinare la serratura di una porta usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 18. In alternativa, può aprire una porta a viva forza

effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25. Jarlaxle e gli gnomi a bordo del *Marpenoth Scarlatto* sono in possesso delle chiavi di tutte le porte chiuse a chiave. Finché sono chiuse, tutte le porte sono a tenuta stagna.

AREE DEL MARPENOTH SCARLATTO

I luoghi seguenti fanno riferimento alla mappa 7.2.

U1. PORTELLO DI ENTRATA

I personaggi che si calano dalla cabina di Zardoz Zord a bordo della *Gioia per gli Occhi* (area J30) arrivano in questa camera. Da questo lato, il portello di metallo circolare si apre girando una maniglia a ruota. Quest'area è pressurizzata magicamente per impedire che l'acqua si riversi nel *Marpenoth Scarlatto* se il portello si apre mentre il sottomarino non è attraccato alla *Gioia per gli Occhi*. Tuttavia, se sia il portello esterno che quello interno vengono aperti sott'acqua, il sottomarino viene inondato.

U2. SALA MACCHINE

La porta di quest'area è chiusa a chiave. Una targa sulla porta recita "SALA MACCHINE" in Comune e in Gnomesco. Questa stanza presenta i seguenti elementi:

- La sala macchine è piena di macchinari che sibilano, sbufano e sferragliano costantemente. Una gnoma delle rocce di nome Breena Baffestone tiene d'occhio i macchinari tutto il tempo. Accanto a lei c'è un tubo di comunicazione di rame, che le consente di parlare con il centro di comando della sala di controllo (area U7b).
- I cassetti lungo le pareti contengono vari cacciaviti, chiavi, pinze e altri strumenti.

- Due passaggi alti 90 cm e larghi 75 cm si aprono a babordo e a tribordo e si inoltrano tra i macchinari. Le creature Medie devono stringersi per passare attraverso questi passaggi.

Macchinari. Il motore è un macchinario semi-magico che controlla la propulsione e la profondità del sottomarino e alimenta le pinne e il timone che controllano la direzione. Un incantesimo *individuazione del magico* o una magia simile rivela un'aura magica di trasmutazione in tutta l'area.

Un personaggio dotato di competenza negli strumenti da inventore può usarli per disattivare il motore, se effettua con successo una prova di Intelligenza con CD 15. La stessa prova può riattivare il motore disattivato. Che abbia successo o fallisca, ogni prova rappresenta 10 minuti di lavoro. Il motore può anche essere distrutto. Possiede CA 16, 50 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno.

U3. CABINA DI SOLUUN

Se non è già stato incontrato ed eliminato altrove, un **drow pistolero** di nome Soluun Xibrindas (vedi l'appendice B) si trova qui a pregare di fronte a un santuario di Lolth. La sua cabina include i seguenti elementi:

- L'alcova di babordo contiene un'amaca e un baule in acciaio.
- Lungo una parete è stato allestito un santuario di Lolth in metallo nero, ricoperto di minuscole statuette di ragni e sormontato da una scultura della dea demoniaca: la testa e la metà superiore del corpo sono quelle di una femmina drow, mentre la metà inferiore del corpo è quella di un ragno.
- Una tuta da immersione Lantanese è appesa all'interno di un ripostiglio a poppa.

Tuta da Immersione. Questo marchingegno sperimentale consiste in una tuta di stoffa imbottita resistente alla pressione, con giunture in metallo e dotata di guanti di ferro. Un elmo di vetro trasparente si aggancia al collare della tuta e funziona come un *copricapo del respirare sott'acqua*.

Tesoro. Il santuario pesa 25 kg e vale 125 mo come oggetto d'arte. Il baule contiene un borsello con 50 mo e una *pozione di guarigione*. L'ampolla di cristallo della pozione è a forma di ragno e vale 25 mo.

U4. CABINA DI JARLAXLE

La porta di questa ordinata cabina è chiusa a chiave. La cabina ha i tratti seguenti:

- Un odore magico di lavanda aleggia in tutta la cabina (è creato magicamente e può essere dissolto).
- Un'amaca è appesa nell'alcova di tribordo. Un incantesimo *individuazione del magico* o una magia simile rivela che la parete dietro l'amaca emana un'aura magica di trasmutazione.
- Gli altri mobili includono una grossa arpa con accanto uno sgabello, un clavicembalo con una panca, uno specchio a figura intera e un grosso baule di legno.

Ripostiglio. Il ripostiglio chiuso a chiave sul lato di poppa della cabina contiene uno scaffale di legno con sessanta bottiglie di vino. Ognuna contiene un vino pregiato del valore di 25 mo.

Finestra Magica. Se un personaggio tocca la parete dietro l'amaca, la rende trasparente da questo lato e, tocandola di nuovo, fa sparire questa specie di "finestra". Quando la parete è trasparente, le creature all'interno della cabina possono vedere all'esterno, ma le creature al di fuori del sottomarino non possono vedere all'interno.

Baule di Legno. Il baule non è chiuso a chiave. Quando il coperchio viene sollevato, il pannello frontale e quelli laterali si aprono, liberando uno sciame di ragni meccanici che attaccano chiunque non sia Jarlaxle. Questo sciame ha le statistiche di uno **sciame di insetti (ragni)** con le modifiche seguenti:

- Lo sciame è composto da costrutti Minuscoli.
- Non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.
- Lo sciame possiede vulnerabilità ai danni da fulmine, è immune all'indebolimento e non può essere affascinato, avvelenato, buttato a terra prono, paralizzato, pietrificato o spaventato.

Il baule nasconde sul fondo uno scomparto segreto che può essere individuato e aperto effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 13. Se Jarlaxle possiede la *Pietra di Golorr*, la custodisce in questo scomparto segreto, assieme agli eventuali oggetti magici che potrebbe avere requisito ai personaggi. Al di là di questo, lo scomparto è vuoto.

U5. CABINA DI FEL'REKT

Se non è già stato incontrato ed eliminato altrove, un **drow pistolero** di nome Fel'rekt Lafreen (vedi l'appendice B) si trova qui a ripulire la sua pistola. La sua cabina contiene un'amaca e un baule in acciaio.

Tesoro. Il baule di Fel'rekt contiene 65 mo in un borsello, un pettine in osso di drago (del valore di 5 mo) e un paio di dadi di ossidiana (del valore di 25 mo).

U6. CABINA DI KREBBYG

Se non è già stato incontrato ed eliminato altrove, un **drow pistolero** di nome Krebbyg Masq'il'yr (vedi l'appendice B) si trova qui ad affilare la sua spada. La sua cabina contiene soltanto un'amaca.

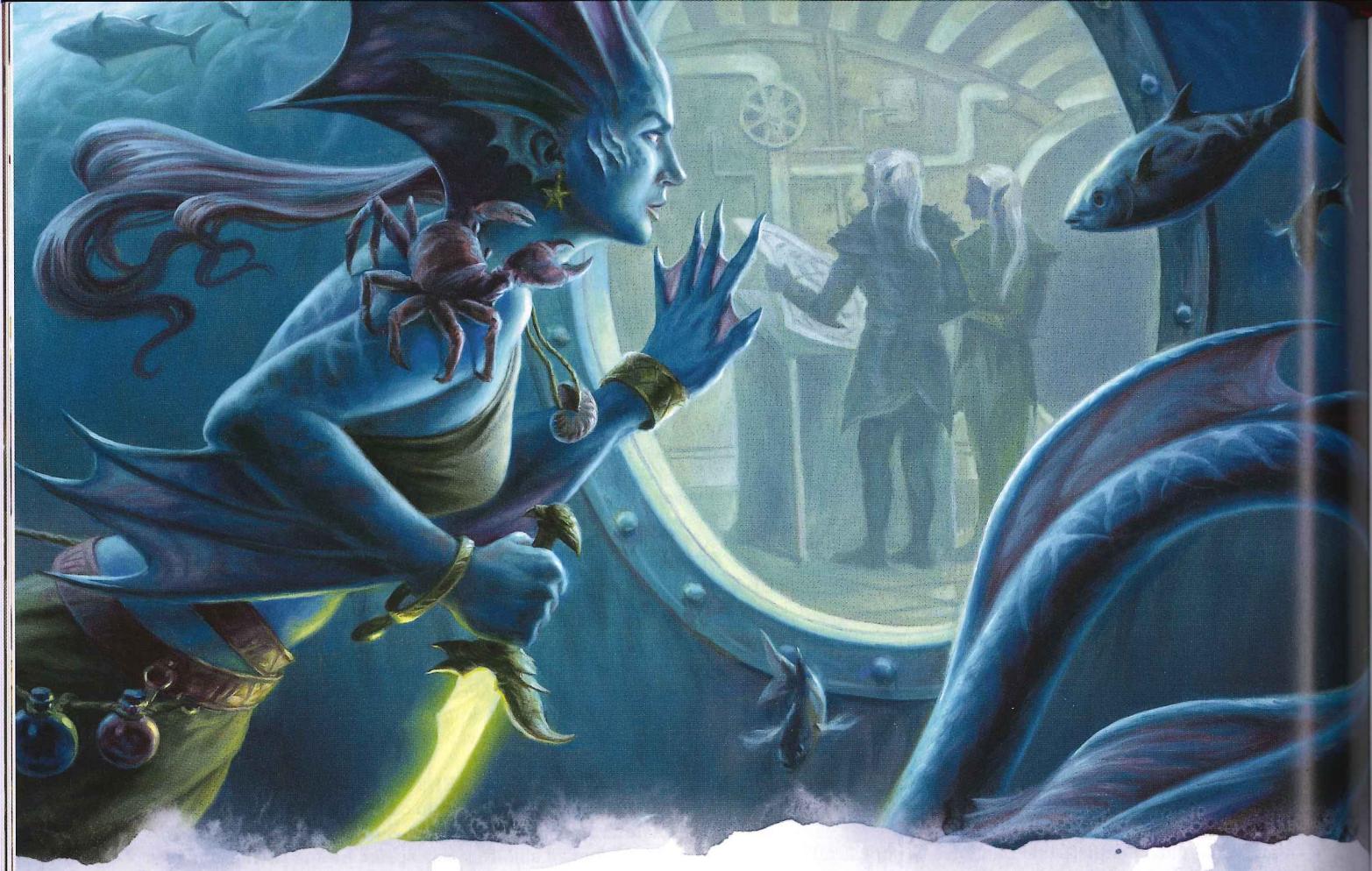
U7. SALA DI CONTROLLO

La sala di controllo è composta da due livelli: un ponte di osservazione (U7a) e un centro di comando (U7b), collegati tra loro da due scale a pioli. Due oblò circolari insonorizzati sono installati sulle paratie di babordo e di tribordo. I vetri degli oblò sono fatti di vetracciaio, un metallo magico molto resistente reso trasparente. Alcuni **marinidi** curiosi che vivono nella Baia di Acquafonda a volte si spingono fino al sottomarino per esaminarlo e si affacciano agli oblò per guardare all'interno.

U7a. Ponte di Osservazione. Se Jarlaxle Baenre (vedi l'appendice B) è costretto a rifugiarsi nel sottomarino, si trova qui quando i personaggi arrivano per la prima volta. Il ponte di osservazione è una piattaforma di metallo rialzata di 3 metri con un pavimento a griglia sorretto da due colonne di metallo. Due sedie girevoli imbottite sono imbullonate al pavimento, delimitato da un'esile ringhiera di acciaio. L'altezza di ogni sedia può essere regolata per adattarsi a una creatura Piccola o Media. Tra le due sedie è installato un periscopio di bronzo, che può essere alzato o abbassato ogni volta che il sottomarino si sgancia dalla *Gioia per gli Occhi*.

U7b. Centro di Comando. Tre gnomi delle rocce ingegneri di nome Lorella Middenpump, Tervaround Waggletop e Anverth Leffery prestano servizio in quest'area, assieme a due **drow combattenti scelti** di nome Karabal L'enz e Marro Qaz'arr. I drow fanno la guardia alla sala di controllo e si assicurano che gli gnomi svolgano il loro dovere.

Lorella è seduta sulla sedia girevole del pilota, che è imbullonata al pavimento, ma può essere alzata o abbassata per adattarsi a una creatura Piccola o Media. La sedia è situata davanti a un pannello pieno di manopole, leve e pulsanti. Tervaround e Anverth lavorano lungo la parete di fondo, tenendo d'occhio i misuratori e controllando i sistemi in funzione. Un tubo



di comunicazione di rame consente loro di parlare con Breena Bafflestone nella sala macchine (area U2).

Gli gnomi possono pilotare il *Marpenoth Scarlatto* senza dover effettuare una prova. Ogni altra creatura deve effettuare con successo una prova di Intelligenza con CD 20 per capire come funzionano i comandi. Dal pannello di controllo, il pilota può sganciare il sottomarino dalla *Gioia per gli Occhi* e controllarne la velocità, la direzione e la profondità. Il pilota può elettrificare lo scafo esterno per 1 minuto, ma se lo fa il sistema avrà poi bisogno di 1 ora per ricaricarsi. Ogni creatura che entra in contatto con lo scafo esterno o inizia il proprio turno a contatto con esso quando è elettrificato deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se fallisce, subisce 22 (4d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce metà di quei danni. Se una creatura indossa un'armatura di metallo, subisce svantaggio a questo tiro salvezza.

U8. CABINE DEGLI INGEGNERI

Ognuno di questi quattro compartimenti ospita uno gnomi delle rocce ingegnere che non è di servizio e dorme su una piccola amaca, appesa sopra due bauli d'acciaio. I quattro gnomo delle rocce si chiamano Cockaby Fapplestamp, Ellywick Fiddlefen, Gerbo Reese, Zaffrab Horcusporcus.

Bauli. Ogni baule appartiene a uno specifico gnomi ingegnere di servizio a bordo del *Marpenoth Scarlatto*. Entrambi contengono vestiti ripiegati a misura di gnomi. Un baule contiene anche una tuta sporca di grasso e un set di strumenti da inventore che appartiene allo gnomi addormentato sull'amaca. C'è una probabilità del 25 per cento che un baule contenga anche un accendifuoco, un carillon o un giocattolo a molla (come descritto nella sezione "Gnomo delle Rocce" nel capitolo 2 del *Player's Handbook*).

U9. SALA DA PRANZO

Questa stanza presenta i seguenti elementi:

- Un tavolo da pranzo in legno di noce è circondato da otto sedie girevoli imbottite. L'altezza di ogni sedia può essere regolata per adattarsi a una creatura Piccola o Media.
- Una tenue musica di sottofondo generata magicamente echeggia per la stanza.

U10. CAMBUSA

Questa stanza contiene quanto segue:

- Una stufa di ferro è stata installata in un angolo.
- L'angolo opposto è occupato da un tavolo da cucina in acciaio con una serie di utensili appesi sopra di esso. Nel tavolo è incorporata una scatola d'acciaio dotata di coperchio e collegata a un pedale sul pavimento. Quando qualcuno preme il pedale, un getto d'acqua corrente e una serie di spazzole rotanti puliscono i piatti e gli utensili che sono stati collocati nella scatola.
- Un carrello contiene piatti e posate assortite.

U11. DISPENSA

Le pareti di questa stanza sono ricoperte di mensole di metallo cariche di frutta fresca, ortaggi, barilotti di vino e carne. Due barili d'acciaio (uno pieno di birra e uno di acqua potabile) sono situati sotto le mensole.

U12. LATRINA

Questa piccola cabina include una latrina e un lavandino, entrambi collegati a una tubatura. Sopra il lavandino, è appeso un armadietto dallo sportello a specchio, che contiene sapone e asciugamani.

U13. SISTEMA DI AREAZIONE

La porta di questa'area è chiusa a chiave. Una targa su questa porta recita: "SISTEMA DI AREAZIONE" in Comune e in Gnomesco. La stanza presenta i seguenti elementi:

- L'area è piena di macchinari che sibilano, sbuffano e sferragliano costantemente.
- I cassetti lungo le pareti contengono vari cacciaviti, chiavi, pinze e altri strumenti.
- Due passaggi alti 90 cm e larghi 75 cm si aprono a babordo e a tribordo e si inoltrano tra i macchinari. Le creature Medie devono stringersi per passare attraverso questi passaggi.

Macchinari. I macchinari semi-magici di quest'area generano e fanno circolare aria fresca in tutto il sottomarino. Un incantesimo *individuazione del magico* o una magia simile rivela un'aura magica di evocazione in tutta l'area.

Un personaggio dotato di competenza negli strumenti da inventore può usarli per disattivare il macchinario, se effettua con successo una prova di Intelligenza con CD 15. La stessa prova può riattivare il macchinario disattivato. Che abbia successo o fallisca, ogni prova rappresenta 10 minuti di lavoro. Il macchinario può anche essere distrutto. Possiede CA 16, 50 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno.

Quando questo macchinario smette di funzionare, l'aria smette di circolare in tutto il natante. A meno che il sistema di areazione non sia riattivato, le creature intrappolate nel sottomarino che necessitano di ossigeno per respirare inizieranno a soffocare dopo due giorni (vedi "Soffocamento" nel capitolo 8 del *Player's Handbook*).

EVENTI SPECIALI

Il DM può usare uno o più degli eventi seguenti se i personaggi si interessano in modo particolare alla Fiera delle Sirene Seduenti.

IL DRAGO AMICHEVOL

Questo incontro può essere usato mentre i personaggi si avvicinano alla *Gioia per gli Occhi*. Il DM legge:

Una grossa sagoma avanza a grande velocità nella vostra direzione sotto il pelo dell'acqua. Quando si avvicina, capite che si tratta di un drago dalle scaglie di tonalità bronzee. La creatura rallenta bruscamente, vi mostra le zanne con un sorriso e alza un artiglio in cenno di saluto. "Bentrovati!" vi saluta con voce squillante.

Zelifarn, un **drago di bronzo giovane**, si è stabilito di recente nella Baia di Acquafonda. Ha passato gli ultimi mesi a setacciare i relitti in fondo alla baia in cerca di tesori e ha accumulato in una caverna sottomarina nascosta gli oggetti preziosi che ha trovato. Di recente, ha notato uno strano natante agganciato sotto lo scafo della *Gioia per gli Occhi*. I suoi tentativi di interagire con l'equipaggio non hanno avuto successo, ma è curioso di saperne di più. Poiché i personaggi sembrano essere diretti a un appuntamento sulla *Gioia per gli Occhi*, Zelifarn chiede loro di scoprire tutto quello che possono sul natante subacqueo senza destare sospetti. Il drago promette di incontrarli di nuovo quando avranno completato la loro missione. In cambio delle informazioni che desidera, offre al gruppo un forziere incrostato di cozze e mitili che ha trovato di recente. Non l'ha ancora aperto, quindi il

suo contenuto gli è ignoto, ma il suo fiuto gli conferma la presenza dell'oro all'interno.

TESORO

Zelifarn si presenta di nuovo ai personaggi una volta che questi hanno lasciato la *Gioia per gli Occhi*. Se sono in grado di dirgli qualcosa in più sui contenuti del sottomarino e il drago crede che siano sinceri, ricevono la ricompensa promessa: un vecchio forziere con una serratura arrugginita che può essere rotta o aperta a viva forza effettuando una prova di Forza (Atletica) con CD 13. Contiene 300 ma più un amuleto d'oro a forma di piovra con due ametiste al posto degli occhi (per un valore di 250 mo).

Effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 11, un personaggio scopre uno scomparto segreto nel coperchio del forziere. Al suo interno, è custodito un cilindro per pergamene di legno sigillato con la cera, che contiene una *pergamena magica* di rinascita.

UNA NOTTE DA RICORDARE

Se i personaggi decidono di appostarsi per tenere d'occhio le navi della Fiera delle Sirene Seduenti, notano strane attività sul molo durante la prima notte di sorveglianza:

Una fitta nebbia sale improvvisamente dall'acqua, avviluppando sia i vascelli che le banchine. Man mano che i miasmi grigi si infittiscono, lo scricchiolio delle navi che ondeggiano si fa sempre più inquietante. Improvvistamente, notate tre ombre che sguscano tra la nebbia come elfi che scivolano tra le fronde di una foresta. Da dove vengano o dove siano diretti è impossibile a dirsi.

Le figure sfuggenti sono i tre **drow pistoleri** Fel'rekt Lafeen, Krebbyg Masq'il'y e Soluun Xibrindas (vedi l'appendice B). Se uno o più di questi drow sono morti o impossibilitati ad agire per altri motivi, il DM può sostituirli con altrettanti **drow combattenti scelti**. I drow hanno approfittato della copertura della nebbia per sbucare a terra usando una delle barche a remi della *Gioia per gli Occhi*. La barca è ormeggiata in fondo alla banchina tra la *Rubacuori* e la *Furia Infernale*.

Queste spie del Bregan D'aerthe sono dirette a un incontro segreto con **Laeral Silverhand** (vedi l'appendice B). Il Lord Svelato li aspetta in un vicolo del Quartiere del Porto, sotto la protezione di un incantesimo *invisibilità*, e rimane invisibile per l'intero incontro.

Alcune spie degli Arpisti a Luskan hanno avvertito Laeral che Jarlaxle potrebbe trovarsi a Waterdeep. Il Lord Svelato ha contattato il drow tramite un incantesimo *inviare* per organizzare questo incontro nella speranza di scoprire i suoi piani. I personaggi possono seguire le spie drow fino all'incontro. Se i drow si accorgono di essere seguiti, non tentano in alcun modo di seminare gli inseguitori. Se vengono attaccati, si separano e cercano di completare la loro missione prima di fare ritorno alla *Gioia per gli Occhi*.

Se ha inizio un combattimento e la fuga sembra impossibile, i drow combattono fino alla morte. Una pattuglia della Vigilanza Cittadina composta da sei **veterani** arriva 1d4 minuti dopo ad arrestare tutti.

LA LETTERA DI JARLAXLE

Una spia del Bregan D'aerthe ha con sé una lettera per Laeral. La lettera mostra il sigillo in ceralacca di Luskan

ed è scritta in Elfico, nell'elegante calligrafia di Jarlaxle. Il testo della lettera recita:

A sua Imperitura Maestà, Laeral Silverhand, la Regina-Strega di Stornanter, Signora del Nord, Membro delle Sette Sorelle, Eletta di Mystra e Lord Svelato di Waterdeep:

Le tue spie sono notevoli! Ti assicuro che la mia presenza nella tua splendida città ha scopi puramente ricreativi... anche se, qualora la fortuna decidesse di sorridermi, potremmo entrambi trarre beneficio dalla mia visita.

Il tuo predecessore ha lasciato la Città degli Splendori in uno stato disdicevole, ma tu hai compiuto meraviglie per risollevarne il morale della cittadinanza nel poco tempo in cui hai rivestito questa carica. So che la politica ti irrita, quindi perdonami se approfitto di questa opportunità per sottolineare ciò che è evidente. Possiamo entrambi rendere le nostre città più forti e punire colui che ha derubato i cittadini di Waterdeep delle loro ricchezze e della loro dignità. Mi riferisco naturalmente a quel lurido sacco di ratti che risponde al nome di Dagult Neverember. Hai usato questa frase ieri riferendoti a lui con l'emissario di Mirabar, non è vero? Tutto sommato, anche le mie spie sono notevoli!

Perché permettere a Neverember di passarla liscia per i crimini commessi contro Luskan e Waterdeep? Non possiamo essere alleati, se non amici? Sono queste le domande che agitano i miei sogni, allo stesso modo in cui sicuramente io agito i tuoi.

In fede,

J

Laeral non è sorpresa che Jarlaxle non abbia il coraggio di incontrarla di persona. Ringrazia i drow messaggeri per avere consegnato la lettera, li avverte di fare attenzione alla Guardia Cittadina e alla Vigilanza Cittadina e fa ritorno al Palazzo di Waterdeep. Le spie drow tornano da dove sono venute.

UNA CONVERSAZIONE CON LAERAL

Se Laeral nota la presenza dei personaggi, si rivela e chiede loro in che modo sono coinvolti con il Bregan D'aerthe. Se i personaggi non hanno mai incontrato il Lord Svelato prima, Laeral li impressiona con i suoi modi diretti e il suo pragmatismo. Quando è da sola e al di fuori dell'arena politica, si comporta più come un'avventuriera che come una rappresentante ufficiale della città.

Se i personaggi le chiedono della lettera, Laeral gliela mostra e chiede la loro opinione sul potenziale ingresso di Luskan nell'Alleanza dei Lord. A suo parere, Luskan è un'avidità città-stato piratesca di cui non ci si può fidare in nessuna circostanza. Se i personaggi si dichiarano d'accordo con lei, Laeral si fida di loro quanto basta da chiedere il loro aiuto per trovare e mettere al sicuro il deposito nascosto di dragoni di Lord Neverember. In cambio, promette loro una ricompensa di 5.000 mo e la gratitudine di Waterdeep.

LA PARATA DEL GIORNO DELLE MERAVIGLIE

Nel Giorno delle Meraviglie si tiene la più grande parata della stagione autunnale e Jarlaxle vuole che la Fiera delle Sirene Seduenti ne faccia parte. Alla vigilia della parata, assume le fattezze di Zardoz Zord e si reca a visitare la Casa delle Mani Ispirate, il tempio di Gond a

Waterdeep, per accordarsi con gli accoliti che si occupano di organizzare la parata. Presenta agli accoliti un piano dettagliato per mescolare le attrazioni della Fiera delle Sirene Seduenti alle pittoresche invenzioni del tempio... un piano che viene ben accolto.

La sera prima del Giorno delle Meraviglie, i manovali iniziano a montare i carri delle gabbie e i carri da parata della Fiera delle Sirene Seduenti sui moli. L'indomani, di primo mattino l'attività sulle banchine ferme: gli intrattenitori provano i loro numeri e le creature in gabbia vengono fatte sbarcare una dopo l'altra. Un'ora prima di solealto, in una fresca e ventosa mattina d'autunno, la Fiera delle Sirene Seduenti si fa strada fino alla Casa delle Mani Ispirate per incontrare gli adoratori di Gond e le loro meraviglie meccaniche. Da lì la parata vera e propria ha inizio e procede attraverso le vie di tutta Waterdeep tra gli applausi della gente del posto. Zardoz Zord funge da gran maresciallo e guida la parata in sella a un diatryma con piume dei colori dell'arcobaleno, che ha evocato usando la sua *piuma di evocazione del diatryma* (vedi l'appendice A). Nel caso di Jarlaxle, la parata è un'occasione per mettersi in mostra ed essere applaudito; non ha ulteriori motivi per partecipare all'evento.

MENTRE IL CAPO NON C'È

Mentre la Fiera delle Sirene Seduenti sfila in parata per Waterdeep, i personaggi possono intrufolarsi a bordo di una o più navi di Jarlaxle. Se la situazione a bordo di una nave sfocia nella violenza, il suo capitano usa un incantesimo *inviare* per contattare Jarlaxle, il quale è più che sicuro che i suoi equipaggi siano in grado di sventare la minaccia, quindi non si affretta a rientrare al primo segno di guai. Soltanto se i personaggi infliggono danni ingenti, considererà il loro attacco come un problema da risolvere.

Se i personaggi fuggono da uno scontro sulle navi, ma si lasciano dietro dei testimoni in grado di identificarli, il Bregan D'aerthe impiega alcuni giorni a rintracciarli (ammesso che Jarlaxle non li abbia già incontrati). Anche se uccidere i personaggi sarebbe facile a quel punto, Jarlaxle preferisce metterli al lavoro per lui. Li fa tenere d'occhio, ma non provoca ulteriori ostilità, fino al momento in cui i profitti non saranno palesemente superiori ai rischi.

UN ORSO IN FUGA

La parata della Fiera delle Sirene Seduenti termina dove era iniziata: ai moli. Mentre le attrazioni vengono issate a bordo delle navi, l'**orso polare** della Fiera si libera e fugge nel Quartiere del Porto prima che i suoi addestratori riescano a fermarlo. La notizia dell'orso fuggito si diffonde in fretta e la bestia viene avvistata in numerose occasioni. Se i personaggi hanno fatto una buona impressione a uno dei drow capitani, costui li contatta tramite un incantesimo *inviare* e chiede il loro aiuto. Vuole che l'orso sia recuperato prima che la Guardia Cittadina lo trovi e lo uccida, per cui offre come ricompensa una *pozione del respirare sott'acqua* o 250 mo, a scelta.

I personaggi possono seguire le tracce e mettere all'angolo l'orso polare effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) o una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 16. Sia in caso di successo che di fallimento, ogni prova rappresenta 1 ora di ricerche. Se i personaggi trovano l'orso entro 4 ore, possono attirarlo verso le navi della Fiera con un po' di cibo o una prova di Saggezza (Addestrare Animali) con CD 14 effettuata con successo. In questo caso il capitano mantiene fede alla parola data e consegna loro la ricompensa promessa. Se i personaggi non trovano l'orso, i membri della Guardia Cittadina lo trovano per primi e lo uccidono.



CAPITOLO 8: MAGIE D'INVERNO

M

ANSHOON AMBISCE A GOVERNARE tiranicamente su Waterdeep, ad assumere il controllo degli Zhentarim e a usare entrambi questi ruoli di potere per saccheggiare e dominare la Costa della Spada. Ha bisogno dell'oro nella Cripta dei Draghi per comprarsi l'appoggio dei Lord Mascherati e dei capi degli

Zhentarim, il cui sostegno sarà essenziale quando giungerà il momento di spodestare Lady Laeral Silverhand come Lord Svelato. Manshoon ha una lunga lista di nemici potenti che include gli Arpisti, Elminster di Shadowdale, Halaster Blackcloak di Sottomonte e il Bastone Nero di Waterdeep. Questi nemici non esiterebbero a muoversi contro di lui, se sapessero che si nasconde a Waterdeep. Affinché il suo piano malvagio giunga a compimento, Manshoon deve muoversi tra le ombre, almeno per il momento.

AFFRONTARE MANSHOON

Uno scontro diretto con Manshoon difficilmente avrebbe un buon esito per i personaggi. Premesso questo, il più grande punto debole del mago è costituito dai potenti nemici che ha a Waterdeep. Il rischio di essere scoperto lo obbliga ad agire di nascosto e i personaggi possono sventare i suoi piani fornendo a quei nemici le prove del fatto che è ancora vivo (in un certo senso) ed è attivo a Waterdeep. Quando si parla dei cloni di Manshoon, decidere che "sia la città a occuparsene" è un piano d'azione molto saggio.

Se i personaggi si trovano alla mercé del mago malvagio, Manshoon è disposto a risparmiare le loro patetiche vite in cambio della Pietra di Golorr e delle chiavi per aprire la Cripta dei Draghi. In cambio del loro aiuto per trovare

l'oro, Manshoon promette ai personaggi il 10 per cento del tesoro (50.000 mo). Manshoon non ha alcuna intenzione di onorare il patto, ma se non altro servirà a procurare ai personaggi un po' di tempo.

Se i personaggi riescono a uccidere Manshoon e le autorità locali vengono a saperlo, nessuna accusa di omicidio viene mossa contro di loro: anzi, l'intervento dei personaggi viene acclamato. Laeral Silverhand li convoca al Palazzo di Waterdeep per ringraziarli ufficialmente, in veste di Lord Svelato. Qualche tempo dopo, Vajra Safahr li invita alla Torre del Bastone Nero per ringraziarli dei loro servigi e propone al gruppo di entrare a far parte della Forza Grigia.

INTERFERIRE NELLE OPERAZIONI DI MANSHOON

I personaggi possono ostacolare Manshoon nei modi seguenti.

LIBERARE IL BARLGURA

Se i personaggi liberano il demone barlgura nell'area K15 e gli permettono di scatenarsi nelle Torri Kolat, Manshoon perde molti seguaci a causa della furia del demone.

DENUNCIARE MANSHOON

Se i personaggi raccolgono le prove della presenza di Manshoon a Waterdeep per Laeral Silverhand, Mirt, gli Arpisti, la Forza Grigia, il Bastone Nero, l'Alleanza dei Lord, l'Ordine del Guanto d'Arme, la Vigilanza Cittadina o l'Ordine Vigile dei Maghi Protettori, queste forze danno il via a una operazione in grande scala per stinarlo dalla città. Tali prove possono essere fornite da uno qualsiasi dei tenenti di Manshoon che sia stato catturato e interrogato, come Sidra



Romeir (area K2), Manafret Cherryport (area K3), Urstul Floxin (area E5), Vevette Blackwater e Agorn Fuoco (area E8), Havia Quickknife e Mookie Plush (area E10).

Anche il registro nell'area E13 contiene le prove delle malefatte di Manshoon. Se viene consegnato a Laeral Silverhand, a Vajra Safahr, a Mirt o a un giudice, è considerato una prova sufficiente a spingere le autorità ad agire.

Una volta che l'ubicazione di Manshoon diventa nota, la Guardia Cittadina transenna e circonda l'area attorno alle Torri Kolat. Il Bastone Nero e l'Ordine Vigile prestano assistenza come necessario. Se i personaggi hanno disattivato il campo di forza, l'assedio è breve e le forze di Manshoon vengono estirpate rapidamente. Se il campo di forza è ancora al suo posto, l'Ordine Vigile può disattivarlo.

Alla fine dell'operazione, Manshoon sarà costretto a rifugiarsi nel suo rifugio extradimensionale. Da lì, continuerà le sue ricerche della Cripta dei Draghi e tenterà di respingere gli aggressori.

RUBARE IL LIBRO DEGLI INCANTESIMI DI MANSHOON

Se i personaggi rubano il libro degli incantesimi dall'area E13, rallentano drasticamente le ricerche della Cripta dei Draghi, in quanto Manshoon è costretto a sostituirlo o a inviare un simulacro (vedi l'appendice B) e altre forze a recuperarlo.

LE TORRI KOLAT

Questo edificio diroccato dotato di due torri si erge nel Quartiere Meridionale. I suoi vicini sanno che è circondato da un campo di forza magico e vedono la luce proiettata dagli incantesimi *fiamma perenne* che brilla dalle finestre, ma nonostante questi effetti magici persistenti, quasi tutti

credono che la struttura sia abbandonata. Altri pensano che sia infestata dai fantasmi dei fratelli Kolat, ma naturalmente si sbagliano.

Manshoon non ha piazzato alcuna guardia visibile al di fuori delle Torri Kolat, poiché preferisce far credere a tutti che l'area sia abbandonata. Il mago malvagio e i suoi sottoposti vanno e vengono usando alcuni cerchi di teletrasporto all'interno delle torri.

IL CAMPO DI FORZA

Un campo di forza invisibile eretto magicamente circonda e copre le Torri Kolat. Il campo è sottile quanto un foglio di carta e si innalza appena fuori dalle mura di cinta della tenuta, proiettandosi verso l'alto fino ad abbracciare gli edifici nella loro interezza. Nulla può passare attraverso la barriera: né l'aria, né la nebbia, né la pioggia, né la neve. Le creature che non sanno della presenza del campo vi rimbalzano contro; gli uccelli in particolar modo hanno la tendenza a urtarlo. Il terreno attorno al campo di forza è disseminato di cadaveri dei piccoli volatili che si sono spezzati il collo schiantandosi contro di esso e gli spazzini sono costretti a ripulire l'area mattina.

SCAVARE SOTTO IL CAMPO DI FORZA

Il campo di forza è privo di aperture e si estende per 30 cm sottoterra. Un personaggio dotato di un badile impiega 1 ora a scavare un buco sufficiente a fare passare una creatura Media; stringendosi, la creatura potrà passare sotto il campo e arrivare fino all'altro lato delle mura di cinta delle torri. Poiché le Torri Kolat sono circondate da altri edifici, esiste una probabilità del 75 per cento che lo scavo attiri l'attenzione di 2d6 membri della Vigilanza Cittadina (**veterani**), che costringeranno il personaggio a smettere.

USARE LA MAGIA PER OLTREPASSARE IL CAMPO DI FORZA

I personaggi possono usare certi incantesimi come *porta dimensionale* o *passo velato* per teletrasportarsi da un lato all'altro del campo di forza. Un incantesimo *disintegrazione* o un incantesimo *dissolvi magie* (CD 19) lanciato con successo sul campo crea un'apertura quadrata con lato di 3 metri che dura per 1 minuto.

DISTRUGGERE IL CAMPO DI FORZA

È una runa magica situata nell'area K18 a generare il campo di forza. Distruggendo quella runa l'effetto termina.

TRATTI DELLE TORRI KOLAT

Alle Torri Kolat si applicano i tratti generali seguenti:

- Le Torri Kolat sono una struttura a più piani. Ogni piano si trova più alto di 6 metri rispetto a quello sottostante. I soffitti delle stanze sono alti 4,5 metri, con ingressi alti poco più di 2 metri che le collegano.
- Per scalare le mura esterne senza equipaggiamento, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15.
- Ogni porta all'interno delle torri e quella lungo il muro di cinta sono fatte in legno di quercia rinforzato in ferro e possiedono CA 16, 27 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Se una porta è chiusa a chiave, un personaggio può scassinare la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15 oppure può aprirla a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 20. Manshoon, Manafret Cherryport e Havia Quickknife sono in possesso delle chiavi delle porte chiuse a chiave.
- Le finestre sono composte da cornici di piombo e lastre di vetro sporco. Sono chiuse con un gancio dall'interno e si aprono verso l'interno ruotando su cardini di ferro. Un personaggio può aprire una finestra dall'esterno usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 11.
- Tranne dove specificato diversamente, tutte le aree sono illuminate di luce intensa, proiettata dagli incantesimi *fiamma perenne* lanciati sui sostegni per torce alle pareti.
- Alcune scalinate delle Torri Kolat sono invisibili. Possono essere rivelate da un incantesimo *vedere invisibilità* o una magia simile. Una creatura che sale su una scalinata invisibile può muoversi sugli scalini a velocità dimezzata senza problemi. Una creatura che tenta di muoversi più velocemente deve effettuare con successo una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10, altrimenti scivola, rotola giù per le scale e cade prona in fondo alla scalinata.

AREE DELLE TORRI KOLAT

Le seguenti aree degli incontri fanno riferimento alla mappa 8.1.

K1. MAGAZZINO

La porta esterna è chiusa a chiave dall'interno e la camera è priva di calore e di fonti di luce. Le casse accumulate in giro per la stanza sono piene di carne e portano il sigillo della Compagnia dei Salatori, degli Spedizionieri e dei Falegnami.

K2. SALA DA PRANZO

Questa stanza presenta i seguenti elementi:

- Tre Zhent in armatura nera sono seduti attorno a un tavolo da pranzo di pietra e giocano a Tre Draghi al Buio (un gioco di carte). Il tavolo è apparecchiato con vari pezzi di argenteria.

- Otto stendardi divorati dalle tarme sono appesi alle pareti. Ognuno mostra un sigillo arcano che rappresenta una delle otto scuole di magia.

Zhent. Gli Zhent che giocano a carte sono Sidra Romeir (LM **veterana** umana Calishita) e due subordinati (LM **malviventi** umani Tethyrian). Poiché il campo di forza attorno alle Torri Kolat tiene alla larga la marmaglia, Sidra presume che i personaggi siano ospiti di Manshoon giunti per un incontro clandestino. Se i personaggi non le danno motivo di credere diversamente, lei e gli altri malviventi li scortano dove essi chiedono di andare. Se risulta evidente che i personaggi non sono autorizzati a stare nelle torri, Sidra e i malviventi attaccano. Un combattimento in quest'area attira l'attenzione di Manafret Cherryport nell'area K3, che accorre per indagare.

Sidra indossa un *anello di teletrasporto* (vedi "Anelli di Teletrasporto" a pagina 157).

Tesoro. L'argenteria sul tavolo vale 100 mo.

K3. CUCINA

Questa stanza, da cui si diffondono deliziosi profumini, contiene quanto segue:

- Se non è già stato attirato altrove, un halfling grassoccio è in piedi su uno sgabello a lavorare ai fornelli di una stufa di ferro.
- Una mano spettrale verde fluttua al di sopra di un tavolo su cavalletti, brandendo un coltello e sminuzzando sedano e carote.
- Una scalinata curva sale lungo la parete fino all'area K7.

Cuoco Zhent. L'halfling Manafret Cherryport è uno dei tenenti di Manshoon. Adora cucinare e usa il suo trucchetto *mano magica* per tagliare le verdure. Presume che i personaggi siano degli intrusi, a meno che qualcuno non riesca a convincerlo del contrario. Ogni prova di caratteristica effettuata a tale scopo, tuttavia, subisce svantaggio, in quanto Manafret sa che Manshoon lo avrebbe informato di eventuali ospiti in arrivo. Se il mago sospetta che i personaggi siano degli intrusi, versa di nascosto una fiala di sangue dell'assassino (vedi "Veleni" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*) nello stufato prima di chiedere loro di assaggiarlo e di dargli un parere sincero. Poi grida per chiamare le guardie nell'area K2 e attacca. Il combattimento in quest'area attira l'attenzione degli Zhent nelle aree K2 e K7, che accorrono per indagare.

Manafret è un halfling piedelesto **mago** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*), con le modifiche seguenti:

- Manafret è neutrale malvagio e possiede 31 (9d6) punti ferita.

CONOSCENZE DELLE TORRI KOLAT

Effettuando con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 15, un personaggio può ricordare le informazioni seguenti sulle Torri Kolat. Anche un PNG che conosca bene la storia di Waterdeep, come Mirt o Volo, può fornirle ai personaggi.

- Le Torri Kolat un tempo appartenevano a due eccentrici fratelli, Duhlark e Alcedor Kolat, entrambi maghi.
- Col passare del tempo, i fratelli scoprirono nuovi modi per imbrigliare la magia, ma Duhlark, temendo che qualcuno potesse sottrarre i loro segreti, cedette alla paranoia e innalzò un campo di forza magico attorno alle Torri Kolat.
- La paranoia di Duhlark non fece che peggiorare: alla fine arrivò a sospettare lo stesso Alcedor di avere venduto i loro segreti al miglior offerente. Alcedor lasciò le torri e di lui non si seppe più nulla, mentre Duhlark passò gli ultimi anni da recluso e morì all'interno della sua stessa fortezza.

- Possiede i tratti razziali seguenti: È Piccolo e la sua velocità base sul terreno è di 7,5 metri. Può muoversi attraverso lo spazio di una creatura di taglia Media o superiore. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere spaventato. Parla il Comune e l'Halfling.

Manafret indossa un *anello di teletrasporto* (vedi "Anelli di Teletrasporto" a pagina 157).

Tesoro. Una credenza contiene una dozzina di vasi di erbe rare e spezie. Tra di esse c'è un'ampolla etichettata con la scritta "Sangue dell'Assassino", che contiene sei dosi di quel veleno.

K4. LIBRERIA AMMUFFITA

Questa stanza ammuffita è situata in fondo alla torre principale ed è priva di porta al livello 1. La stanza include i seguenti elementi:

- Un'armatura completa ammaccata si erge al centro della stanza.
- Le pareti sono occupate da scaffali scavati nella pietra. Ogni scaffale è carico di tomi e in cima a ogni fila di scaffali si apre un'alcova che ospita un gargoyle (due di queste sculture sono **gargoyle viventi**).
- Una partita di Scacchi dei Draghi è rimasta in sospeso su un tavolo di marmo in una nicchia di lettura.
- Una scala a chiocciola di pietra sale fino all'area K6.

Gargoyle. I due gargoyle vivi sono indistinguibili dalle statue inanimate dei gargoyle che occupano le alcove sopra gli scaffali. Quando qualche intruso inizia a ficcanasare per la stanza, i gargoyle si tuffano in planata e attaccano.

Tomi. Se un personaggio passa un'ora a frugare tra gli scaffali, trova un grosso tomo intitolato *Rituali di Accoppiamento dei Flumph*, sulla cui copertina campeggia l'immagine incisa di due flumph che intrecciano i loro tentacoli. La copertina è falsa e serve a nascondere un tomo rilegato in pelle di drago: un libro degli incantesimi camuffato che contiene i seguenti incantesimi da mago: *comprendione dei linguaggi, controincantesimo, inviare, levitazione, mani brucianti, porta dimensionale, scurovisione, serratura arcana, servitore inosservato e trova famiglio* (il DM può sostituire liberamente uno o più incantesimi di questa lista con altri incantesimi degli stessi livelli).

Tesoro. Le pedine degli Scacchi dei Draghi sono fatte in avorio scolpito a mano. Il set completo vale 500 mo.

K5. STANZA DEI RIFIUTI

Questa stanza si trova al livello 1 della torre esterna, ma non è accessibile da quel piano. Emana un forte fetore di spazzatura e ha i tratti seguenti:

- Uno strato di rifiuti alto fino alla caviglia copre il pavimento della stanza.
- Alcune striature nere simili a bruciature corrono dal pavimento al soffitto, lungo le pareti e le scale che conducono all'area K10.

I servitori di Manshoon buttano la loro spazzatura quaggiù. I fratelli Kolat avevano creato alcuni oggetti magici in questa stanza e un esperimento uscito fuori controllo aveva provocato le bruciature sulle pareti.

K6. PIANEROTTOLO E CORNICIONE DELLA TORRE PRINCIPALE

Il livello 2 della torre principale presenta i seguenti elementi:

- Su un pianerottolo di pietra privo di ringhiera, si apre una porta che conduce all'area K7, mentre una scala a chiocciola di pietra scende fino all'area K4. Una scalinata

invisibile priva di ringhiera (vedi "Tratti delle Torri Kolat" a pagina 149) corre lungo il muro salendo dal pianerottolo fino all'area K11.

- Sul lato opposto del pianerottolo, un largo cornicione di pietra sporge dalla parete nordest sotto una finestra. Sul cornicione sono stati lasciati due bauli di legno identici (uno è un vero baule, l'altro è un **mimic**).

Cornicione. Non c'è un modo facile per accedere al cornicione, che si trova a 2,4 metri dal pianerottolo e alla sua stessa altezza. I personaggi possono tentare di saltare fino al cornicione oppure possono agganciare una corda con rampino alla ringhiera del livello superiore (area K11) e spingersi oltre il vuoto appesi alla corda. In alternativa, possono oltrepassare il varco usando la magia. Chiunque cada dal pianerottolo o dal cornicione atterra nell'area K4, 6 metri più in basso.

Mimic. Il mimic aderisce a un personaggio che lo tocchi. Il mimic attacca, se viene disturbato o quando un personaggio ispeziona il vero baule accanto a lui.

Tesoro. Il vero baule non è chiuso a chiave e contiene tredici oggetti che possono essere usati come focus arcani: due cristalli (del valore di 10 mo ciascuno), un globo (del valore di 20 mo), quattro verghe (del valore di 10 mo ciascuna) e sei bacchette (del valore di 10 mo ciascuna).

K7. SALA DI LETTURA

Questa stanza ha i tratti seguenti:

- Un massiccio mezzorco che indossa un'armatura di cuoio nera se ne sta seduto su una poltrona imbottita nell'angolo più a nord della stanza, a leggere un libro.
- Alle pareti sono appesi grandi quadri che raffigurano città e panorami di vario tipo. Il pavimento è coperto da un tappeto consunto e sporco di sangue. Gli altri mobili includono un paio di sedie a dondolo, un divano e un divanetto più piccolo.
- Un odore succulento proviene da una scalinata curva che scende verso la cucina (area K3).

Zhent. Yorn il Terrore sta leggendo una copia della *Guida di Volo ai Mostri*, autografata dall'autore in prima pagina con una dedica in Comune, che recita: "Per Yorn. Spero che troverai il capitolo sugli orchi illuminante!"

Yorn è un mezzorco **malvivente**, con le modifiche seguenti:

- Yorn è neutrale malvagio.
- Possiede i tratti razziali seguenti: Quando scende a 0 punti ferita, scende invece a 1 punto ferita (ma non può farlo di nuovo finché non completa un riposo lungo). Possiede scurovisione entro un raggio di 18 metri. Parla il Comune e l'Orchesco.

Yorn antepone la propria incolumità a ogni altra cosa. Inizialmente è indifferente verso gli intrusi. Se Yorn crede che i personaggi non siano una minaccia, è ben lieto di chiacchierare con loro a proposito degli abitanti e della planimetria delle Torri Kolat. Non ha mai visitato il rifugio extraplanare di Manshoon, ma sa che il cerchio di teletrasporto nell'area K22 è il modo giusto per raggiungerlo.

Un combattimento in quest'area attira l'attenzione di Manafret Cherryport nell'area K3, che accorre per indagare.

Tesoro. Yorn porta con sé in un borsello 36 mr, 20 ma, 12 mo, 8 taol e uno stuzzicadenti d'avorio tempestato di gemme (del valore di 25 mo).

K8. CAMERA DA LETTO DEGLI APPRENDISTI

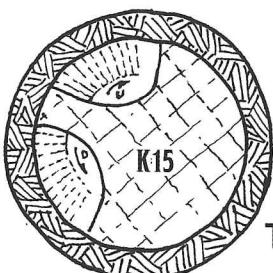
Questa angusta camera contiene la mobilia seguente:

- Tre letti singoli, stretti a meno di un braccio di distanza l'uno dall'altro, sono stati collocati sotto una scalinata che sale fino all'area K12.
- Ai piedi di ogni letto è visibile un baule di legno.



1 quadretto = 1,5 metri

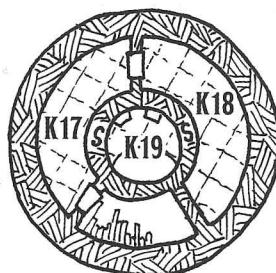
Livello 4



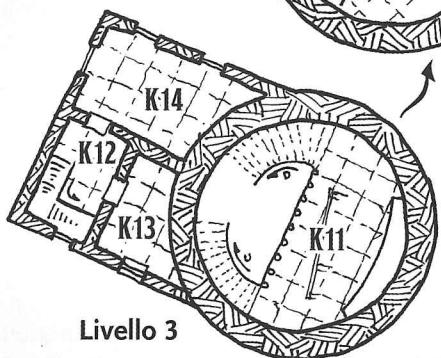
Livello 5



Livello 6



Torre Principale



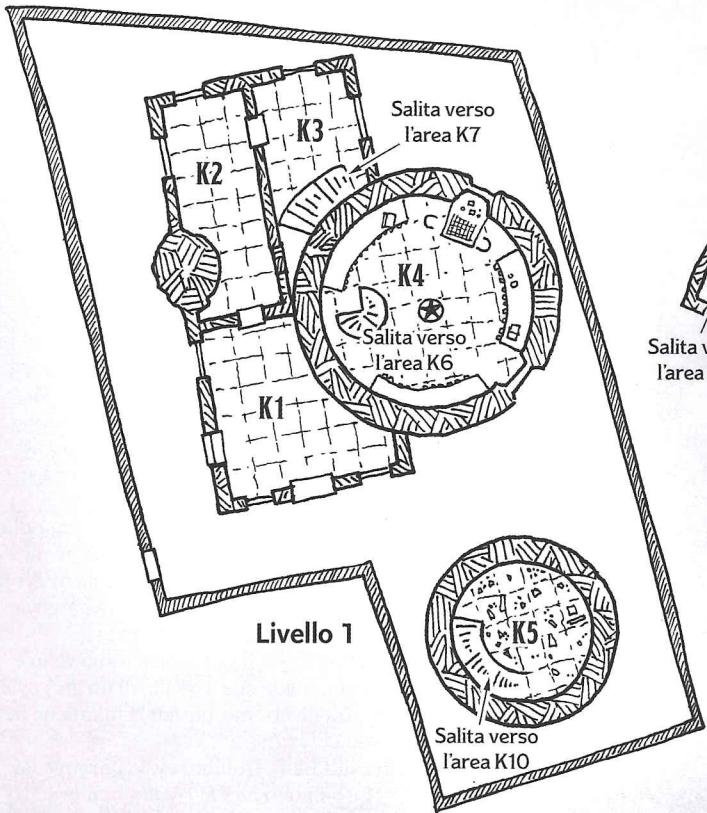
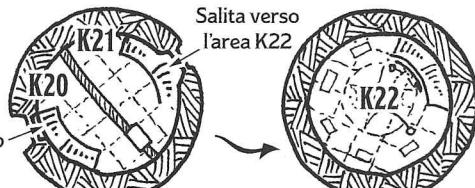
Livello 3

Torre Esterna



Livello 3

Livello 4



MAPPA 8.1: LE TORRI KOLAT

I fratelli Kolat un tempo avevano preso presso di loro degli apprendisti che dormivano qui. Ora Manshoon consente ai suoi apprendisti (Ered Payno, Havi Termock e Savara Firethorn) di fare altrettanto. Tutti e tre si trovano nell'area K15.

Tesoro. Ogni baule contiene un abito comune, una borsa per componenti di scorta, candele, inchiostro, carta, penne e 3d6 mo. Inoltre, in ogni baule è custodito un libro degli incantesimi che contiene tutti gli incantesimi preparati dal suo proprietario. In più, il libro degli incantesimi di Ered contiene *fulmine, mani brucianti* e *scassinare*; il libro degli incantesimi di Havi contiene *charme su persone, immagine maggiore* e *individuazione dei pensieri*; quello di Savara contiene *allucinazione di forza, comprensione dei linguaggi e destriero fantomatico*.

K9. PONTE E PASSERELLA

Un ponte di legno collega le due torri a 6 metri di altezza dal terreno e una passerella collegata al ponte corre lungo il perimetro della torre esterna. Sia il ponte che la passerella sono privi di ringhiere. Le assi e le pietre gemono e scricchiolano sotto il peso di chi le percorre, ma non c'è alcun pericolo di crollo.

K10. STATUA DEL MAGO

Questo livello della torre esterna è composto da un pianerottolo e da una stretta cornice che hanno i tratti seguenti:

- Il pianerottolo è un'area quadrata con lato di 3 metri e collegata a due scalinate. Una scende per 6 metri fino all'area K5 e l'altra sale per 6 metri fino all'area K20.
- Sulla stretta cornice che costeggia la parete sudest si erge una statua a grandezza naturale di un mago umano dalla lunga barba. Il mago ha un'espressione corrugata e punta una bacchetta di pietra verso la porta dell'area K9.

Statua. La statua raffigura Duhlark Kolat e un incantesimo *individuazione del magico* o una magia simile rivela un'aura magica di trasmutazione attorno ad essa. La prima volta che un personaggio mette piede sul pianerottolo, la statua levita a 30 cm d'altezza dalla cornice e intona l'avvertimento seguente in Comune:

“Io sono Duhlark Kolat, il grande mago e padrone di questa torre! Come osi invadere la mia dimora? Vattene immediatamente o sarai distrutto da forze magiche oltre la tua comprensione!”

La minaccia è vana, ma la statua continua a levitare per 1 minuto prima di tornare a poggiare sulla cornice. La magia si ripristina dopo 1 ora. Mentre levita, la statua può facilmente essere spinta o tirata altrove.

Se un personaggio lancia *dissolvi magie* sulla statua mentre fluttua, la statua cade, si sbilancia oltre il bordo della cornice e precipita fino all'area K5 sottostante, dove va in mille pezzi. Chiunque si trovi in quell'area quando la statua cade, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti subirà 22 (4d10) danni contundenti.

K11. LABORATORIO

Questa stanza è composta da un cornicione collegato al livello superiore e a quello inferiore da due scalinate invisibili (vedi “Tratti delle Torri Kolat” a pagina 149). Una scalinata scende per 6 metri fino all'area K6 e l'altra sale per 6 metri fino all'area K15. L'area presenta i seguenti elementi:

- Il pavimento è disseminato di vetri infranti e un grosso tavolo di legno su cavalletti è stato rovesciato su un lato.
- Un grande armadio vuoto occupa buona parte della parete di fondo.

Questo laboratorio è stato saccheggiato e svuotato da Manshoon e non contiene nulla di valore.

K12. MOSTRA DEI BASTONI

Questa stanza contiene quanto segue:

- Sei bastoni di vari stili sono appesi in bella mostra alle pareti in cima al pianerottolo.
- Una scalinata scende fino all'area K8.

Bastoni. Ogni bastone è stato costruito e rifinito in uno stile diverso: un ramo di betulla contorto, un solido tassello di quercia, una pertica di pietra scintillante, un'asta d'acciaio ricoperta di rune blu, un bastone ferrato di rame increspato e sormontato da una falce di luna in rame e un bastone da passeggiò in vetro soffiato sormontato da un globo di marmo nero.

Tutti e sei i bastoni si animano e attaccano gli intrusi che entrano nell'area senza essere scortati da Manshoon o da uno dei suoi tenenti. I bastoni usano le stesse statistiche delle **spade volanti**, con la differenza che infliggono danni contundenti quando colpiscono. Se ha inizio un combattimento in quest'area, le creature nell'area K14 accorrono a indagare.

K13. CELLA DI DETENZIONE

La porta di questa stanza è dotata di una stretta finestrella a sbarre, è chiusa a chiave ed è protetta da una trappola (vedi sotto). Quando i personaggi si avvicinano alla porta, il DM legge:

Una voce rauca echeggia da oltre la porta. "Se siete buoni, liberiamo assieme queste torri dal fetore del male. Se siete malvagi, aprete la porta e combattiamo, affinché la mia noia eterna abbia fine." Oltre la finestrella sbarrata della porta, è visibile una gargoyle rinchiusa in una cella di pietra. La creatura vi sfida con un cupo ringhio. "Allora, fatevi sotto!"

Trappola della Porta. Un incantesimo *glifo di interdizione* è stato lanciato sulla porta ed è regolato per innescarsi quando qualcuno che non sia Manshoon aprirà la porta. Il glifo, che assomiglia a un'elaborata lettera M, può essere trovato effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 18. Il glifo bersaglia la creatura che apre la porta con un incantesimo *cecità/sordità* (CD 18 del tiro salvezza).

Lady Gondafrey. Molto tempo fa, Duhlark Kolat intrappolò in questa cella un esperimento magico: una **gargoyle** in cui era stata infusa la personalità di una cavaliere umana di Tyr (il dio della giustizia) di nome Lady Gondafrey. Questa gargoyle possiede un punteggio di Intelligenza pari a 10 e il suo allineamento è legale buono. Parla il Comune e il suo volto è più simile a quello di un umanoide che a quello di un gargoyle. Manshoon trova la creatura divertente, quindi la mantiene in vita, ma rinchiusa in cella.

Se i personaggi liberano Lady Gondafrey, la gargoyle si offre di combattere al loro fianco, ma si rivolta ben presto contro qualsiasi personaggio che si comporti palesemente in modo crudele o irrispettoso della legge. La gargoyle può offrire informazioni utili sulle Torri Kolat e conosce bene sia la planimetria che gli attuali occupanti delle torri. Sa che Manshoon risiede in un rifugio extraplanare,

accessibile soltanto tramite un cerchio di teletrasporto che i suoi tenenti attivano usando degli anelli speciali. La gargoyle non sa dove si trovi il cerchio di teletrasporto e non sa nemmeno perché Duhlark abbia trasferito la sua coscienza nella sua forma attuale.

La gargoyle conserva alcuni ricordi frammentari della sua vita come Lady Gondafrey, un'abitante di Waterdeep che prestava servizio nella Vigilanza Cittadina. Dopo avere identificato Duhlark Kolat come sospetto in vari casi di sparizioni locali, si presentò alla sua porta nel 1379 CV, l'Anno della Fortezza Perduta. Infastidito da questa violazione della sua privacy e ormai uscito di senno, Duhlark catturò Lady Gondafrey, usò un incantesimo per fondere la sua forma a quella di un gargoyle e la imprigionò.

Se la gargoyle accompagna il gruppo, il DM tira un d10 ogni giorno all'alba. Con un risultato di 1, l'allineamento di Lady Gondafrey diventa caotico malvagio per 24 ore, in quanto l'indole malvagia del gargoyle originario prende il sopravvento. In questo stato, la creatura tenterà di orchestrare la morte dei personaggi, spingendosi anche ad attaccarli quando si trovano da soli.

K14. ALLOGGI DELLA SERVITÙ

Questa stanza ha i tratti seguenti:

- La mobilia include quattro letti, un tavolino con quattro sedie e una tenda consunta che copre la finestra.
- Quattro Zhent **malviventi** si riposano in quest'area. Uno cerca di dormire, altri due giocano a carte e il quarto se ne sta seduto sul letto a riparare la corda di una balestra pesante.

I malviventi lavorano per Manshoon e balzano in piedi per attaccare chiunque non riconoscano come loro compagni. Effettuando con successo una prova di Carisma (Inganno) con CD 17, un personaggio può convincere questi Zhent che lui e gli altri personaggi sono loro alleati.

Tesoro. Sul tavolo sono stati accumulati in pile meticolosamente ordinate 74 mr, 52 ma, 19 mo e 4 taol.

K15. CAMERA DI EVOCAZIONE

Questa stanza è collegata al livello superiore e a quello inferiore da due scalinate invisibili (vedi "Tratti delle Torri Kolat" a pagina 149): una scende per 6 metri fino all'area K11 e l'altra sale per 6 metri fino all'area K16. Quest'area presenta i seguenti elementi:

- Un cerchio di rune del diametro di 3 metri è stato tracciato col sangue sul pavimento, ma il sangue si è ormai essiccato. Da quattro bracieri di ferro disposti lungo i bordi del cerchio, si levano costanti sbuffi di fumo.
- Tre **maghi apprendisti** (vedi l'appendice B) sono in piedi all'esterno del cerchio e intonano un incantamento. Un **barlgura** giace inerte all'interno del cerchio.

I tre maghi all'interno di questa stanza sono gli apprendisti di Manshoon: Ered Payno (LM umano Damaran), Havi Termock (CM umana Chondathan) e Savara Firethorn (NM umana Tethyrian). Ognuno di loro indossa un *anello di teletrasporto* (vedi "Anelli di Teletrasporto" a pagina 157). L'incantamento magico che i tre stanno recitando ha sedato il barlgura e lo ha reso privo di sensi. Se uno di loro smette di cantare, il demone si sveglia e si infuria, ma resta comunque intrappolato nel cerchio. Ogni volta che il barlgura subisce danni, può effettuare una prova di Carisma con CD 10. In caso di successo, riesce a fare irruzione fuori dal cerchio e attacca qualsiasi creatura si trovi entro la sua portata.

La liberazione del barlgura ostacola le operazioni di Manshoon, costringendo il mago a dedicare tempo e

risorse preziose per sconfiggere l'immondo e sostituire i sottoposti uccisi.

K16. LABORATORIO DEI COSTRUTTI

La scalinata invisibile che parte dall'area K15 termina davanti a una porta chiusa. La porta non è chiusa a chiave e conduce a una stanza, che ha i tratti seguenti:

- Frammenti di argilla, pietra, osso e metallo sono sparsi su tutto il pavimento e su un tavolo di legno al centro della stanza.
- Quando qualcuno mette piede nella stanza, il pavimento scricchiola e si inclina leggermente, rivelando di essere sganciato dalle pareti. Due gigantesche tenaglie di ferro, disposte ai lati opposti della stanza, tengono fermo il pavimento. Ognuna di quei meccanismi arrugginiti è collegato a una leva di ferro.
- Una scalinata di legno un tempo saliva per 6 metri fino al livello successivo, ma ora è parzialmente crollata.

I fratelli Kolat un tempo usavano questo laboratorio per fabbricare i loro costrutti. Il pavimento magico sorretto dalle tenaglie era una precauzione da attivare qualora uno degli esperimenti fosse sfuggito al loro controllo.

Quando una creatura che non lavora per gli Zhentari di Manshoon entra in questa stanza senza essere scortata, i frammenti di metallo sparsi sul pavimento si alzano in volo assieme e si ammassano per formare un'**armatura animata** che attacca. Quando l'armatura scende a 10 punti ferita o meno, cerca di tirare una delle leve al turno successivo.

Tenaglie del Pavimento. Usando un'azione per tirare una leva, entrambe le tenaglie si sganciano dal pavimento, che viene proiettato magicamente verso il soffitto. Le creature che si trovano sul pavimento sono buttate a terra pronte e devono effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 20 per non essere sbattute contro il soffitto; se falliscono, subiscono 22 (4d10) danni contundenti, mentre se lo superano, subiscono la metà di quei danni. Il pavimento si stabilizza poi a poco meno di un metro sotto il soffitto, bloccando l'accesso alle scale che scendono verso l'area K15, ma lasciando abbastanza spazio per arrampicarsi lungo la scalinata crollata fino all'area K17 (il pavimento magico era concepito per impedire a un golem impazzito di scendere fino alle camere inferiori della torre e di dileguarsi all'esterno, procurando ai fratelli Kolat il tempo di occuparsi di lui). Dopo 10 minuti, il pavimento scende di nuovo al suo livello normale e si riaggancia alle tenaglie.

Scale Parzialmente Crollate. Una creatura può arrampicarsi sulle scale fino all'area K17, effettuando con successo una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10. Se la prova fallisce, la creatura cade per 3 metri.

K17. GOLEM DI CARNE

Questo corridoio privo di illuminazione presenta i seguenti elementi:

- Se un personaggio ispeziona il corridoio in cerca di trappole ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 17, nota dei fori del diametro di 2,5 cm che si aprono sulle pareti all'altezza della caviglia, disposti a intervalli regolari per tutta la lunghezza del passaggio.
- Un **golem di carne** si erge di fronte alla porta dell'area K18.
- Una porta segreta a senso unico è nascosta lungo la parete più interna.

Trappola del Golem. Il golem di carne fu creato da Duhlark Kolat. Manshoon ha deciso di lasciarlo qui e ha ordinato ai suoi tenenti di non disturbarlo. Si muove per attaccare chiunque non sia Duhlark e si avvicini a



NAT, JENKS E SQUIDDLY SE LA SPASSANO, NONOSTANTE IL GELIDO INVERNO DI WATERDEEP.





meno di 3 metri da esso. Un personaggio camuffato da Duhlark (usando la statua nell'area K10 come modello) può ingannare il golem effettuando con successo una prova di Carisma (Inganno) con CD 10.

Il golem si trova su una piastra a pressione. Quando fa un passo per attaccare qualcuno oltre la sua portata, il meccanismo collegato alla piastra scatta e sprigiona un gas velenoso dai fori lungo il muro. Quando la trappola si innesta, ogni creatura nel corridoio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12; se fallisce, subisce 10 (3d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Il gas permane per 1 minuto, a meno che non sia disperso da un incantesimo *folata di vento* o da una magia simile. Finché il gas persiste, una creatura nel corridoio deve ripetere il tiro salvezza all'inizio di ogni suo turno. Il golem è immune al gas velenoso.

Porta Segreta a Senso Unico. Se un personaggio effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, nota la porta segreta che conduce all'area K19. Questa porta si apre normalmente soltanto dall'interno dell'area K19 e solo un incantesimo *scassinare* o una magia simile può riuscire ad aprirla da questo lato.

K18. RUNA ARCANÀ

Questo corridoio privo di illuminazione è soffocato dalla polvere e dalle ragnatele e ha i tratti seguenti:

- Una runa elaborata è stata incisa sulla parete di fondo, all'estremità sud del corridoio (la runa non è visibile dalla porta sull'area K17).
- Una porta segreta è nascosta lungo la parete più interna.

Runa Arcana. Un incantesimo *individuazione del magico* o una magia simile rivela una potente aura magica di evocazione attorno alla runa. Una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15 effettuata con successo conferma che questa è la runa che alimenta il campo di forza attorno alle Torri Kolat e che può essere distrutta. Possiede CA 10, 22 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. La runa non può essere dissolta normalmente, ma ogni *dissolvi magie* lanciato con successo su di essa (CD 19) le infligge 16 (3d10) danni da forza.

La prima volta in cui la runa subisce dei danni, uno **slaad rosso** si sprigiona magicamente da essa e attacca tutte le creature nel corridoio.

Quando la runa è distrutta, il campo di forza attorno alle Torri Kolat scompare.

Porta Segreta. Un personaggio che effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 nota la porta segreta che conduce all'area K19.

K19. CAMERA DA LETTO DI DUHLARK

È possibile accedere a questa camera attraverso una delle porte segrete che conducono alle aree K17 e K18. La camera include i seguenti elementi:

- Un **teschio infuocato** ondeggia al centro della stanza, soffocata dalla polvere e dalle ragnatele.
- Un letto a baldacchino ovale ricoperto di ragnatele è stato collocato di fronte a due strette librerie.
- Nella camera aleggia il fetore di una tomba.

Manshoon ha trovato i resti scheletrici di Duhlark nel letto e ha trasformato il suo teschio in un teschio infuocato. Ha lasciato stare il resto delle ossa, che ora rimangono nascoste sotto le ragnatele. Il teschio infuocato attacca chiunque si trovi davanti e non sia Manshoon, gridando: "Fuori da casa mia!" mentre lancia incantesimi e scaglia raggi di fuoco.

Librerie. Manshoon ha rimosso tutti i libri di valore dalla camera da letto, lasciando ampi spazi vuoti sugli scaffali tra i libri comuni su una vasta gamma di soggetti esoterici.

Tra i volumi di uno scaffale, c'è un falso libro intitolato *L'Uomo di Damara*, un blocco di legno dipinto per sembrare un libro, che in realtà è collegato con un cavo a uno scomparto segreto alla base dello scaffale. Un personaggio può individuare lo scaffale e capire come aprirlo effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Uno strattone al libro fa aprire lo scomparto, rivelando la *bacchetta del legame* di Duhlark nascosta all'interno.

K20. BIBLIOTECA PRIVATA DI ALCEDOR

Questa stanza ha i tratti seguenti:

- Un'alta libreria in legno di quercia contiene alcuni libri in disordine (tutti libri comuni e privi di valore), ma è per buona parte vuota. Sopra la libreria è appesa una targa finemente scolpita che mostra la scritta "Alcedor" in Comune.
- Una scalinata scende per 6 metri fino all'area K10.

K21. BIBLIOTECA PRIVATA DI DUHLARK

Questa stanza ha i tratti seguenti:

- Un'alta libreria in legno di quercia contiene alcune dozzine di libri. Sopra la libreria è appesa una targa finemente scolpita che mostra la scritta "Duhlark" in Comune.
- Una scalinata sale per 6 metri fino all'area K22.

Libreria. La libreria contiene un totale di trenta libri. Se uno qualsiasi dei libri viene toccato, tutti i libri spiccano il volo dagli scaffali e formano uno sciame che attacca le creature nella stanza. La collezione di libri possiede le statistiche di uno **sciame di pipistrelli**, con le modifiche seguenti:

- I libri sono privi dei tratti Senso Radar e Uditore Acuto.
- L'opzione di attacco Morsi dello sciame è sostituita da un'opzione di attacco Schianto che infligge lo stesso ammontare di danni contundenti.

Se non ha creature da attaccare nel suo turno, la collezione di libri torna sulla libreria. Sotto ogni altro aspetto, i libri non sono magici e trattano degli argomenti più disparati.

K22. CERCHIO DI TELETRASPORTO

Una scalinata che sale dall'area K21 conduce a questa camera, la più alta della torre esterna. La camera contiene quanto segue:

- Uno **spectator** fluttua al centro della stanza e quattro **serpenti volanti** volano tra le travi del soffitto.
- Delle rune incise sul pavimento formano un grande cerchio che risplende di un debole bagliore.
- Cinque forzieri di legno chiusi da solidi lucchetti sono stati allineati lungo le pareti.

Guardiani. Lo spectator sorveglia i forzieri del tesoro e attacca gli intrusi che non sono scortati da Manshoon o da uno dei suoi tenenti. I serpenti volanti si uniscono allo scontro, combattendo al fianco dello spectator.

Cerchio di Teletrasporto. Il cerchio di teletrasporto funziona come descritto alla voce dell'omonimo incantesimo nel *Player's Handbook*. Inoltre, una creatura che indossa un *anello di teletrasporto* (vedi "Anelli di Teletrasporto" a pagina 157) può usare questo cerchio per accedere al cerchio di teletrasporto nel rifugio di Manshoon (area E1). Un *anello di teletrasporto* che viene portato entro 1,5 metri dal cerchio inizia a ronzare debolmente.

Forzieri. I lucchetti sui forzieri sono illusori, ma sembrano reali al tatto. Un incantesimo *individuazione del magico* o una magia simile rivela un'aura magica di illusione attorno a ognuno di essi. Ogni tentativo di scassinare o rompere le serrature fallisce, ma un incantesimo *scassinare* o una magia simile riesce ad aprire una serratura.

Sul coperchio del forziere 1 è incisa l'immagine di un'incudine. Contiene una serie di strumenti da fabbro (del valore di 20 mo).

Il forziere 2 è rinforzato con bande di ferro e contiene una serie di strumenti da pittore (del valore di 10 mo) e tre vasetti di vernice colorata (blu, rossa e gialla).

Il forziere 3 è dotato di minuscole zampe artigliate e contiene sei libri degli incantesimi vuoti con le copertine di cuoio (del valore di 50 mo ciascuno).

Il forziere 4 ha un coperchio piatto su cui è dipinto un panorama cittadino. Contiene una dotazione da studioso (del valore di 40 mo) e un libro di frasi in Nanico. Un personaggio che non parla il Nanico può usare il libro per comunicare a un livello rudimentale con un nano amichevole.

Il forziere 5 è decorato con intarsi argentati e sormontato dalla statuetta argentata di un ippogrifo rampante (del valore di 25 mo). All'interno, si trova una serie di scomparti di legno che custodiscono otto fiale di vetro: sei sono *pozioni di guarigione* e due contengono singole dosi di essenza di etere (vedi "Veleni" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*). È possibile identificare il veleno effettuando con successo una prova di Intelligenza (Natura) con CD 13.

RIFUGIO EXTRADIMENSIONALE

Il rifugio extradimensionale di Manshoon si trova su un semipiano finito. Fu creato dal Manshoon originale, i suoi cloni sanno della sua esistenza e attualmente funge da tana per il clone descritto in questa avventura.

Al di fuori del rifugio di Manshoon, il semipiano è un vasto spazio vuoto in cui turbinano nubi di nebbia violacea. Ogni creatura che entra in questa nebbia viene teletrasportata nell'area E1 e deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18; se fallisce, subisce 22 (4d10) danni da forza, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Non esistono punti cardinali in questo spazio extradimensionale; le bussole girano all'impazzata in assenza di nord, sud, est e ovest.

TRATTI DEL RIFUGIO

Questi tratti si applicano a tutte le aree del rifugio extradimensionale:

- I soffitti delle stanze sono alti 3 metri, con passaggi alti 2,4 metri e ingressi alti poco più di 2 metri che le collegano. Le pareti, i pavimenti e i soffitti di tutto l'edificio sono fatti di lastre di alabastro fuse assieme magicamente.
- Le porte sono fatte di ferro e possiedono CA 19, 27 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Un personaggio può scassinare la serratura di una porta chiusa a chiave, usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 17, oppure può aprirla a viva forza, effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25. Con un'azione, Manshoon o il suo simulacro possono chiudere a chiave o aprire qualsiasi porta del rifugio con un semplice tocco.
- Tranne dove specificato diversamente, tutte le aree sono illuminate di luce intensa, proiettata dagli incantesimi *fiamma perenne* lanciati sui sostegni per torce alle pareti.

AREE DEL RIFUGIO

I luoghi seguenti fanno riferimento alla mappa 8.2.

E1. PUNTO DI ARRIVO

Questa stanza è l'ancora che lega il rifugio extradimensionale al Piano Materiale: è possibile

ANELLI DI TELETRASPORTO

Per accedere al rifugio di Manshoon, è necessario un *anello di teletrasporto*: un anello di ottone il cui sigillo raffigura una M stilizzata e che emana un'aura magica di evocazione, se bersagliato da un incantesimo *individuazione del magico* o da magie simili. Manshoon consegna questi anelli ai suoi servitori più fidati.

Con un'azione, una creatura che indossa un *anello di teletrasporto* può attivare il cerchio di teletrasporto dell'area K22 o quello dell'area E1, teletrasportando se stessa e fino ad altre sei creature consenzienti da un cerchio all'altro.

teletrasportarsi da vari luoghi del Piano Materiale fino a questa camera, che presenta i seguenti elementi:

- Sul pavimento di alabastro, è inciso un cerchio di teletrasporto. I personaggi che si teletrasportano in quest'area dall'area K22 compaiono in questo cerchio.
- Il soffitto e tre delle pareti sono fatti di lastre di vetro trasparenti spesse 15 cm; oltre queste lastre è visibile la nebbia viola turbinante che pervade il resto del semipiano. La quarta parete è fatta di alabastro e include una porta di ferro chiusa a chiave, che conduce all'area E2.
- Un'umana vestita di nero, con la testa calva e sfregiata, sorveglia questa stanza attraverso una finestra di vetro situata sulla parete di un'altra stanza (area E3).

Pessima Accoglienza. La figura che osserva la scena dalla finestra è Kaevja Cynavern (vedi l'area E3) ed è in grado di vedere facilmente attraverso la nebbia viola che aleggia tra le due stanze. Usa un incantesimo *inviare* per contattare Manshoon non appena i personaggi arrivano. Manshoon invia il suo simulacro (vedi l'appendice B) per aprire la porta dell'area E2 e accogliere i nuovi arrivati. Il simulacro impiega 1 minuto ad arrivare (dall'area E7); nel frattempo Kaevja usa un altro incantesimo *inviare* per informare un personaggio a caso che "Il generoso padrone di casa sta arrivando ed è impaziente di incontrarvi".

Quando il simulacro arriva, si spaccia per Manshoon e dà il benvenuto ai personaggi nel suo rifugio extradimensionale. Si offre di far visitare ai personaggi il rifugio e li invita con un cenno a entrare nell'area E2. Se i personaggi lo fanno, l'allarme nell'area E2 si innesta e il simulacro attacca.

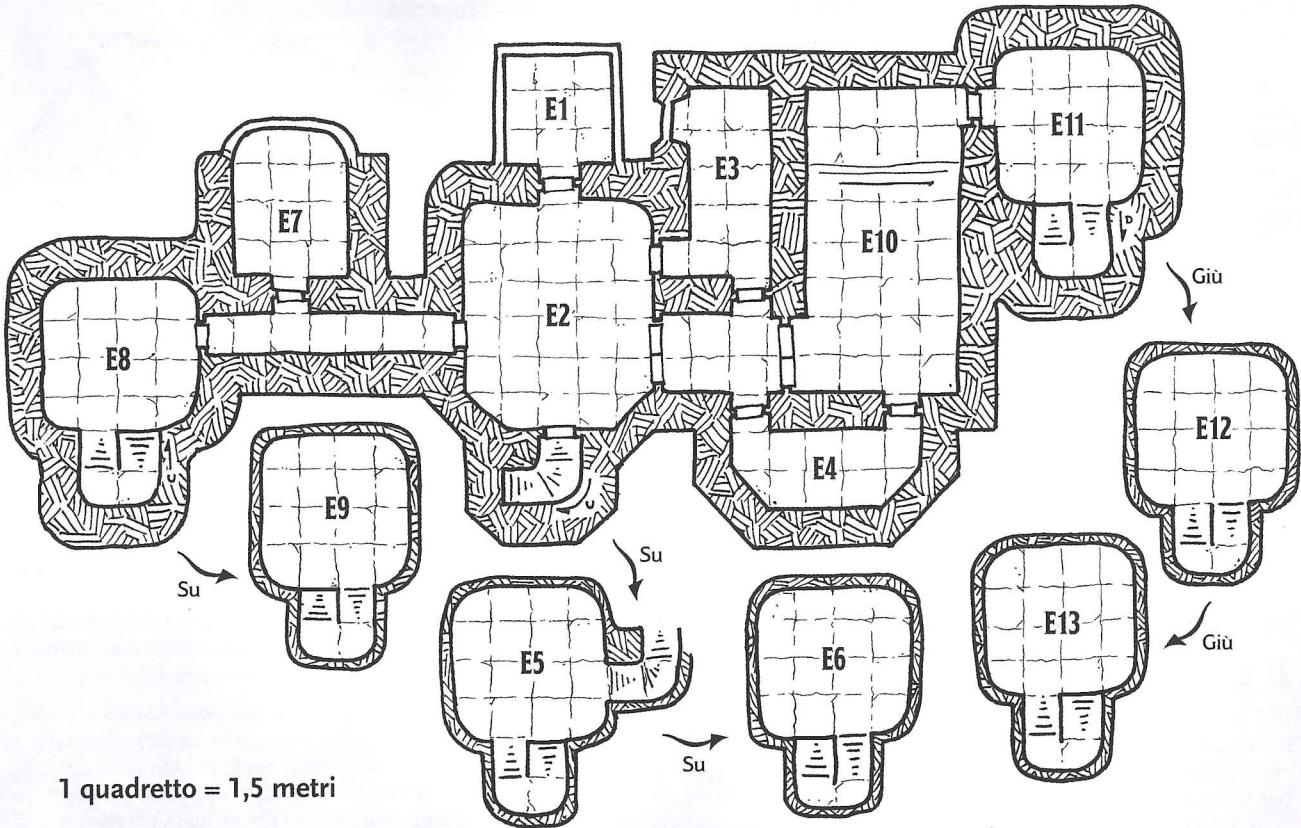
Pareti di Vetro. Ogni sezione di 1,5 metri della parete di vetro possiede CA 13, 30 punti ferita e immunità ai danni da acido, psichici e da veleno. La nebbia viola che riempie il semipiano non entra in quest'area, nemmeno se il vetro va in frantumi.

Cerchio di Teletrasporto. Il cerchio di teletrasporto funziona come descritto alla voce dell'omonimo incantesimo nel *Player's Handbook*. Inoltre, una creatura che indossa un *anello di teletrasporto* (vedi "Anelli di Teletrasporto" a pagina 157) può usare il cerchio per accedere al cerchio di teletrasporto nelle Torri Kolat (area K22). Un *anello di teletrasporto* che viene portato entro 1,5 metri dal cerchio inizia a ronzare debolmente.

E2. ATRIO

La porta che conduce all'area E1 è chiusa a chiave. Tutte le altre porte che si affacciano su questa stanza non sono chiuse a chiave. L'atrio ha i tratti seguenti:

- Sul pavimento di alabastro è inciso un grosso simbolo in marmo nero, che raffigura un serpente alato che morde una moneta. I personaggi lo riconoscono come il simbolo degli Zhentarim (la moneta nasconde un meccanismo d'allarme).
- Alle pareti sono appese dodici maschere di metallo dalle fattezze umane.



MAPPA 8.2: RIFUGIO EXTRADIMENSIONALE

Meccanismo d>Allarme. La piastra discoidale del diametro di 30 cm che rappresenta la moneta del simbolo degli Zhentarim è in realtà una piastra a pressione. Se viene premuta, emette il rintocco magico di un gong che echeggia in tutto il rifugio. L'allarme può essere disattivato da qualcuno che usi gli arnesi da scasso ed effettui con successo una prova di Destrezza con CD 20, ma se la prova fallisce di 5 o più, l'allarme si innesca inavvertitamente. L'allarme attira i difensori seguenti, che attaccano tutti gli intrusi in questa stanza:

- Kaevja Cynavern (vedi l'area E3)
- Il simulacro di Manshoon (vedi l'area E7)
- Vevette Blackwater e Agorn Fuoco (vedi l'area E8)
- Havia Quickknife e Mookie Plush (vedi l'area E10)

Se i personaggi riescono a sopraffare tutti questi avversari, sono liberi di esplorare il rifugio. Manshoon li attende nell'area E12.

Quando i difensori di Manshoon portano un personaggio a 0 punti ferita, scelgono di renderlo privo di sensi. Se l'intero gruppo è sconfitto, i personaggi privi di sensi vengono privati dei loro libri degli incantesimi e oggetti magici (inclusi gli eventuali *anelli di teletrasporto* che hanno ottenuto alle Torri Kolat). Si risvegliano in un vicolo secondario di Waterdeep con 1 punto ferita a testa. Se i personaggi fanno ritorno alle Torri Kolat, scoprono che l'edificio è stato evacuato e che il cerchio di teletrasporto nell'area K22 è stato dissolto permanentemente.

Maschere di Manshoon. Le maschere appartengono a Manshoon, che le ha indossate in passato. Un incantesimo *individuazione del magico* o una magia simile rivela un'aura magica di invocazione attorno a ogni maschera. Ogni creatura che indossa una maschera subisce 9 (2d8)

danni da fulmine. Una volta che questo effetto si innesca, la maschera smette di essere magica e diventa innocua.

E3. POSTAZIONE DI GUARDIA

Una finestra quadrata con lato di 1,5 metri in quest'area è rivolta verso l'area E1. Se non è stata attirata altrove, Kaevja Cynavern monta la guardia davanti alla finestra.

Kaevja era una Maga Rossa di Thay che in seguito colse l'opportunità di studiare magia presso Manshoon. Prima di accettarla, Manshoon la costrinse a rimuovere i tipici tatuaggi Thayan che portava sulla testa e a rinunciare alle sue vesti di Maga Rossa in cambio delle vesti nere.

Kaevja Cynavern è una **maga** umana Mulan (per le statistiche consultare il *Monster Manual*), con le seguenti modifiche:

- Kaevja è legale malvagia. Conosce il Comune, il Draconico, l'Elfico e il Nanico.
- Ha preparato l'incantesimo *inviare*, al posto dell'incantesimo *volare*, e porta con sé una *gemma elementale* gialla.

In battaglia, Kaevja rompe la *gemma elementale*, evocando un **elementale della terra** e ordinandogli di attaccare i suoi nemici.

E4. DISPENSA

Questa stanza include i seguenti elementi:

- Le pareti sono ricoperte dal pavimento al soffitto di scaffali carichi di pane, formaggio, carne essicidata, noci e alcuni canestri di prodotti freschi.
- Due barili contrassegnati con la scritta "ACQUA" e due con la scritta "BIRRA" sono stati ammonticchiati in un angolo.

E5. LABORATORIO

Questa stanza contiene quanto segue:

- Il tavolo di marmo al centro di questa stanza è coperto di alambicchi, bottiglie e provette. Accanto al tavolo, è stato collocato un bacile pieno d'acqua.
- Una scalinata scende per 3 metri fino all'area E2 e un'altra sale per 3 metri fino all'area E6.

Urstul Floxin. Se è sopravvissuto agli incontri precedenti con i personaggi, Urstul Floxin (vedi l'appendice B) si trova a questo tavolo, impegnato a ripulire controvoglia il materiale del laboratorio. È stato punito per essersi lasciato sgusciare la *Pietra di Colorr* tra le dita (durante gli eventi del capitolo 3). Nonostante questo, resta fedele a Manshoon. Se affrontato, Urstul finge di volersi vendicare del mago e si offre di aiutare i personaggi a sconfiggerlo; tuttavia, se un personaggio effettua con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 14, capisce che si tratta di una menzogna. Se ne ha l'opportunità, Urstul guida i personaggi da Manshoon, poi li attacca per offrire al suo padrone una dimostrazione diretta della sua lealtà incrollabile.

Se i personaggi credono all'inganno di Urstul, ma gli chiedono comunque di cedere le armi prima di accompagnarli, l'assassino Zhent risponde con una risata e li attacca.

E6. CAMERA DI VINCOLO

Un cerchio di rune è stato inciso sul pavimento di alabastro di questa stanza. Se bersagliato da un incantesimo *individuazione del magico* o da una magia simile, il cerchio emana un'aura magica di aburazione.

Manshoon usa il cerchio per vincolare le creature extraplanari. Quando un celestiale, un elementale, un folletto o un immondo è evocato all'interno del cerchio, non può uscire volontariamente da quell'area, a meno che il suo evocatore non usi un'azione per sopprimere la magia del cerchio per 1 minuto. La magia è soppressa anche se parte del cerchio rientra in un *campo anti-magia* o se *dissolvi magie* (CD 17) viene lanciato con successo su di esso.

E7. SIMULACRO DI MANSHOON

Questa stanza è estremamente fredda e ha i tratti seguenti:

- Un flusso d'aria gelida soffia nella stanza attraverso una serie di piccoli condotti di ventilazione sul pavimento. Al centro della stanza, è stato collocato un sarcofago scolpito nel ghiaccio. Il sarcofago è aperto e contiene una figura umanoide fatta di neve.
- La parete di fondo è fatta di vetro incurvato ed è spessa 12,5 cm. Il vetro è ricoperto di uno strato di brina, che oscura parzialmente la nebbia viola del semipiano oltre di esso.

Simulacro. Se non è stato evocato altrove, il simulacro di Manshoon (vedi l'appendice B) è in piedi davanti alla parete di vetro, voltando le spalle alla porta. Il simulacro ha l'aspetto di un mago che indossa una tunica, ha i capelli lunghi e neri, la pelle pallida e la mano e l'avambraccio sinistri metallici e articolati. Il volto è celato da una maschera d'acciaio che raffigura un volto sorridente. Il simulacro attacca chiunque non riconosca.

Freddo Estremo. A questa stanza si applicano le regole del freddo estremo (vedi il capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*).

Parete di Vetro. Ogni sezione di 1,5 metri della parete di vetro possiede CA 13, 30 punti ferita e immunità ai danni da acido, psichici e da veleno. La nebbia viola che riempie il semipiano non entra in quest'area, nemmeno se il vetro va in frantumi.

Sarcofago del Simulacro. Questo contenitore scavato nel ghiaccio pesa 500 kg e inizia a sciogliersi se rimosso dalla stanza. La figura di neve all'interno del sarcofago è parte delle componenti materiali richieste da un incantesimo *simulacro*. Manshoon può usarla per creare un nuovo simulacro se quello attuale viene distrutto.

E8. SALA DI LETTURA

Questa sala presenta i seguenti elementi:

- Un piacevole calore si irradia da un braciere di fiamme verdi circondato da otto poltrone imbottite.
- Se non sono stati attirati altrove, due tenenti di Manshoon si trovano qui: Vevette Blackwater (CM **spadaccina** umana Tethyrian; vedi l'appendice B) e Agorn Fuoco (NM **bardo** umano Turami; vedi l'appendice B). Vevette si riposa su una poltrona, mentre Agorn suona una lira.
- Una scalinata di alabastro sale per 3 metri fino all'area E9.

Zhent. Vevette e Agorn sono due dei più fidati seguaci di Manshoon. Vevette comanda le forze del mago contro la Gilda di Xanathar, mentre Agorn comanda coloro che si oppongono agli Zhent che non sono fedeli a Manshoon. Al momento si riposano all'interno del rifugio in attesa di nuovi ordini da Manshoon.

Braciere di Fiamme Verdi. Un incantesimo *individuazione del magico* o una magia simile rivela un'aura magica di invocazione attorno al braciere. Il braciere lancia un incantesimo *palla di fuoco* (CD 15 del tiro salvezza) centrato su se stesso ogni volta che una creatura nella stanza pronuncia le parole "fiamma verde". Una volta che il braciere ha lanciato questo incantesimo, non può più rifarlo per altre 24 ore. Agorn conosce questo tratto del braciere e lo usa in combattimento se la situazione si fa disperata.

E9. BIBLIOTECA

Ogni parete di questa stanza è coperta da scaffali di alabastro che sporgono verso il centro e sono carichi di libri dedicati alle materie di maggiore interesse per i maghi. Manshoon ha raccolto una collezione degna di nota, che comprende dieci volumi rari che ha rimosso dalla biblioteca di Duhlark Kolat.

Tesoro. Ogni libro raro vale 50 mo e l'intera collezione vale 5.000 mo.

E10. SALA DELLE UDIENZE

Gli Zhent di alto rango che desiderano essere ricevuti da Manshoon lo attendono in questa sala, che include i seguenti elementi:

- L'area è suddivisa in due livelli da una scalinata in alabastro, che sale per 90 cm fino a una piattaforma rialzata più piccola che sovrasta l'area più grande. La piattaforma è vuota, ad eccezione di tre standardi dorati appesi alla parete di fondo, che mostrano tutti e tre il simbolo degli Zhentari: un serpente alato nero che morde una moneta.
- La parte inferiore della sala ospita un tavolo di marmo nero circondato da sedie di legno con lo schienale alto. Il tavolo crea un netto contrasto con le pareti e il pavimento di alabastro.
- Se non sono state attirate altrove, sono presenti due seguaci di Manshoon impegnate in una zuffa di allenamento sul tavolo.

Zhent. Due halfling piedelesto femmine, Havia Quickknife e Mookie Plush, credono che Manshoon sia il capo legittimo degli Zhentari, lo servono senza paura

e sono pronte al sacrificio per assicurarsi che i suoi piani giungano a compimento. Sono **adepte di arti marziali** (vedi l'appendice B), con le modifiche seguenti:

- Havia e Mookie sono legali malvagie.
- Possiedono 49 (11d6 + 11) punti ferita a testa.
- Possiedono i tratti razziali seguenti: Sono Piccole e la loro velocità base sul terreno è di 7,5 metri. Possono muoversi attraverso lo spazio di una creatura di taglia Media o superiore. Dispongono di vantaggio ai tiri salvezza per non essere spaventate e parlano il Comune e l'Halfling.

Sia Havia che Mookie indossano un *anello di teletrasporto* (vedi "Anelli di Teletrasporto" a pagina 157).

E11. ALLOGGI DEGLI ZHENT

Questa stanza contiene quanto segue:

- Lungo le pareti di questa stanza sono allineati cinque letti di legno (tre di taglia umana e due per gli halfling).
- Accanto a ogni letto è stato collocato un baule di legno.
- Una scalinata di alabastro scende fino all'area E12.

Kaevja Cynavern, Vevette Blackwater, Agorn Fuoco, Havia Quickknife e Mookie Plush dormono tutti qui.

Tesoro. Oltre agli abiti ripiegati e vari effetti personali privi di valore, ognuno dei bauli contiene un tesoro.

Il baule di Kaevja contiene un amuleto d'oro su cui è incastonata una runa di cristallo rosso (del valore 250 mo). Una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15 rivela che la runa è un simbolo di invocazione, anche se l'amuleto non è magico.

Il baule di Vevette contiene tre *pozioni di guarigione*.

Il baule di Agorn contiene un mazzo di lettere d'amore firmate da qualcuno di nome Tamzyn. In una delle buste è nascosta un'elegante collana di platino (del valore di 250 mo), con un minuscolo cammeo che ritrae una splendida donna Turami.

Nel baule di Havia c'è un pettine d'oro a forma di drago stilizzato, con due minuscoli rubini al posto degli occhi (del valore di 250 mo).

Il baule di Mookie contiene la minuscola bambola di un halfling. Nell'imbottitura della bambola è nascosto un sacchetto che contiene cinque perle da 100 mo.

E12. ALLOGGI DI MANSHOON

Nessuno è autorizzato a entrare in quest'area al di fuori di Manshoon. Le scale di alabastro che conducono a questa stanza scendono per 3 metri fino all'area E13.

Questa stanza ha i tratti seguenti:

- Lungo la parete opposta rispetto alle scale, si trova un grosso letto dalle lenzuola viola. Sul bordo del letto è seduto un giovane umano di bell'aspetto, elegantemente vestito, la cui lunga chioma nera cela parzialmente il volto angelico. L'uomo è impegnato ad attaccare un'appendice di metallo al moncherino avvizzito del braccio sinistro.
- L'unico altro mobile presente è un tavolo con le zampe scolpite a forma di serpenti alati. Sul tavolo è poggiata una maschera di metallo il cui volto è corrugato in un'espressione minacciosa e tirannica.

Il giovane di bell'aspetto è **Manshoon** (vedi l'appendice B), che in realtà è molto più vecchio di quello che sembra.

Questa versione di Manshoon non desidera lo scontro a tutti i costi. Si congratula con i personaggi per essere arrivati fino a questo punto e non si cura minimamente degli Zhent che hanno sconfitto per arrivare a lui, dato

che considera tutti i suoi seguaci sacrificabili. La migliore probabilità di sopravvivenza dei personaggi consiste nel convincere Manshoon che possono essere intimiditi o comprati e arruolati nei suoi ranghi. Manshoon è stanco della faida con la Gilda di Xanathar e suggerisce ai personaggi di dimostrare la loro utilità dando la caccia a Xanathar e uccidendolo nella sua tana (vedi il capitolo 5). Manshoon esige anche che la sua presenza a Waterdeep sia mantenuta segreta per il momento, aggiungendo che la loro discrezione sarà ricompensata "quando verrà il momento". In cambio consente ai personaggi di tornare a Waterdeep e promette loro una posizione di potere all'interno della sua organizzazione quando la morte di Xanathar sarà confermata. Non ha alcuna intenzione di mantenere la promessa, ma rifiutando di lavorare per lui i personaggi si metterebbero all'angolo da soli, dato che l'arcimago malvagio non può permettersi di essere denunciato o scoperto.

Se ha inizio un combattimento, Manshoon afferra il suo *bastone del potere* (che tiene nascosto sotto il letto) e si prepara a vendere cara la pelle. Per ulteriori informazioni su come interpretare Manshoon, vedi "Affrontare Manshoon" all'inizio di questo capitolo.

Maschera del Tiranno. La maschera sul tavolo non è magica, ma a Manshoon piace indossarla prima di incontrare i suoi seguaci.

E13. STUDIO DI MANSHOON

La scalinata di alabastro termina qui. Questa stanza contiene quanto segue:

- Il pavimento è coperto da un tappeto di pelo color lilla.
- Un angolo della stanza è occupato da un tavolino disposto tra due divanetti viola. Il tavolino è dotato di un piccolo cassetto.
- Nell'altro angolo opposto all'ingresso, è visibile un leggio in marmo nero su cui poggia il libro degli incantesimi di Manshoon, che è protetto da un **orror corazzato** invisibile. Il costrutto attacca chiunque non sia Manshoon e tenti di interagire con il libro (diventando visibile quando lo fa). Il costrutto obbedisce ai comandi di Manshoon, se presente, e combatte fino alla distruzione.

Tavolino. Sul cassetto del tavolino è stato lanciato un incantesimo *serratura arcana*. L'incantesimo può essere oltrepassato se un personaggio usa gli arnesi da scasso ed effettua con successo una prova di Destrezza con CD 25 oppure se usa un incantesimo *scassinare* o una magia analoga. Il cassetto può anche essere aperto a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 21. Contiene un registro rilegato in pelle che costituisce una prova documentata del coinvolgimento di Manshoon in due operazioni di ricatto. Passando un'ora a studiare il registro, un personaggio scopre le informazioni seguenti:

- Corylus Thann, un nobile razzista di Waterdeep, paga gli Zhentari per non rivelare di avere ingaggiato vari malviventi Zhent per assalire i non umani.
- Jelenn Urmbrusk, una nobile di Waterdeep, riceve pagamenti regolari dagli Zhentari per ammortizzare le perdite che ha subito in vari investimenti sbagliati.

Il registro non rivela che Corylus Thann e Jelenn Urmbrusk sono Lord Mascherati, né che il ricatto di Manshoon li costringe anche a usare la loro influenza per insabbiare o minimizzare i crimini perpetrati dalle forze di Manshoon a Waterdeep. Se le autorità ottengono il registro, arrestano tutti coloro che sono sospettati di essere legati a Manshoon o agli Zhentari, ostacolando così le operazioni

del mago (vedi "Interferire nelle Operazioni di Manshoon" a pagina 147). Stranamente, né Corylus né Jelenn vengono arrestati e nemmeno interrogati.

In mezzo alle pagine del registro, è stato infilato un pezzo di carta con una lista di nomi stilata con la calligrafia di Manshoon. Il mago ha annotato i Lord Mascherati di cui conosce l'identità e ha spuntato quelli che sta ricattando:

Mirt
Corylus Thann ✓
Thardouk Starbuckler
Jelenn Urmbrusk ✓
Dorgar Adarbrent

Libro degli Incantesimi di Manshoon. Questo libro degli incantesimi pesa 10 kg ed è rilegato in pelle di beholder. Contiene tutti gli incantesimi che Manshoon ha preparato (vedi l'appendice B) più gli incantesimi seguenti: *allarme, alterare se stesso, animare morti, blocca mostri, caduta morbida, campo anti-magia, cerchio di teletrasporto, costrizione, desiderio, destriero fantomatico, disco fluttuante di Tenser, dissolvi magie, dominare mostri, forma eterea, forma gassosa, glifo di interdizione, immagine maggiore, inaridire, linguaggi, muro di fuoco, palla di fuoco, protezione dal bene e dal male, riposo inviolato, scrutare, serratura arcana, simbolo, sogno, suggestione di massa, telecinesi, teletrasporto, tentacoli neri di Evard, tocco del vampiro, visione del vero e volare.* Rubando o distruggendo questo libro degli incantesimi, i personaggi ostacolano le operazioni di Manshoon (vedi "Interferire nelle Operazioni di Manshoon" a pagina 147), poiché il mago dovrà dedicare tempo e risorse a recuperare il libro o a sostituirlo.

Se Laeral Silverhand ha l'opportunità di ottenere il libro degli incantesimi di Manshoon, offre in cambio ai personaggi una nave a vela e un paio di bracciali dell'arciere. Vajra Safahr offre ai personaggi l'adesione alla Forza Grigia, una cappa del saltimbanco e una bacchetta dei fulmini in cambio del libro.

Pietra di Golorr. Se Manshoon possiede la Pietra di Golorr, la custodisce nel cassetto del tavolino assieme al suo registro.

EVENTI SPECIALI

Il DM può usare uno o più degli eventi speciali seguenti prima o dopo che i personaggi esplorino le Torri Kolat e il rifugio extradimensionale di Manshoon.

I LORD RICATTATI

Gli eventi descritti in questa sezione possono verificarsi se i personaggi ottengono il registro nell'area E13 e usano le informazioni in esso contenute per affrontare Corylus Thann o Jelenn Urmbrusk ed esigere spiegazioni sui loro rapporti sospetti con Manshoon. Le famiglie Thann e Urmbrusk possiedono ampie tenute protette da muri di cinta nel Quartiere del Mare.

CORYLUS THANN

I Thann sono i viticoltori più rinomati di Waterdeep e la loro è una delle famiglie più antiche della città. Corylus (LM **nobile** umano Tethyrian) lascia volentieri che siano altri membri della sua famiglia a gestire l'attività vinicola, mentre lui si concentra sui suoi doveri di Lord Mascherato. Purtroppo, è privo dei principi e delle capacità di giudizio che avevano fatto la fortuna della Casata Thann in passato. Inoltre, antepone il bene degli umani a quello dei non umani: in passato ha usato dei malviventi Zhentarim per



assalire alcuni non umani che cercavano di ottenere una posizione di potere politico in città. Ora gli Zhent ricattano Corylus, minacciando di denunciare il suo bigottismo a meno che egli non accetti di usare la sua influenza come Lord Mascherato per coprire le loro attività illegali.

È probabile che i personaggi incontrino Corylus mentre si sposta per la città in carrozza, scortato da sei **guardie** umane che gli coprono le spalle e tengono alla larga la plebaglia. Corylus si rifiuta di parlare con il gruppo. Se i personaggi diventano un fastidio, ordina a otto membri corrotti della Vigilanza Cittadina (**veterani** umani) di dare loro una lezione, poi usa la sua posizione come Lord Mascherato per scagionare quei membri della Vigilanza da qualsiasi accusa venga loro mossa. Corylus non vuole essere in debito con nessuno, quindi ogni tentativo dei personaggi di ottenere il suo favore sarà visto con sospetto se non con dichiarata ostilità. Anche se dovessero eliminare Manshoon, Corylus si rifiuterà di ammettere di dovere loro qualcosa.

JELENN URMBRUSK

Jelenn (N **nobile** umana Tethyrian) è un'orgogliosa donna sui cinquant'anni che desidera disperatamente saldare i suoi debiti. Alcuni investimenti sbagliati hanno rovinato la sua attività di prestasoldi e molti dei suoi clienti più affidabili si sono rivolti ad altri fornitori, come i Cassalanter. Jenna poteva prendere in prestito altro denaro da numerosi nobili cittadini o vendere alcune delle proprietà di famiglia a Waterdeep, ma così facendo avrebbe trasformato un problema finanziario privato in un pettigolezzo pubblico. Nel timore delle conseguenze di questo sviluppo, decise invece di accettare un prestito dagli Zhentari, una decisione che ora ha imparato a rimpiangere. Gli Zhent che lavorano per Manshoon hanno promesso di mantenere segreto il loro rapporto, a condizione che Jelenn faccia tutto ciò che è in suo potere per agevolare le operazioni del gruppo a Waterdeep.

Quando non deve trattare con i suoi visidi creditori, Jelenn si occupa dei suoi doveri come Lord Mascherato. Non ha tempo per un incontro faccia a faccia con qualcuno che non conosce. I personaggi possono affrontarla quando entra o esce dalla sua villa, ma la donna non si sposta mai senza sedici **guardie** che formano un muro protettivo attorno a lei. Se i personaggi le parlano sfrontatamente di Manshoon o degli Zhentari, Jelenn intima loro di lasciarla stare, altrimenti subiranno le conseguenze delle loro azioni. La minaccia di Jelenn è per buona parte una minaccia a vuoto, in quanto la donna non desidera farsi altri nemici.

Se i personaggi liberano Jelenn dal giogo della Rete Nera sconfiggendo Manshoon, il suo debito è a tutti gli effetti annullato. Con grande gioia, la nobildonna concede loro un favore speciale (vedi "Favori Speciali" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*). D'altro canto, se minacciano di divulgare pubblicamente il registro di Manshoon nel tentativo di ricattarla o screditarla, la donna finge di asseendarli, ma in segreto usa la sua influenza come Lord Mascherato per rendere loro la vita difficile.

LA FESTA DEL GIORNO DELL'INVERNO MORTO

La Compagnia dei Locandieri, in collaborazione con la Gilda dei Panettieri, la Gilda dei Macellai e la Gilda dei Vinai, dei Distillatori e dei Mescitori, ha deciso di

organizzare una festa del Giorno dell'Inverno Morto per i residenti del Vicolo Teschioditroll. Broxley Fairkettle (vedi "Esempi di Rappresentanti delle Gilde" a pagina 41) chiede ai personaggi se sono disposti a ospitare la festa nella loro taverna. Crede che il gesto sarebbe apprezzato dal vicinato, alla luce delle morti recenti avvenute in zona (vedi il capitolo 3).

Se i personaggi mettono a disposizione la loro taverna per la festa, i vari rappresentanti delle gilde arrivano per rifornirla e decorarla a dovere per l'evento. Nei tre giorni che precedono la festività, la taverna è un cugnolo di attività e di euforia. Il giorno della festa, centinaia di avventori si presentano all'evento: non solo i residenti del Vicolo Teschioditroll, ma anche molti curiosi dalle strade vicine. C'è cibo in abbondanza per tutti, ma la taverna fa fatica a ospitare tutta quella folla ed è necessario allestire dei tavoli anche all'esterno per gestire gli avventori in eccesso. Alla gente non sembra importare, nonostante stia nevicando copiosamente. Vari membri della Vigilanza Cittadina sono presenti per assicurarsi che tutti si comportino come si deve.

Non accade nulla di violento durante la festa del Giorno dell'Inverno Morto, ma la taverna subisce vari danni a seguito del sovraffollamento. La Gilda dei Carpentieri, dei Riparatori di Tetti e degli Intonacatori si offre di effettuare le riparazioni gratuitamente, ma i personaggi dovranno chiudere il locale per una decade per consentire agli artigiani di effettuare le riparazioni. Tuttavia, questa chiusura non ha alcun effetto a lungo termine sugli affari, in quanto la festa ha procurato alla taverna una buona fama sufficiente da indurre i clienti a tornare a frotte non appena riapre.

La festa è un'ottima opportunità per consentire ai personaggi di interagire con i vicini, i membri delle gilde e i constabili della Vigilanza Cittadina, nonché per raccogliere informazioni sugli eventi locali.

IL SIMULACRO SEGRETO

Se i personaggi si inimicano Manshoon, il mago cerca di catturare uno di loro e di sostituirlo con un duplucato magico creato tramite l'incantesimo *simulacro*. Se uno dei giocatori è assente per una sessione di gioco e le circostanze lo consentono, Manshoon prende di mira quel personaggio per sostituirlo mentre il resto del gruppo è distratto da altre questioni. Non c'è bisogno che il DM interpreti la cattura del personaggio: si presume semplicemente che accada. Per creare un simulacro del personaggio, Manshoon ha bisogno di alcuni capelli, unghie o altri frammenti del suo corpo. Una volta ottenute le componenti necessarie dal personaggio catturato, il mago crea il simulacro e lo invia a raggiungere il gruppo con l'ordine di spiarlo e di sabotare le sue attività dall'interno.

Se Manshoon riesce a piazzare un simulacro all'interno del gruppo, il DM dovrà parlare in privato con il giocatore il cui personaggio è stato sostituito e chiedergli di interpretare il simulacro finché non sarà distrutto o il personaggio a cui si è sostituito non farà ritorno. Il simulacro possiede le stesse statistiche del personaggio, ma solo la metà del suo massimo dei punti ferita, e non può acquisire livelli.

ENCHIRIDION DI WATERDEEP DI VOLO

GUIDA DEI VISITATORI ALLA CITTÀ DEGLI SPLENDORI



Di Volothamp Geddarm

Con il generoso patrocinio dei Lord Melshimber

Pubblicato dalla Tym Waterdeep a Responsabilità Limitata, in associazione con la
Compagnia dei Locandieri e la Compagnia dei Carrettieri e dei Postiglioni

Io, Volothamp Geddarm, confermo in fede la veridicità delle parole stampate in questa
pubblicazione. "Scegli la tua rotta seguendo la verità e non ti smarrirai mai, per
quanto lontano tu possa viaggiare." Coniavlo io stesso questo adagio molti anni fa e si è
rivelato prezioso in tutti i miei viaggi*.

*Qualsiasi antinomia, falsa dichiarazione, mendacia, calunnia, pasquinata, atto mancato o
diffamazione presente in questo documento deve essere considerato in corso di errata corrige.

Per ogni contenzioso rivolgersi a:

Studio Legale di Abricade Fellswop,
Via di Mulgomir 17, Quartiere del Castello
Waterdeep

BENVENUTO, VIAGGIATORE! QUELLA CHE TIENI TRA le mani è la più rinomata e aggiornata guida della città, approvata nientemeno che dal suo Lord Svelato, Lady Laeral Silverhand. Questo libretto ti sarà molto utile finché la mia opera seminale, la *Guida di Volo a Waterdeep* (sfortunatamente fuori stampa da tempo, ma ormai diventata un tomo di valore per molti collezionisti) non potrà essere ristampata. Chiedi a ogni rivenditore di paginoni, locandiere, negoziante, oste o libraio quando le copie della nuova edizione torneranno a essere disponibili!

ACCESSO A WATERDEEP

È probabile che tu sia già giunto a Waterdeep e abbia ammirato alcune delle sue molte meraviglie. Ma nel caso in cui questo opuscolo abbia attirato la tua nobile attenzione prima che la tua visita abbia inizio, grazie al lodevole sforzo di un amico o di un familiare che ti ama con fervore, ti illustrerò brevemente le modalità di accesso alla città.

Avrai attraversato le terre governate e controllate dai Lord di Waterdeep ben prima di avvistare le mura della città. Se provieni da sud, lungo la Via del Commercio, incontrerai la Guardia Cittadina alla sua postazione di Zundbridge. Se vieni da nord per la Lunga Strada, l'occhio vigile della Guardia ti seguirà fin dal paese di Rassalantar. E che tu provenga dalla terra o dal mare, probabilmente sarai già stato avvistato dalla Cavalleria dei Grifoni... anche se non è detto che tu abbia avvistato loro!

Niente paura: Waterdeep è una città accogliente e non hai nulla da temere da questi guardiani, a meno che tu non sia alla guida di un esercito di troll razziatori, di un'orda di gnoll o qualcosa del genere. Non è richiesto nemmeno il pagamento di alcun pedaggio (diffida delle Guardie Cittadine che chiedono un pedaggio e segnala l'incidente a un giudice di Waterdeep alla prima opportunità che hai di farlo).

Se viaggi assieme a una grande carovana o su una nave, ti sarà richiesto di registrarti presso il giudice di servizio alla porta da cui sei arrivato o presso il giudice portuale. I giudici sono facilmente riconoscibili dalle vesti nere che indossano (anzi, spesso sono soprannominati "vesti nere" proprio per questo motivo) e dalla scorta della Guardia Cittadina che li accompagna sempre. Ricorda che i giudici possono emettere una sentenza senza bisogno di un processo, quindi si presume che siano sempre trattati con il dovuto rispetto.

Se viaggi via terra assieme a un piccolo gruppo o da solo, non sei tenuto a registrarti presso un giudice, a meno che il tuo soggiorno non si prolunghi oltre una decade. A quel punto, dovrà registrarti presso un giudice alle porte cittadine, al porto o a un tribunale. Chi non lo fa e viene scoperto è soggetto a una multa o ai lavori forzati. Naturalmente, la registrazione ti sottopone a una tassazione mensile, ma come una mia truce conoscenza delle Valli mi disse una volta: "È meglio che la pecora dia la sua lana al pastore, altrimenti stasera si cena con l'abbacchio." In altre parole, i giudici in un modo o nell'altro ti troveranno, quindi tanto vale registrarsi fin dall'inizio.

Detto questo, alcuni dei visitatori più intraprendenti, che hanno bisogno di trattenersi per affari per un mese o una stagione, a volte trovano ospitalità presso le locande di Sottoscogliera, le tranquille terre coltivate a est della città. I meno abbienti spesso trovano alloggio nel Quartiere dei Campi. Dal momento che né l'una né l'altro sono quartieri della città vera e propria, non sono soggetti alla tassazione. Ma è bene ricordare che, queste due zone, proprio per il fatto di non essere ancora state formalmente accettate come quartieri della città, non beneficiano della sicurezza offerta dalle Leggi delle Gilde o della protezione della Vigilanza. Se scegli questa strada, non abbassare mai la

guardia. Gli stolti accorrono a frotte là dove gli esattori hanno paura di andare.

A prescindere dalle dimensioni del gruppo o dai mezzi con cui arrivi in città, se arrivi di notte o d'inverno sarai obbligato a registrarti. Di notte e d'inverno le porte cittadine vengono chiuse. Di norma le navi non sono accettate in porto di notte o dopo le prime gelate della brutta stagione. Quando ne arriva una, un giudice spesso la attende sul molo o un contingente della Guardia Cittadina trattiene i viaggiatori a bordo finché un giudice non giunge sul posto.

Nessuna di queste regole si applica alla porta meno usata della città, la Porta Ovest. Questa porta più piccola si affaccia sulle Piane Fangose, una spiaggia limacciosa usata da cercatori di ostriche, pescatori e altre figure abbastanza coraggiose da immergersi nelle fredde acque dell'oceano. Anche chi si guadagna da vivere pescando con reti o trappole usa questa porta e lascia la sua piccola imbarcazione sulla spiaggia per evitare di pagare le tasse di ormeggio. Gli abitanti locali si registrano presso la Guardia all'entrata e all'uscita. Nessun giudice è assegnato a questa porta, ma nessun nuovo arrivo a Waterdeep è accettato da questo ingresso.

Se arrivi via cielo, dovrà aspettarti un vigoroso inseguimento e un incontro con la Cavalleria dei Grifoni. Soltanto gli individui in possesso di licenze e cavalcature speciali possono solcare i cieli di Waterdeep. Se questo non è il tuo caso, è meglio atterrare a debita distanza dalla città e avvicinarsi a piedi.

IL TUO ARRIVO IN CITTA

Gli splendori che ti attendono a Waterdeep sono leggendari. Questo opuscolo contiene la descrizione di ogni quartiere cittadino, ti indica cosa aspettarti nel quartiere in cui ti trovi e cosa potresti fare o vedere di bello in quel quartiere. Prima, tuttavia, bisognerà fornire qualche dettaglio sulla storia del luogo che ti accinge a visitare e su come comportarti all'interno della più grande metropoli della Costa della Spada.

UNA LUNGA STORIA (IN BREVE)

"Verrà il giorno in cui la nostra città e le acque profonde della sua baia saranno conosciute e rinomate in molti reami e in molti mondi. Tutti sapranno di Waterdeep, la nostra Città degli Splendori, e ne canteranno le lodi. Ho visto ciò che accadrà e mi sforzerò di trasformare questa visione in realtà."

—Ahghairon, il primo Lord Svelato di Waterdeep,
circa 1032 CV

L'altopiano su cui sorge Waterdeep è stato abitato fin da prima che la storia degli umani fosse in grado di ricordare. Ma come spesso accade nelle pericolose terre del Nord, la civiltà ai piedi del Monte Waterdeep ha conosciuto alti e bassi, a volte con drastici cambiamenti. Alcuni studiosi elfici mi garantiscono che un tempo fosse il luogo dove sorgeva Aelinthaldaar, la capitale dell'antico impero di Illefarn. Era quindi già un luogo glorioso quando un nano cercatore minerario di nome Melair scoprì un giacimento di mithral sotto la montagna. Stretto un accordo con gli Illefarni, Melair chiamò la sua gente a scavare sotto la montagna e all'interno dell'altopiano, così il Clan Melairkyn divenne il signore dei luoghi sotterranei, mentre gli Illefarni regnavano in superficie.



LA FIERA DELLE SIRENE SEDUCENTI IN PARATA

Ma questa fruttuosa alleanza durò meno della vita di un nano, poiché l'imperatore degli elfi, colui che gli elfi chiamano "coronal", ordinò la Ritirata di tutti gli elfi, il grande esodo che condusse gli elfi da Faerûn alla mistica isola di Evermeet. Non tutti gli elfi obbedirono a questo editto e molti decisero di restare. Ma quale imperatore ha mai consentito a un altro di sedersi sul suo trono? Il coronal ordinò di radere al suolo tramite la magia tutto Aelinthaldaar e gli elfi sopravvissuti si dispersero in tanti piccoli regni separati. I Melairkyn, naturalmente, videro in questo una violazione del patto e non trattarono mai più con gli elfi. Continuarono a scavare sempre più in profondità sotto la montagna e nessuno ne seppe mai più nulla.

Fu così che gli umani che giunsero alla Baia di Acquafonda la trovarono deserta e pronta da sfruttare per i loro scopi. Per oltre mille anni, una comunità umana visse e commerciò nell'area di quella che sarebbe divenuta Waterdeep, ma la loro identità resta un mistero... se si eccettua una figura peculiare. Sappiamo che fu in questo periodo che il mago Halaster Blackcloak costruì la sua torre alle pendici del Monte Waterdeep ed esercitò il suo dominio sulle terre circostanti, finché, proprio come i Melairkyn, non scomparve sotto la montagna.

Vari signori della guerra rivendicarono il controllo della baia e dell'altopiano, ma fu quello di nome Nimoar a guadagnarsi un posto nella storia. *Una Storia di Waterdeep: Prima Era, L'Ascesa del Signore della Guerra* narra di come Nimoar fece erigere una palizzata di legno per proteggere l'insediamento attorno alla baia, rivendicando il dominio della città che allora veniva chiamata "Rifugio di Nimoar, il Paese delle Acque Profonde".

Le guerre tra gli elfi e gli orchi che si combattevano nelle terre più a nord spinsero a sud intere orde di troll che si

scagliarono contro la città appena nata e fu in quei giorni pericolosi che Nimoar morì di vecchiaia. Seguì una lunga serie di scontri sanguinari tra la popolazione locale e i troll, finché la magia di un giovane di nome Ahghairon non invertì le sorti della guerra a sfavore degli "immortali", che furono finalmente distrutti o dispersi. Il potere e l'abilità di Ahghairon crebbero lentamente e gradualmente col passare degli anni e fecero di lui un grande mago. Si diceva che avesse scoperto una riserva di *pozioni di longevità* o che avesse imparato l'arte di fabbricarne, in quanto visse molti anni mantenendosi fisicamente vigoroso nonostante il passare dei decenni.

Una Storia di Waterdeep: Seconda Era, Inizia il Dominio dei Lord narra che nell'anno 1032 CV, Ahghairon (ormai giunto al suo 112° inverno), ebbe una discussione con Raurlor, il Signore della Guerra di Waterdeep di allora. Raurlor voleva usare la ricchezza e la forza delle armi accumulate da Waterdeep per creare un impero nelle terre del nord. Ahghairon lo sfidò pubblicamente e Raurlor ordinò che il mago fosse incatenato. Ma quando Ahghairon respinse magicamente tutti coloro che cercavano di mettere le mani su di lui, Raurlor colpì il mago con la propria spada. Ahghairon si levò allora in volo, allontanandosi dalla sua portata, e usò la magia per tramutare la lama di Raurlor in un serpente sibilante. Quando il serpente aggredì Raurlor, il Signore della Guerra morì sotto gli occhi di tutti i suoi seguaci.

Ahghairon radunò poi i capi degli eserciti e delle più potenti famiglie di Waterdeep. Mentre i messi cercavano di portarli al castello, una cortina di fiamme rombanti e crepitanti avvolse il trono vacante del signore della guerra su ordine di Ahghairon, affinché nessuno potesse più occuparlo. Poi, quando tutta la schiera dei pretendenti al trono si radunò nella sala delle udienze, il mago si



sedette sul trono infuocato e le fiamme si spensero immediatamente, lasciando sia il trono che Ahghairon illesi.

Da quel seggio, lo stesso su cui il Lord Svelato siede ancora oggi, Ahghairon decretò in che modo la città sarebbe stata governata. Mentre egli sedeva sul trono come lord svelato, un consiglio di altri lord di potenza quasi pari avrebbe governato assieme a lui. Ma l'identità degli altri lord sarebbe rimasta nascosta agli altri membri, in modo che nessuno potesse essere contattato e influenzato tramite tentativi di corruzione o minacce. Fu così che Ahghairon fondò il sistema di governo di Waterdeep.

Ahghairon ebbe un ruolo essenziale anche nella fondazione di molte altre istituzioni di Waterdeep, come i suoi giudici dalle vesti nere, la Cavalleria dei Grifoni e le molte gilde della città. Il primo Lord Svelato regnò saggiamente per oltre duecento anni prima che la magia che lo manteneva in salute cominciasse a cedere. Ora giace sepolto all'interno della sua torre, che è possibile ammirare ancora in piedi nel cortile del Palazzo di Waterdeep. Ma è meglio non avvicinarsi troppo, onde evitare di urtare la barriera invisibile (chiamata "gabbia di forza", mi dicono) che circonda la torre.

Oltre quella barriera giacciono ulteriori interdizioni protettive, come dimostrano le ossa fluttuanti dell'ultimo individuo che provò a sfidarle. Il nome di quella povera anima è andato perduto nel tempo, ma il malfattore era probabilmente un mago che aveva tentato di trafugare i tesori magici seppelliti assieme al loro proprietario di un tempo. Ora le sue ossa fluttuano nell'aria oltre la gabbia di forza invisibile, mantenendo all'incirca la loro posizione naturale, anche se di tanto in tanto un vento forte o qualche bambino dispettoso armato di un lungo bastone riesce a scombinarle.

La saggia guida di Ahghairon viene celebrata nel primo giorno di Eleasis, divenuto noto come il Giorno di Ahghairon. Per ulteriori informazioni su questa giornata, vedi "Festività Cittadine".

Molti eventi importanti hanno lasciato il segno sulla storia di Waterdeep, ma nessuno ha avuto ripercussioni più importanti sulla vita cittadina dei tre periodi apocalittici noti come il Periodo dei Disordini, la Piaga Magica e la Separazione (il più recente e, si spera, anche l'ultimo). In tutte queste occasioni, le azioni degli dèi in guerra tra loro provocarono la scomparsa o l'alterazione della magia del mondo. Nel corso del Periodo dei Disordini, Waterdeep si ritrovò al centro degli eventi. Ma gli effetti delle crisi più recenti sono visibili in città ancora oggi, nonostante si siano verificate in luoghi molto lontani rispetto alla stessa Waterdeep.

Gli dèi scesero tra i mortali durante il Periodo dei Disordini, quando il misterioso Dio Supremo Ao li esiliò dalle loro dimore nel 1358 CV. Fino ad allora, nessuno al di fuori degli dèi aveva mai saputo dell'esistenza di Ao e, da allora in poi, è stato scoperto molto poco. Come sappiamo, la crisi ebbe inizio con il furto delle *Tavole del Fato* da parte degli scellerati e ambiziosi dèi Bane e Myrkul, a cui si aggiunse successivamente Bhaal. Pare che quegli artefatti mistici definiscano l'estensione dei poteri degli dèi e regolino l'uso che deve essere fatto di quei poteri. Come punizione per questo affronto, Ao esiliò gli dèi (o quanto meno quelli che erano venerati dagli umani) esigendo che le tavole gli fossero restituite.

Ma a quanto pare Ao non era onnisciente e nemmeno troppo saggio. Gli dèi non si misero in cerca delle tavole e così toccò agli eroi mortali riportare l'ordine in quel caos. Ci riuscirono e i loro sforzi giunsero al culmine proprio

a Waterdeep. Fu sulle pendici del Monte Waterdeep che Ao fu visto per l'ultima volta, quando concesse il rango di divinità agli eroi umani Kelemvor, Midnight (che divenne Mystra) e Cyric.

Non è quindi una sorpresa per nessuno il fatto che da allora Waterdeep attiri un flusso costante di pellegrini che venerano Midnight al tempio di Mystra e rendono omaggio a Kelemvor nella Città dei Morti. Più sorprendente è invece il fatto che gli abitanti di Waterdeep abbiano sviluppato un culto di breve durata nei confronti dello stesso Ao. Cynosure, la grande struttura in colonne di marmo ai margini del Mercato, che ora è possibile affittare per eventi pubblici e privati, fu costruita in origine come tempio di Ao. Tuttavia, quel culto perse buona parte del seguito quando tutte le preghiere a lui rivolte rimasero senza risposta e la gente si rese conto di non sapere minimamente chi fosse o cosa rappresentasse. È possibile visitare Cynosure per ammirare una serie di sculture e dipinti degli eventi e delle figure principali del Periodo dei Disordini. L'ingresso è libero tutti i giorni, purché la struttura non ospiti un evento stabilito in precedenza, come una riunione delle gilde o il ballo del debutto di un giovane nobile.

Nell'Anno del Fuoco Azzurro (1385 CV), la Piaga Magica sconvolse il mondo. Nessuno all'epoca poteva saperlo, ma in seguito le divinazioni rivelarono che l'antico odio di Cyric nei confronti di Mystra, giunto al culmine, aveva spinto il dio a uccidere la dea della magia. All'epoca ero assente da questo mondo (impossibilitato ad agire a causa di un incantesimo *impriónare*), quindi fu Elminster a spiegarmi molti di questi eventi, ma devo confessare che molto di quello che mi è stato detto ha ben poco senso. In essenza fu una lunga lezione che parlava di stelle, "sfere di cristallo" e "realità speculari semiplanetari". Basti dire che alcune parti del nostro mondo furono scambiate con le parti di un altro mondo e che la magia fu di nuovo sconvolta.

Durante questo periodo, i potenti campi magici che proteggono e influenzano Waterdeep divennero instabili. Questo provocò l'attivazione di molte delle straordinarie statue semoventi della città, in occasione di un terremoto. Negli anni precedenti, le statue semoventi venivano spesso nascoste sul Piano Etereo e chiamate solo in tempi di grande pericolo. Molti cittadini ritenevano che questi enormi costrutti senzienti non fossero nemmeno reali, e che tanto meno potessero sorvegliare la città senza essere visti. La Piaga Magica confermò la loro esistenza e la rese ben visibile a tutti, anche se ognuna di esse si lasciò alle spalle una scia di distruzione attraverso Waterdeep. Ora le statue semoventi sono sparagliate per la città in vari gradi di funzionalità o di decadenza e sono giustamente considerate uno dei più evidenti splendori di Waterdeep.

Dopo la Piaga Magica fu la volta della Separazione. Gli studiosi elfi insistono per chiamarla la Seconda Separazione, affermando che la creazione di Evermeet, avvenuta migliaia di anni fa, fosse un evento analogo. A prescindere da come viene chiamata, l'evento che ebbe inizio nel 1482 CV fu il risultato di un altro mondo (chiamato Abeir, a quanto mi si dice) riversatosi nel nostro. Ancora una volta gli dèi furono abbandonati nel reame dei mortali, stavolta incarnati in vari esseri mortali noti come gli Eletti. Pare che il responsabile di tutto questo fosse quel vecchio combinagui di Ao, anche se il motivo di questa nuova cacciata degli dèi fu oggetto di disputa perfino tra quelle entità durante la loro permanenza presso di noi.

A quanto pare, tutto questo era stato predetto dal leggendario mago di Waterdeep noto come Khelben Arunsun e fu soltanto grazie alla sua saggezza e agli sforzi di Elminster, Laeral Silverhand (ora divenuta Lord Svelato di Waterdeep) e pochi altri che il mondo fu salvato. Stando a Elminster, a seguito di tutto questo Ao ricostruì le *Tavole*

del Fato, ripristinò l'ordine divino e separò Abeir da Toril. Ma è meglio prendere tutto questo col beneficio del dubbio. A voler dare ascolto a quella canaglia dalla barba lunga, sembra che salvi il mondo un mese sì e uno no, senza che nessuno se ne accorga mai.

SOPRAVVIVERE IN CITTA

Waterdeep è senza ombra di dubbio la città più civilizzata della Costa della Spada. Tuttavia, "civilizzata" non significa sicura, né significa che sia facile muoversi al suo interno. Molti elementi della vita quotidiana che gli abitanti di Waterdeep danno per scontati appaiono agli occhi dei nuovi arrivati come una moltitudine di meraviglie e di pericoli mai visti in nessun altro insediamento nel raggio di migliaia di chilometri. Ecco quello che devi sapere per sopravvivere alle tue prime ore in città. Metti un segnalibro a questa sezione, ti tornerà utile consultarla molto spesso!

IL CODICE LEGALE

Waterdeep non è un villaggio comandato da gerarchi di mentalità ristretta, né un minuscolo feudo governato dai capricci di un signore della guerra: è una città le cui leggi sono ispirate allo spirito della giustizia di Tyr. Nella maggior parte dei casi, i membri della Vigilanza Cittadina sono affidabili ed è lecito aspettarsi che facciano il loro dovere con diligenza, così come è lecito aspettarsi che i giudici cittadini siano imparziali. Se hai motivo di comparire di fronte ai Lord Mascherati o al Lord Svelato in persona, puoi star certo che, se la tua causa è giusta, giustizia sarà fatta. Se, tuttavia, ti ritrovi nel torto, sappi che, sebbene pesare quel torto sulla bilancia di Tyr possa richiedere tempo, il suo martello cadrà, brandito dalla città di Waterdeep con implacabile determinazione.

A differenza degli insediamenti meno civilizzati, è raro che la punizione di un crimine sia usata per l'intrattenimento del popolo a Waterdeep. Le sentenze di morte vengono eseguite dietro le alte mura del Castello di Waterdeep e le fustigazioni vengono impartite nelle postazioni di guardia più vicine al luogo della sentenza. La Vigilanza si sforza in ogni modo di porre sotto custodia i trasgressori con la massima discrezione possibile e di non interferire nelle vite degli altri cittadini. I passanti in genere restituiscano il favore tenendosi a debita distanza dagli alterchi tra la Vigilanza e i trasgressori di turno.

Waterdeep fa uso di un complesso sistema di leggi e usanze stabilite dai precedenti, il cui corpo principale può essere consultato nel Codice Legale. Questo documento è disponibile in varie lingue presso il Palazzo di Waterdeep e (in lingua Comune) può essere fornito su richiesta dai giudici alle porte cittadine e al porto. Non bisogna però dimenticare che il Codice Legale fornisce solo delle tracce generali sulle tipiche sanzioni previste per i vari crimini e che i giudici godono di un ampio margine nell'emettere le sentenze che ritengono più appropriate. Qualsiasi Lord Mascherato può prevaricare la sentenza di un giudice, ma è raro che ci sia un Lord Mascherato nei dintorni quando serve.

ARMI, ARMATURE E COMBATTIMENTO

Gli individui abituati alla vita turbolenta del Nord restano spesso sorpresi nel vedere gli abitanti di Waterdeep circolare senza armi e senza armature. Tuttavia, a Waterdeep non vige alcuna legge che proibisca di portare armi e armature. La città vanta però una cultura talmente civilizzata che rende tale comportamento superfluo.

I duelli sono considerati illegali da tempo a Waterdeep, come anche ogni atto riconducibile a un'aggressione. Gli individui colti in flagrante dalla Vigilanza nel corso di

una lotta saranno tutti arrestati e giudicati, a prescindere da chi ha dato il via al tafferuglio e perché (le risse da taverna provocate dall'uso eccessivo di alcol tendono a essere ignorate, fintanto che il proprietario non esige un risarcimento dei danni e nessuno resta gravemente ferito). Le lotte sportive, come il pugilato e la lotta libera, sono legali solo se si svolgono in un luogo registrato presso le autorità cittadine a quello scopo. Inoltre, qualsiasi lama lunga più di trenta centimetri è soggetta a una tassa aggiuntiva ogni volta che viene venduta, cosa che spiega in parte perché gli abitanti di Waterdeep preferiscono portare coltelli e tirapugni come strumenti di autodifesa.

Sia le attività commerciali che i singoli individui fanno uso di guardie armate, ma, se si eccettuano i nobili o gli emissari stranieri, quasi nessuno circola in città accompagnato da tali protezioni. Di conseguenza, la vista di individui armati e corazzati che si aggirano per le strade senza indossare la livrea della città o di una casata nobiliare cittadina induce la maggior parte degli abitanti di Waterdeep a usare prudenza. La gente presume che nessuno circoli così equipaggiato, se non mira a compiere atti di violenza o non si aspetta di essere presto bersagliato da tali atti.

LA VIGILANZA CITTADINA

I primi soldati al servizio della città che incontrerai sono i membri della Guardia Cittadina che pattugliano le strade che portano a Waterdeep, vegliano dalle sue mura, fanno la guardia alle strutture civiche e proteggono i magistrati. Le vie di Waterdeep sono invece presidiate da una forza totalmente diversa: la Vigilanza Cittadina. La somiglianza tra i due nomi rischia spesso di confondere i nuovi arrivati, quindi ho coniato questo pratico detto: "La Guardia fa la guardia dalle mura, mentre la Vigilanza vigila su tutti."

È possibile riconoscere ogni membro della Vigilanza Cittadina dall'uniforme: un farsetto verde e giallo dorato e un alto elmo d'acciaio. Ogni membro della Vigilanza solitamente porta con sé un lungo manganello, un pugnale e un buckler. Dato che la maggior parte dei cittadini non circola armata, questi strumenti costituiscono un deterrente più che sufficiente a ogni potenziale attività criminale. I membri della Vigilanza solitamente non fanno uso di balestre o altre armi per attaccare a distanza, ma fuggire dalla Vigilanza (una soluzione di vecchia data sempre popolare presso i malfattori locali) raramente funziona per i nuovi arrivati in città. Posso assicurare che tutti i membri della Vigilanza conoscono le vie che pattugliano e gli abitanti di zona molto meglio di te, anche se tu dovessi trattenerti a Waterdeep per dieci stagioni.

La Vigilanza Cittadina dispone di numerose postazioni di guardia in tutta la città. Queste stazioni sono in genere situate lontano dalle vie principali, nascoste in piccoli cortili o agli incroci tra strade. Una postazione di guardia

GERGO DELLA VIGILANZA

I membri della Vigilanza Cittadina fanno uso di una specie di gergo quando hanno a che fare con i civili. Ogni visitatore farà bene a sapere cosa intendono.

"Cosa capita?" significa: "Qualcuno mi spieghi cosa sta succedendo qui."

"Fermi tutti!" significa: "Nessuno muova un muscolo."

"Giù le armi!" significa: "Buttate a terra le armi."

"Voglio la verità!" significa: "Rispondimi" o "Racconta tutta la storia."

"Vesti" si riferisce alle vesti nere, in altre parole uno dei giudici. "Dobbiamo chiamare le vesti qui?" o una frase del genere va considerata come una minaccia.

è riconoscibile dalla lanterna verde e dorata appesa all'esterno, che rimane accesa anche durante il giorno grazie a un incantesimo *fiamma perenne*. Una postazione di guardia funge sia da quartier generale organizzativo che da armeria. Chiunque desideri denunciare un crimine può farlo presso una postazione di guardia, qualora un constabole della Vigilanza non sia disponibile altrove. Una postazione di guardia include anche alcune celle di detenzione, dove i trasgressori arrestati per avere commesso un crimine possono essere trattenuti finché non saranno scortati alla prigione di un tribunale per essere sottoposti a un processo.

Dalle postazioni di guardia partono delle piccole squadre che eseguono ronde di pattuglia di giorno e di notte lungo le vie cittadine o vengono incaricate di compiere qualche missione speciale di protezione o di indagine. Nel Quartiere del Castello, una pattuglia di due soli agenti della Vigilanza è sufficiente a vegliare sulle vie cittadine; al contrario, nel Quartiere del Porto le pattuglie sono composte da otto uomini e possono arrivare anche a una dozzina nelle ore notturne. Se i membri della Vigilanza si imbattono in una minaccia che non sono in grado di affrontare, lanciano un segnale con i loro fischielli di stagna per chiamare altri membri in aiuto, un suono che mette in guardia anche tutti i cittadini nelle vicinanze.

I membri della Vigilanza Cittadina rispettano un rigido codice di condotta che fa di loro una delle forze di polizia più affidabili, seconda solo alle pattuglie di paladini di Elturgard. Fintanto che ti asterrai da qualsiasi attività illegale, puoi star certo che non sarai disturbato dalla Vigilanza.

L'ORDINE VIGILE DEI MAGHI PROTETTORI

Quando arriverai a una porta cittadina o quando ti registrerai presso un giudice, aspettati di essere interrogato riguardo alla tua capacità di lanciare magie arcane. I maghi, gli stregoni e gli altri incantatori arcani che desiderano trattenersi a Waterdeep per un certo periodo di tempo sono tenuti a registrarsi presso le autorità e saranno vivamente incoraggiati a unirsi all'Ordine Vigile dei Maghi Protettori, sotto la guida del Bastone Nero.

I membri dell'Ordine Vigile sono tenuti a mettersi al servizio della città quando giunge la chiamata, fungendo da membri temporanei della Vigilanza Cittadina o della Guardia Cittadina. La loro esperienza spesso consente agli investigatori di determinare più facilmente se è stata usata la magia per commettere un crimine all'interno della città. Ai membri dell'Ordine può anche giungere la richiesta di prestare aiuto durante o dopo un incendio, un fenomeno naturale che abbia fatto molte vittime o qualche altro disastro non di natura magica.

I membri dell'Ordine Vigile compongono una sorta di associazione cittadina informale e normalmente lavorano assieme per tenere d'occhio gli eventuali incantatori che scelgono di non unirsi alla loro gilda. Ogni tipo di disordine generato da un incantatore a Waterdeep rischia di suscitare la collera dei Lord di Waterdeep, quindi l'Ordine Vigile si premura di tenere d'occhio tutti i suoi membri.

VALUTA

Come è lecito aspettarsi da una città della sua levatura, Waterdeep conia le proprie monete. Tutte le tasse, le sanzioni e le tariffe di adesione alle gilde devono essere pagate in monete di Waterdeep o degli altri insediamenti che aderiscono all'Alleanza dei Lord. Anche se non esiste una legge che imponga di pagare merci e servizi in monete di Waterdeep, il fastidio di pesare le monete straniere e verificarne la purezza induce molti venditori e operatori di agenzie di cambio (inclusi

i carri bipiani e le carrozze a pagamento) ad accettare soltanto le monete coniate a Waterdeep.

Anche se è possibile cambiare le monete straniere con le monete di Waterdeep con chiunque sia disposto a farlo, i cambiavalute al Palazzo di Waterdeep praticano il cambio senza applicarvi alcuna sovrattassa. La fila a volte può essere piuttosto lunga, nel qual caso conviene fissare un appuntamento (spesso con un giorno o più d'anticipo). Per una transazione più rapida, il mio consiglio è di rivolgersi alla Gilda dei Fidati Peltrai e Fonditori o alla Gilda dei Gioiellieri. Entrambi utilizzano le bilance più affidabili e rispettano i tassi di cambio stabiliti dalle gilde.

Assicurati di cambiare i taol e le lune crescenti prima di lasciare la città, in quanto il loro valore cala drasticamente altrove!

TASSE E TARiffe

Come stabilito nel primo anno di regno del precedente Lord Svelato, Dagult Neverember, Waterdeep riscuote una tassa mensile da tutti coloro che vivono all'interno dei suoi quartier ufficiali. La tassa equivale a 1 cocci per persona di età superiore ai dieci anni e viene riscossa porta a porta dalle pattuglie della Guardia Cittadina nell'ultimo giorno di ogni mese.

Chi desidera farlo può pagare una tassa di un singolo dragone e ottenere una ricevuta che lo esenta dal pagamento per dodici mesi, ma la ricevuta dovrà essere esibita ogni mese quando la Guardia si presenterà a riscuotere, altrimenti sarà necessario pagare di nuovo. Se la Guardia bussa a una porta e non riceve risposta, una notifica che riporta la stima della tassa viene affissa alla porta. Il debito deve essere saldato nel giro di un mese presso un qualsiasi giudice.

Chi non possiede fissa dimora può comunque essere tassato se incontrato in un qualsiasi alloggio, che si tratti di una locanda o di un ostello. Quindi, se decidi di fare una passeggiata nell'ultimo giorno del mese, ti ritroverai sicuramente bloccato nel "traffico fiscale" formato dalla gente che si riversa in strada nel tentativo di evitare gli esattori.

Waterdeep accumula introiti applicando anche altre tariffe, come le seguenti:

1 punta al giorno per l'affitto di una bancarella al Mercato

1 cocci (oltre alle eventuali sanzioni imposte) da chiunque sia stato giudicato colpevole da un giudice (uno per condanna)

1 dragone per ogni veicolo che esce dalla città, vuoto o pieno che sia

5 dragoni per ogni nave che attracca a Waterdeep (ad eccezione delle navi cittadine e dei vascelli diplomatici), da riscuotere dal capitano. La quota copre fino a quattordici giorni (se una nave lascia il porto e rientra entro quel periodo, deve pagare la tassa anche al rientro)

Nei periodi di crisi, è possibile imporre anche le seguenti tasse dirette:

Una **tassa sugli incendi** (in genere 1 dragone per abitazione), da imporre ogni volta che un incendio distrugge una parte considerevole della città

Una **tassa sulle mura** o sul porto (in genere 1 dragone per abitazione), per sovvenzionare i lavori di riparazione o di ampliamento necessari

Una **tassa sulle lance**, da applicare per garantire il pagamento dei mercenari ingaggiati dalla città nei momenti di bisogno (solitamente 1 cocci per abitazione ogni decade, finché i Lord non revocano la tassa)

MONETE DI WATERDEEP

DI SEGUITO SONO MOSTRATE LE MONETE DELLA CITTÀ
(LE IMMAGINI NON SONO IN SCALA).



PUNTA
UNA MONETA DI
RAME GRANDE
QUANTO UN'UNGHIA
(1 PUNTA = 1 MONETA DI
RAME COMUNE)



COCCIO
UNA MONETA
D'ARGENTO, POCO PIÙ
PICCOLA DELLA PUNTA
(1 COCCIO = 10 PUNTE)



TAOL
UNA MONETA D'OTTONE QUADRATA, CON LATI DI CIRCA 5 CM
E UN FORO CENTRALE CHE PUÒ OSPITARE UNA PUNTA
(1 TAOL = 200 PUNTE)



DRAGONE
UNA MONETA D'ORO,
GRANDE UNA VOLTA E
MEZZO UNA PUNTA
(1 DRAGONE = 100 PUNTE)



SOLE
UNA MONETA DI PLATINO,
GRANDE IL DOPPIO
DI UNA PUNTA
(1 SOLE = 1.000 PUNTE)



LUNA CRESCENTE
UNA MONETA DI PLATINO A FORMA DI FALCE CON INTARSIO DI
ELECTRUM, LUNGA CIRCA 7,5 CM, CON UN FORO CENTRALE CHE PUÒ
OSPITARE UNA PUNTA (1 LUNA CRESCENTE = 5.000 PUNTE)

MUOVERSI IN CITTÀ

Spostarsi a piedi è il modo migliore di godersi la città e tutti i suoi splendori. Ma se sei giunto in città con un mezzo tuo, il tempo è inclemente o devi usare le strade per qualche altro motivo, ecco alcune informazioni che ti torneranno utili.

TRAFFICO E VIAGGI

Waterdeep è una città dotata di ampi viali percorsi da un costante flusso di traffico. Per tutta la giornata e anche in alcune ore della notte, una variegata gamma di carri, carretti, messaggeri a cavallo o su pony, carrozze, calessi, carrozze a pagamento e i tipici carri bipiani torreggianti della città (descritti più sotto) percorre le arterie cittadine principali. Fortunatamente, la maggior parte delle strade è dotata ai lati di marciapiedi lastricati, che offrono ai pedoni spazio in abbondanza, e di rialzi divisorii che consentono a un pedone di attraversare la strada a passo tranquillo, tenendosi fuori dal traffico e aspettando che i mezzi in transito siano passati.

La planimetria della città è vecchia di secoli e continua a regolare il flusso del traffico ancora oggi. Waterdeep sorge su un altopiano adiacente a una lunga montagna che ripara buona parte della città dal mare. Nella terza parte più a sud della città, dove il terreno sale dalla baia, la Strada Alta e la Via del Drago sono le due strade principali che corrono lungo l'asse nord-sud. Entrambe convergono al Crocevia nei pressi della porta sud e nel cuore del Quartiere Commerciale, dove la città diventa più stretta (delimitata dal Castello di Waterdeep, che sorge su un promontorio della montagna, e dalle mura della Città dei Morti). Poi i due viali fusi in uno si separano di nuovo: quello che prosegue a nord torna a essere la Strada Alta e quello che continua a ovest diventa la Via di Waterdeep e punta verso il Palazzo di Waterdeep (da non confondere con il Castello di Waterdeep, che costeggia da vicino). Al centro della città, sei viali partono verso nord dalla Via di Waterdeep fino a incontrare la strada che delimita il Mercato. Sul lato opposto del Mercato, cinque dei viali proseguono verso nord.

I viali sopracitati, assieme alla Via del Delfino Cantante nel Quartiere del Mare, fungono da arterie principali della città. Le carrozze a pagamento e i carri bipiani percorrono soprattutto queste strade e il traffico è particolarmente intenso lungo quei viali. Buona parte delle altre strade cittadine corre lungo l'asse est-ovest, ma a prescindere dalla direzione, nelle altre aree il traffico è generalmente meno intenso e attraversare è più sicuro.

SEGNALI STRADALI

Grazie alla Gilda degli Scrivani, degli Scribi e dei Contabili, Waterdeep vanta una longeva tradizione nella catalogazione delle sue vie e perfino di molti dei suoi vicoli e cortili. Il metodo di identificazione varia da un isolato all'altro e da un quartiere all'altro (targhe di ottone, incisioni in pietra e cartelli di legno con scritte in vernice), ma in tutti i casi i nomi delle vie sono solitamente esibiti sugli angoli degli edifici agli incroci, a circa 3,6 metri di altezza dal terreno. Il nome della via che stai percorrendo si trova sul muro a te più vicino, mentre quello della strada che attraversa la tua si troverà dietro l'angolo. Semplice e ingegnoso!

PUNTI DI RIFERIMENTO

Lo svettante Monte Waterdeep costituisce un utile punto di orientamento generale. Si erge al di sopra dei tetti degli edifici a ovest e le pendici sul lato opposto scendono direttamente verso il mare. Un promontorio della montagna si sporge invece verso l'entroterra e, sul suo punto più a est, sorge il Castello di Waterdeep. Se riesci a vedere uno di questi punti di riferimento, orientarti non sarà difficile. Il picco montano sovrasta la terza parte più meridionale della città, nei pressi del porto a sud. La Città dei Morti si trova dalla parte opposta del crinale settentrionale di Monte Waterdeep, che digrada fino al Campo del Trionfo, la grande arena della città.

Una delle titaniche statue semoventi di Waterdeep, ora immobile, offre un altro metodo per orientarsi su scala locale. Il Cavaliere Onorevole è alto nove piani, vale a dire il doppio rispetto a qualsiasi palazzo nei paraggi, e monta la guardia presso un gruppo di caseggiate tra Via della Lumaca e Via del Drago. Essendo collocato quasi nel punto in cui quattro quartieri si incontrano, è possibile usarlo per stabilire facilmente la propria posizione. Si trova a sudovest di dove ti trovi tu? Allora sei nel Quartiere Commerciale. Si trova a nordovest? Sei nel Quartiere Meridionale. A sudest? Sei nel Quartiere del Castello. A nordest? Sei nel Quartiere del Porto.

GUARDIANI DEL TRAFFICO

Nelle ore in cui il traffico è più intenso e nelle aree più congestionate, come nel caso della grande strada ovale attorno al Mercato, capita spesso di notare un membro della Vigilanza Cittadina che funge da guardiano del traffico. I guardiani del traffico usano delle bandierine azzurre per segnalare al traffico di avanzare e delle bandierine gialle



per dare l'ordine di fermarsi. Spesso capita di sentire squillare un fischetto del guardiano del traffico. Quando questo accade, rivolgiti subito in direzione del guardiano in questione per vedere se il segnale era rivolto a te. Se non obbedisci alle sue indicazioni, rischi non solo di provocare un incidente, ma anche di essere arrestato.

CARRI BIPIANI

Credo che questi torreggianti veicoli esistano solo a Waterdeep. Inventati da alcuni esuli di Lantan nel corso dell'ultimo secolo, sono lunghi carri dotati di finestre e di pance per i passeggeri all'interno e di altri sedili aggiuntivi all'aria aperta, sul tetto. Il conducente siede all'altezza dei posti sul tetto, da cui beneficia di un punto di vista vantaggioso sul traffico e può interagire visivamente con i conducenti degli altri carri bipiani. Puoi entrare in uno di questi veicoli dalla porta situata sul retro, quando il carro bipiano si ferma o rallenta quanto basta da salire sul predellino senza rischi.

Un controllore seduto in fondo al piano inferiore è pronto a riscuotere la tariffa di viaggio (solitamente da 2 a 4 punte). Puoi scegliere di viaggiare all'interno o di salire la scala a chiocciola situata sul retro per recarti sul tetto del veicolo. La maggior parte dei carri bipiani percorre i viali disposti lungo l'asse nord-sud, ma alcuni seguono un percorso circolare attorno al Mercato e altri, più raramente, seguono le piccole strade lungo l'asse est-ovest nelle aree più accidentate. Sappi che a volte i carri bipiani sono molto richiesti: quando piove o nevica, o quando si tratta di raggiungere o tornare da un evento al Campo del Trionfo; in questi casi, i veicoli diventano sovrappiatti e pullulano di borseggiatori.

CARROZZE A PAGAMENTO

Se desideri viaggiare in relativa comodità e decidere liberamente la tua destinazione, ti basterà agitare vistosamente la mano e chiamare a gran voce il conducente di una carrozza a pagamento che sia privo di passeggeri. Ognuna di queste eleganti carrozze nere a due ruote ospita comodamente due viaggiatori (forse quattro, se siete tutti molto magri e non vi dispiace stringervi un po'), che siedono rivolti verso la direzione di viaggio. Il cocchiere della carrozza a pagamento sta seduto in alto sul retro della carrozza e controlla i cavalli grazie a lunghe redini e a un frustino montato su una pertica. La tariffa deve essere pattuita e pagata prima che il viaggio inizi, ma raramente potrà superare una mezza dozzina di cocci.

GLI IMPERTURBABILI ABITANTI DI WATERDEEP

Gli abitanti originari della Città degli Splendori sono noti per essere molto lenti a offendersi. Un abitante di Waterdeep ha l'abitudine di dichiarare apertamente le sue impressioni come forma di avvertimento, quindi è facile che un interlocutore pronunci la frase "non lo trovo divertente, amico" detta in tutta tranquillità, prima di cedere a una qualsiasi forma di collera vera e propria. Alcuni visitatori faintendono questo comportamento e lo scambiano per codardia o ignoranza ("È talmente stupido che non ha neanche capito che l'ho insultato!"). Chi si lascia fuorviare da queste interpretazioni, tuttavia, è spesso destinato a rimanere sorpreso e a rimpiangerlo.

La maggior parte degli abitanti di Waterdeep è anche molto difficile da spaventare, a meno che non si trovi di fronte a un fenomeno magico o a un mostro. Un guerriero tracotante che li minaccia sarà scrutato con calma o perfino con una vena di derisione. "Gli unici mortali che gli abitanti di Waterdeep temono sono alcuni maghi alquanto instabili e i Lord", dice spesso Durnan a coloro che restano sorpresi dalla noncuranza degli avventori abituali nei confronti dell'ingresso a Sottomonte che si trova all'interno del Portale Spalancato. "E anche in quel caso, solo quando hanno suscitato la collera dei suddetti individui."

CARROZZE PRIVATE

I più ricchi (o coloro che vogliono viaggiare nel lusso almeno per un'escursione) possono noleggiare un'intera carrozza, di solito attrezzata di tutto punto, proprio come quelle usate dalla classe nobiliare. Fino a otto persone possono viaggiare nel massimo della comodità in uno di questi veicoli. I prezzi e i servizi possono variare, ma generalmente si tende a noleggiare una carrozza, i servizi del conducente ed eventuali servitori, attendenti o guardie per un'intera giornata.

VIAGGIARE IN INVERNO

Gli abitanti di Waterdeep spesso rimangono in casa nei mesi più freddi, specialmente quando piove o nevica. Il flusso del commercio e dei viaggiatori rallenta fino quasi a fermarsi nei mesi invernali e anche il traffico si riduce di conseguenza: i carri bipiani e le carrozze a pagamento si fanno sempre meno frequenti. Fortunatamente, la Compagnia dei Carrettieri e dei Postiglioni, in collaborazione con la Gilda dei Carrai e la Gilda dei Costruttori di Carri e Carrozze, si mette al lavoro per convertire i carri bipiani e le carrozze a pagamento in varianti che funzionano come slitte, affinché possano essere usati anche sotto le peggiori intemperie.



NOBILTÀ

A Waterdeep potranno capitarti di incontrare nani diplomatici di Gauntlgrym, satrapi dell'Amn, duchesse del Tethyr o thane delle terre del Nord, ma i nobili su cui è bene essere informati sono quelli cittadini. In città vivono settantotto famiglie nobili, molte delle quali possono far risalire le loro origini fino alla fondazione della città. Su certe famiglie sono stati scritti interi volumi, che narrano delle loro imprese e di come si siano inserite nella rete della ricchezza e dell'influenza che governano le attività nobiliari, quindi tentare di descrivere tutto questo in dettaglio va oltre lo scopo di questo opuscolo. Posso però fornirti gli strumenti per riconoscere i membri della classe nobiliare e per interagire a dovere con loro.

RICONOSCERE UN NOBILE

Ai nobili di Waterdeep è concesso il diritto di portare armi. Nel codice legale della città, questo non significa soltanto portare un'arma sulla propria persona, ma anche servirsi di un massimo di settanta soldati equipaggiati a dovere. Questi soldati indossano sempre i colori della casata e il suo "simbolo araldico": un emblema spesso riprodotto su uno scudo, sulla spilla di un mantello o su un elmo. Agli altri nobili presenti in città, perfino ai dignitari stranieri, è permesso mantenere solo un massimo di sedici guerrieri armati; le leggi che proibiscono di impersonare un soldato al servizio della nobiltà impongono agli altri mercenari e alle guardie del corpo di vestirsi in modo semplice, onde non essere scambiati per la scorta di un nobile. Quindi il primo indizio che potrebbe farti capire di essere in presenza di un nobile è la vista di un certo numero di soldati armati e in uniforme.

Molti nobili, specialmente se giovani e in cerca di divertimento, si spostano senza un drappello di guardie oppure solo in compagnia di altri nobili. In questo caso, capirai di essere in presenza di un nobile dalla deferenza che gli altri dimostrano nei suoi confronti. Assicurati di fare altrettanto e tutto andrà bene.

Prima di ogni altra cosa, sii cortese. Rivolgiti a un nobile conosciuto con il titolo di "Lord" o "Lady". È usanza rivolgere un breve inchino o un cenno col capo per riconoscere a un nobile il suo rango, quando lo si incontra o quando si prende congedo da lui. Il servilismo e gli

UN POPOLO MERAVIGLIOSO

Ogni volta che ti ritrovi in una grande città, avrai l'occasione di imbatterti in una miriade di abitanti diversi. Sentirai parlare in lingue di cui non conoscevi l'esistenza e assaggerai pietanze deliziose o insolite. Waterdeep è ineguagliata nell'offerta di queste delizie e, prima ancora che te ne renda conto, ciò che ti sembrava alieno ti sembrerà familiare.

Gli abitanti di Waterdeep sono uno dei suoi splendori più grandi. Moda, buone maniere, passione: tutti tratti che in città vedrai espressi con arte e arguzia, come in nessun'altra città al mondo. Visita un salone delle feste o partecipa a una festività cittadina e te ne accorgerai! E non perderti gli intrattenimenti in costume, sempre pronti a offrire al pubblico una canzone o un numero comico: definirli favolosi è dir poco, specialmente quando arricchiscono le loro esibizioni con un tocco di magia.

La città accoglie a braccia aperte coloro che definiscono secondo i loro parametri cosa significhi essere un uomo o una donna, coloro che trascendono i sessi come fanno gli dei e coloro che ridefiniscono completamente ciò che sono. Quanta sicurezza! Non mi stanco mai di ammirarla. Ho conosciuto a Waterdeep molti abitanti la cui vita è più magica di quanto sia possibile renderla tramite qualsiasi incantesimo.

atteggiamenti eccessivamente ossequiosi sono malvisti da tutti gli abitanti di Waterdeep, ma fa' attenzione a non comportarti con eccessiva confidenza, a non vantarti e a non mancare di rispetto in alcun modo in presenza di un nobile. Anche se questo comportamento non è considerato un crimine e le leggi contro i duelli impediscono a un nobile di cimentarsi in uno scontro armato diretto, le famiglie nobili di Waterdeep esercitano un immenso potere in città, spesso in modi inaspettati. Molti di loro sono in grado di esercitare la loro influenza in nazioni remote come il Calimshan e il Cormyr. Puoi star certo che ogni affronto fatto a un nobile non sarà dimenticato e non sarà perdonato tanto facilmente.

Se non sei sicuro dell'appartenenza del tuo interlocutore alla classe nobiliare, rivolgiti a un uomo con l'appellativo di "mio signore" o a una gentildonna con quello di "mia signora". Nessuno dei due è considerato offensivo e in genere il nobile ti correggerà cortesemente, rivelandoti il suo titolo effettivo.

I NOBILI E IL PATROCINIO

I nobili di Waterdeep sovvenzionano e investono in ogni genere di attività commerciale in città e all'estero, nonché in molte forme di espressione artistica. Spendono denaro per patrocinare celebrazioni, gare al Campo del Trionfo, lavori di manutenzione ai templi e ai santuari cittadini, progetti civici, eventi delle gilde e iniziative di beneficenza come la sepoltura dei morti ignoti. Possono farlo per i motivi più disparati, ma queste azioni (a prescindere dalla ragione) procurano loro la fedeltà e la massima stima di chi beneficia della loro generosità.

Cercare il patrocinio di un nobile senza prima essere stati presentati a quel nobile è considerato un insulto, quindi la prima cosa da fare è stringere amicizia con qualcuno che lavori per quel nobile o rientri nella cerchia delle sue frequentazioni. Questo non è garanzia automatica di successo; potrebbe essere necessario spendere molto tempo e denaro per ottenere i favori di un conoscente del nobile, per poi scoprire che tale nobile è un individuo senza scrupoli o impossibilitato a fornire aiuto per le ragioni più disparate. Il mio consiglio è di produrre qualcosa che attiri l'attenzione, qualunque sia la tua vocazione, e prima o poi una delle famiglie nobili di Waterdeep dimostrerà sicuramente interesse.

INFORMARSI SULLE ATTIVITÀ DEI NOBILI

Come dice una mia bellicosa conoscenza delle Valli, "Prima di iniziare a darti da fare nel pollaio, impara a conoscere chi sono gli altri galli". Questo pittoresco aforisma si applica a puntino anche agli affari della nobiltà, perché quando interagisci con un nobile, in realtà hai a che fare con gli affari di tutta la sua famiglia, nonché con la sua rete di soci commerciali e alleati. Le situazioni di questo tipo possono metterti nei guai, se non sei informato a dovere sui contatti di quel nobile.

GILDE E LEGGI DELLE GILDE

Nessun aspetto della vita di Waterdeep sfugge al controllo di almeno una delle sue quaranta e passa gilde. Praticamente ogni professione è associata a una gilda e sono rarissimi quei cittadini che non sono affiliati a una gilda o non lavorano per qualcuno che lo è. Durante la tua visita a Waterdeep, farai bene a tenerlo a mente, se non vuoi finire nei guai con le "Leggi delle Gilde". Le Leggi delle Gilde tecnicamente non fanno parte del codice legale di Waterdeep, ma le gilde sono menzionate nei più vecchi documenti legali esistenti, quelli stilati da Ahghairon in persona, e le regole delle Leggi delle Gilde sono rispettate da tutti i cittadini più saggi.

Le gilde prendono le loro leggi molto sul serio, come anche i membri della Vigilanza Cittadina e i giudici. Se sfidi le tradizioni di una gilda, devi aspettarti non solo il disprezzo dell'opinione pubblica, ma anche una visita dai difensori della legge. Inoltre, molte gilde applicano anche un loro codice personale di accusa, processo e punizione, come per esempio:

- Un membro della Gilda dei Panettieri che vende del pane cotto nella forma sbagliata sarà immerso nell'acqua e ricoperto della sua stessa farina.
- Infastidire un membro della Gilda dei Giullari sarà punito con il pubblico dileggio da parte di almeno quattro membri della gilda per un periodo di quattro giorni.
- Qualsiasi nave che scarichi le proprie merci senza le dovute procedure e l'assistenza della Gilda dei Barcaioli vedrà il suo carico confiscato o gettato nella baia.

Molte gilde osservano dei codici che si intrecciano l'uno con l'altro, complicando ulteriormente la situazione agli occhi di un profano. A Neverwinter, se vuoi costruire un edificio, devi semplicemente acquistare la terra e assumere i manovali che lo costruiranno. A Waterdeep, devi prima consultare la Gilda degli Agrimensori, dei Mappatori e dei Cartografi per designare l'appezzamento e coinvolgerla nella stesura o nell'approvazione del progetto di costruzione. La Gilda dei Cantinieri e degli Idraulici deve poi sgombrare il terreno e prepararlo, e soltanto allora potrai assumere i membri della Gilda dei Carpentieri, dei Riparatori di Tetti e degli Intonacatori per erigere la struttura vera e propria.

Inoltre, l'opera non potrà dirsi completa finché i membri della Gilda dei Cesellatori e della Gilda degli Scalpellini, dei Muratori, dei Ceramisti e dei Piastrellisti non progetteranno

e fabbricheranno tutti gli elementi decorativi fatti di legno, di pietra o di ceramica, e finché il Meticolosissimo Ordine dei Mastri Fabbri e dei Metallurghi non avrà fabbricato e installato i cardini di tutte le porte. Se l'edificio è collegato alle fognature o a una riserva d'acqua cittadina, la Gilda dei Cantinieri e degli Idraulici dovrà nuovamente intervenire per fare il suo lavoro. Vuoi montare delle finestre in vetro istoriato? Avrai bisogno dei servigi della Gilda dei Soffiatori di Vetro, dei Vetrai e dei Produttori di Lenti.

Se devi sbrigare in città degli affari che non riguardino la semplice compravendita di beni e servizi, sei caldamente consigliato di contattare un avvocato locale e di pagarlo per farti guidare nel corso di tutta la procedura. Non esiste alcuna gilda degli avvocati, quindi assicurati di scegliere la persona giusta affidandoti alle raccomandazioni dei conoscenti di cui puoi fidarti. Per apprendere i dettagli delle regole di qualsiasi gilda, rivolgiti a qualcuno di servizio presso il quartier generale della gilda in questione o a uno dei membri di rango più alto della gilda.

Al di là di queste premesse, dedicarsi a una professione coperta da una gilda senza aderire a quella gilda non è illegale. I membri della gilda non dispongono di vie legali per interferire negli affari di chi ha scelto di non unirsi all'organizzazione. Ma se pratichi un mestiere o gestisci un'attività commerciale senza diventare un membro della gilda appropriata, la voce si spargerà in fretta e scoprirai che il tuo denaro non è accettato per acquistare le merci o i servizi di chiunque faccia parte di una gilda. Dal momento che quel gruppo include praticamente tutti coloro che vendono i beni di prima necessità nella vita o offrono riparo in cambio di una quota, i benefici dell'adesione a una gilda diventano ben presto apparenti a chi tenta di procrastinare questo passo.

WATERDEEP DI NOTTE



I QUARTIERI DI WATERDEEP

I nuovi arrivati della città di Waterdeep restano spesso confusi dall'importanza che gli abitanti di Waterdeep attribuiscono ai quartieri. In altre città, come Baldur's Gate e Neverwinter, i quartieri sono separati da fiumi o da cinte murarie. A Waterdeep, invece, è possibile passare da un quartiere all'altro semplicemente attraversando una strada, cosa che a volte offre ai cocchieri delle carrozze a pagamento

IL GERGO DEL POSTO

Per esplorare i molti idiomi e le espressioni gergali di Waterdeep, non basterebbe un libro intero; in questa sezione proverò a spiegarne alcuni che altrimenti potrebbero confondere gli stranieri.

"Ci prova ma non è un maestro" e "Non brilla di maestria"
Questi modi di dire risalgono ai tempi di Ahghairon, che all'inizio dei suoi studi di magia disse con umiltà: "Non sono un mago. Ci provo, ma non sono un maestro di magia; pare che in me non brilli nessuna maestria". Ora entrambi vengono usati come espressioni di falsa modestia relative a qualsiasi abilità o mestiere, e non solo all'uso della magia.

"Mentoaguzzo", "pugnilesti", "lame prepotenti" e "lame da vicolo"

Chi si vanta di saper combattere, ma si ritrae di fronte alla violenza o non possiede alcuna vera capacità, è un "mentoaguzzo"; in netto contrasto con i "pugnilesti" di Waterdeep (qualsiasi bifolco che si lasci facilmente provocare e coinvolgere in uno scontro), con le "lame prepotenti" (i mercenari più incalliti ingaggiati come guardaspalle) e con le "lame da vicolo" (ladri e rapinatori).

"Pistalunga" e "Ultima pista"

Per un mercante carovaniero, un mandriano o un contadino delle terre nei pressi di Waterdeep, nonché per qualsiasi abitante di Waterdeep che pratichi l'equitazione, la caccia o la falconeria, il pomeriggio è la "pistalunga" e il tramonto è "l'ultima pista".

"Chi è il ladro più grande?"

Tuezaera Hallowhand era una famosa "ladra d'appartamento" solitaria di Waterdeep negli anni 1200 CV. Scomparve misteriosamente e si crede che sia andata incontro a una fine violenta. Una volta derubò un mago e scrisse questa frase su una parete con un dito intinto nel vino rosso preferito del mago: "Io sottraggo oggetti. Tu sottrai la libertà con i tuoi incantesimi. Chi tra noi è il ladro più grande?" Gli abitanti di Waterdeep ora usano questa frase per discutere tra loro, quando mettono a confronto i torti fatti o subiti.

"Il tuo specchio si incrina?" o "Scagliare senza pensare?" o "Reclamare senza considerare? Allora non sei niente!"
Laeral Silverhand, ai tempi in cui era Lady della Magia di Waterdeep ed era sposata con Khelben "Bastone Nero" Arunsun, un giorno rimproverò un mago eccessivamente ambizioso dell'Ordine Vigile dei Maghi Protettori con queste parole: "Se scaglio incantesimi senza pensare alle conseguenze, non sono niente. Se reclamo vite senza considerare il costo, non sono niente. Se rubo nella notte ma non vedo i volti degli afflitti che piangono il mattino dopo, non sono niente. Se emanano decreti come un sovrano, ma non accetto le altre responsabilità del trono, non sono niente. E se faccio tutto questo in nome dell'Ordine Vigile, sono meno di niente. Il tuo specchio si incrina?"

Queste parole sprezzanti sono ricordate e usate quasi ogni giorno a Waterdeep anche un secolo dopo.

un'occasione per farsi quattro risate, quando un turista ignaro chiede di essere portato in un quartiere adiacente.

Ogni quartiere possiede le sue storie, le sue leggende e le sue tradizioni, incentrate su coloro che sono vissuti nel quartiere in passato, sugli eventi più famosi o famigerati e sugli strani fenomeni che continuano a verificarsi. Per esempio, i bambini (e perfino alcuni adulti) saltano su un piede solo quando attraversano il Vicolo di Asmagh nel Quartiere del Castello. Perché? A quanto pare, Asmagh era uno speziale che avvelenava i pazienti e poi li seppelliva sotto il vicolo, nel cuore della notte. Alla fine, fu scoperto e c'è chi dice che almeno ottanta cadaveri furono estratti dalle fosse sotto le grosse pietre lastricate del vicolo. Anche se questo accadde oltre un secolo fa, i bambini del vicolo cantano ancora una canzone: "Salta sulle pietre, salta per i morti, salta sulle teste e sui sassi storti." Se ti trovi a passare per Via del Guerriero o Via dell'Argento, sentirai le grida divertite dei bambini e potrai provare a farlo tu stesso.

Queste storie e tradizioni comuni impartiscono a ogni quartiere una cultura diversa, proprio come le distinzioni di classe e di ricchezza. Tuttavia, nulla spinge gli abitanti a identificarsi nei loro quartieri quanto le festività e gli eventi sportivi. Quasi ogni corsa e parata cittadina offre una competizione tra i quartieri come parte dei festeggiamenti. In quei giorni, le abitazioni e i negozi sono addobbati dei colori del loro quartiere, sfoggiano le loro maschette e cantano inni in onore del quartiere in cui vivono. Se rimani in città almeno per un mese, ti imbatterai sicuramente in qualche versione di questa esibizione di spirito civico.

QUARTIERE DEL MARE

Il Quartiere del Mare si erge orgogliosamente nel tratto di terreno all'ombra del Monte Waterdeep all'ora del tramonto. I ricchi e potenti (o quelli che desiderano spacciarsi per tali e possono permettersi l'affitto) vivono o gestiscono le loro attività commerciali in questa zona. Quando i signori della guerra e i pirati delle Acque Profonde dei primi giorni accumulavano oro a sufficienza, facevano erigere le loro fortezze in quelle che allora erano vuote praterie accarezzate dal vento marino. È possibile notare ancora i resti di alcuni di questi vecchi castelli incorporati nelle sfarzose dimore delle famiglie nobili che risiedono nel Quartiere del Mare. Per una vista ottimale di tutte queste dimore scintillanti circondate dalle mura dei loro giardini, recati nel punto in cui Via del Diamante e Via Delzorin si incrociano, nei pressi della Casa delle Meraviglie di Mystra, e fa' un giro completo su te stesso.

In occasione delle competizioni, i colori del Quartiere del Mare sono blu e oro e la mascotte del quartiere è il leone marino (un incrocio immaginario tra un pesce e un felino). Circola una leggenda, palesemente falsa ma persistente, secondo cui la famosa Porta del Leone nel Campo del Trionfo non sarebbe altro che la bocca spalancata di un leone marino. I progetti architettonici delle porte dimostrano però che non è questo il caso e possono essere consultati nella Casa delle Mappe (la sede della Gilda degli Agrimensori, dei Mappatori e dei Cartografi nel Quartiere del Castello).

I luoghi irrinunciabili da visitare nel Quartiere del Mare includono, naturalmente, il Campo del Trionfo, ma proprio di fronte ad esso si erge l'altrettanto notevole Casa degli Eroi, il tempio più grande della città. La Casa degli Eroi è dedicata a Tempus e i suoi vasti saloni celebrano i campioni cittadini di ogni genere, da quelli militari a quelli sportivi. I vincitori delle competizioni tra i quartieri sfilano qui una volta conseguita la vittoria, spesso portati a spalla o passati di mano in mano sopra le teste di una folla, uno spettacolo da non perdere.

Ricordati di visitare anche la Casa delle Meraviglie, senza alcun dubbio il più magnifico tempio dedicato alle



GIUSTIZIA SOMMARIA

divinità della magia (con un occhio di riguardo a Mystra, naturalmente) in tutto il mondo. Anche se il tuo sguardo tenderà a soffermarsi sulle sue torri decorate, sui magnifici mosaici e sugli oggetti magici esibiti, non mancare di ammirare le umili viole che crescono in mezzo a tanto sfarzo. Quel fiore delicato era il preferito di Ahghairon e una miriade di viole viene coltivata all'interno di tutto il tempio in suo ricordo.

Altri due templi del quartiere sono a loro volta imponenti, anche se in modo diverso. La splendida Casa della Luna vanta la torre più alta di ogni altro tempio cittadino, svettando a più di ventidue metri di altezza dalla strada. In cima a quella torre, i sacerdoti di Selûne si immergono nella luce della luna a ogni stagione. La Casa delle Mani Ispirate, dedicata a Gond, offre un'esperienza di tutt'altro tipo, meno tranquilla. È qui che le grandi menti innovative della città si radunano per inventare e sperimentare, tentando di creare ogni cosa, dalle macchine volanti ai cardini rinforzati per le porte. Ma non aspettarti un museo delle meraviglie come quello che è possibile visitare a Baldur's Gate: in questo tempio, "si venera lavorando", come tutti coloro che lo frequentano non mancheranno di ricordarti.

Se vai in cerca di un po' di buona sorte, dovresti senza dubbio visitare la Torre della Fortuna, un vasto tempio dedicato a Tymora. La "torre" in questione è in realtà un atrio circondato da un colonnato e sormontato da un tetto di vetro. Sotto il tetto, la statua in bronzo di una minuscola Tymora, raffigurata come una ragazza che ride, sembra balzare dalla cima di una stupefacente fontana. Se desideri rendere omaggio ed esprimere un desiderio, devi fare il giro della fontana camminando su una passerella e lanciare una moneta a Tymora. Se riesci a farla cadere sulla sua mano tesa, ti assicurerai il suo favore.

Se senti il bisogno di rinfrescarti nel corso dei tuoi viaggi o magari di farti bello prima di un incontro importante o di un'uscita serale, visita i fedeli di Sune al Tempio della Bellezza. Le sue terme pubbliche in marmo e i suoi saloni degli specchi sono aperti da prima dell'alba a dopo il tramonto. Non è richiesta alcuna tariffa per questi servizi o per i consigli e l'assistenza dei molti compiacenti attendenti del tempio, ma le donazioni sono sempre bene accette.

Due parchi del Quartiere del Mare possono meritare la tua attenzione. I Santuari della Natura, a poco più di un isolato dalla Torre della Fortuna, sono un complesso di splendidi giardini dedicati alle divinità della natura come Mielikki e Silvanus. Il parco è chiuso a tutti, ad eccezione dei residenti del Quartiere del Mare. Tuttavia, da oltre la recinzione in ferro che lo circonda è possibile intravedere una serie di magnifici santuari, statue e fontane. Il Giardino degli Eroi è l'unico spazio verde della città aperto al pubblico oltre la Città dei Morti, ma è situato all'estremo nord del Quartiere del Mare, quindi attira pochi visitatori, e questo è un peccato, poiché le magnifiche statue di questo rigoglioso giardino raffigurano molte delle più importanti figure della storia cittadina.

Esito a parlare di un ultimo luogo del Quartiere del Mare e non rivelerò dove trovarlo, per motivi che diventeranno presto evidenti. Nel Quartiere del Mare esiste una casa priva di finestre e di porte. Non è possibile vederla dalla strada e chi abita accanto ad essa non ne parla con nessuno. Capirai di trovarsi nei pressi di quella casa quando vedrai delle piastrelle azzurre sulla strada e sulle mura che conducono a un vicolo che passa sotto gli edifici circostanti. Di notte, quelle piastrelle risplendono tenacemente di una luminescenza azzurronegna. Esistono più strade che conducono al Vicolo Azzurro, come è noto questo luogo, ma sono pochissime quelle che consentono

di uscirne. Molti di quelli che vi entrano non fanno mai più ritorno. Se vedi delle piastrelle azzurre, cambia strada e vattene prima che sia troppo tardi.

QUARTIERE SETTENTRIONALE

Il Quartiere Settentrionale è popolato da numerosi nobili, ma l'atmosfera di questo quartiere è più tranquilla di quella del Quartiere del Mare. Sebbene le sue taverne e i suoi negozi siano in grado di soddisfare i gusti più disparati, quest'area tende a prediligere uno stile di vita riservato e cortese. Molte vie sono delimitate dalle villette a schiera in cui vivono le famiglie dei mercanti, dei servitori e dei funzionari civici di maggior successo. Ognuno di essi è abbastanza ricco da potersi permettere uno o due servitori, o si sforza di apparire tale.

Per gustarti al meglio il Quartiere Settentrionale, recati laggiù appena prima dell'alba, compra un paginone, sediti a una caffetteria con vista sulla strada e osserva come il quartiere prende lentamente vita attorno a te. All'inizio il silenzio è tale da permetterti di sentire un'abitante nella via adiacente che apre le imposte per cambiare aria alla camera e si schiarisce la gola. Poi gli uccelli iniziano a cantare e poco dopo senti e vedi arrivare i carri bipiani carichi di servitori. Non si tratta dei servitori che vivono in pianta stabile nelle ville nobiliari, bensì di lavoratori ingaggiati per sbrigare una giornata di lavoro. Molti provengono da zone meno benestanti della città, si portano dietro i ferri del mestiere e indossano gli abiti tipici della loro professione: le lavandaie e i cuochi vestono in bianco, gli spazzacamini e gli uomini delle pulizie in nero, i valletti e le balie in grigio, i giardiniere in verde e i tutori in blu.

Mentre questi servitori si sparpagliano in tutto il quartiere per bussare alle porte e iniziare a lavorare, i residenti escono di casa, salutano le mogli e i bambini e camminano lungo i marciapiedi o salgono su una sferragliante carrozza a pagamento. Per circa un'ora, il Quartiere Settentrionale ferma di vita e di rumore, poi si immerge di nuovo nella tranquillità, fino alla fine della giornata, quando il processo si inverte e i residenti fanno ritorno dal lavoro mentre i servitori se ne vanno.

TEMPLI PRINCIPALI DI WATERDEEP

Una o Più		
Divinità	Nome del Tempio	Ubicazione
Tutte le divinità	Casa delle Mani Sacre	Quartiere Settentrionale
Divinità elfiche	Tempio dei Seldarine	Quartiere del Castello
Gond	Casa delle Mani Ispirate	Quartiere del Mare
Helm	Sala di Helm	Quartiere Meridionale
Ilmater	Ospizio di St. Laupsenn	Quartiere Settentrionale
Lathander	Guglie del Mattino	Quartiere del Castello
Mielikki,		
Silvanus	Santuari della Natura	Quartiere del Mare
Mystra	Casa delle Meraviglie	Quartiere del Mare
Oghma	Fonte della Conoscenza	Quartiere del Castello
Selûne	Casa della Luna	Quartiere del Mare
Sune	Tempio della Bellezza	Quartiere del Mare
Tempus	Casa degli Eroi	Quartiere del Mare
Tymora	Torre della Fortuna	Quartiere del Castello
Tyr	Sale della Giustizia	Quartiere del Castello
Umberlee	Guglia della Regina	Spiaggia

La parte più vivace e forse anche la più incantevole del quartiere è la Scogliera Panoramica. Qui, l'altopiano su cui poggia Waterdeep è delimitato da una scogliera talmente ripida che le mura cittadine si interrompono da entrambi i lati. Alcune delle residenze più sfarzose e delle taverne e locande più lussuose di Waterdeep si trovano in questa zona, dotate di terrazze e balconate che consentono agli ospiti di godere di una magnifica vista sulla campagna a est. Ma non sei obbligato a pagare le loro cifre esorbitanti, in quanto una passerella pubblica che costeggia il bordo della scogliera offre anche ai pedoni ampie opportunità di godersi il panorama.

I colori del Quartiere Settentrionale sono il verde e l'arancione e la sua mascotte è una dolce colomba bianca raffigurata in volo. Molte dimore del Quartiere Settentrionale sono dotate di colombaie sui tetti e i grandi stormi di questi uccelli che volano in cerchio sulla città all'alba e al tramonto sono uno spettacolo delizioso.

QUARTIERE DEL CASTELLO

Il Quartiere del Castello è il cuore e la mente di Waterdeep, ma forse anche la sua anima. Ospita le forze militari, le corti, le istituzioni governative e il Mercato della città (nella più grande piazza del mercato di tutte le città del Nord). Include anche i moli della Marina Cittadina nella Grande Baia e tutto Monte Waterdeep; ospita sei statue semoventi, numerosi templi e molti altri monumenti.

Il Castello di Waterdeep sovrasta la città su un grosso promontorio che si protende dalla montagna e le sue torri svettano per varie decine di metri verso il cielo. Molti restano sorpresi nell'apprendere che non è qui che i sovrani di Waterdeep risiedono e che non è da qui che la città viene governata. Il castello era ed è considerato l'ultima linea di difesa qualora la città venisse attaccata, ma ormai da più di un secolo, il reggente di Waterdeep occupa il Palazzo di Waterdeep, noto anche come il Palazzo di Piergeiron, e ancora chiamato a quel modo dai cittadini più anziani o longevi (tra cui molti elfi).

Anche se non è grande quanto il castello, il palazzo è molto più comodo e sfarzosamente decorato e dispone di molte sale utilizzabili da funzionari governativi, maestri di gilda e nobili per incontri e procedure di corte di vario tipo. Se hai motivo di essere invitato (senza essere costretto, spero!) a un incontro con i Lord Mascherati o il Lord Svelato di Waterdeep, probabilmente tale incontro avrà luogo nella sala delle udienze del palazzo, dove potrai ammirare l'antico e umile trono su cui si sedette per la prima volta Ahghairon tanto tempo fa.

Molti altri edifici del quartiere sono usati per varie funzioni pubbliche, tra cui alcuni tribunali per i giudici e caserme per la Guardia Cittadina. Buona parte delle strutture del quartiere è occupata da uffici e sale riunioni per affaristi, avvocati, editori e così via, al punto che il Quartiere del Castello è quello che conta la popolazione residente più ridotta di tutti i quartieri.

Il quartiere ospita numerosi monumenti interessanti, oltre alle sei statue semoventi (descritte successivamente in questo opuscolo). Ti sarà difficile vedere tutto quanto in una sola giornata, ma quelli che seguono sono caldamente consigliati.

La Torre del Bastone Nero è una macchia nera squadrata in quello che altrimenti sarebbe un quartiere molto grazioso. Sebbene l'edificio abbia un aspetto modesto, se lo fissi troppo a lungo, avrai l'inquietante sensazione di essere tu quello che viene osservato, come se la torre in persona avesse rivolto un occhio colerico e invisibile nella tua direzione. Credi che si tratti di una fandonia? Va' sul posto e provaci di persona!

All'estremità opposta della montagna, nei pressi del Porto Militare, si erge il Maniero di Mirt. Un tempo era

una torre minacciosa, simile a una fortezza, ma ora è stata abbellita con vari elementi architettonici più eleganti dopo il ritorno del suo proprietario.

Mirt vanta lunghi trascorsi con Durnan, il proprietario del Portale Spalancato. Scesero insieme nel "Pozzo", come era chiamata l'entrata a Sottomonte ai vecchi tempi. A Waterdeep vigeva l'abitudine di gettare i criminali nel Pozzo per condannarli a una morte orribile nei dungeon di Sottomonte. Durnan e Mirt vi entrarono invece di loro spontanea volontà... e riuscirono addirittura a fare ritorno, carichi di tesori. Entrambi usaron la magia per prolungarsi la vita, ma alla fine i loro sentieri si separarono. Mirt continuò ad andare all'avventura, mentre Durnan costruì la taverna chiamata il Portale Spalancato attorno al Pozzo e ora, quasi due secoli dopo, riscuote una tariffa da chi vuole calarsi al suo interno. Non è affatto un cattivo modo per separare gli sciocchi dai loro soldi!

Le gloriose Guglie del Mattino, dedicate a Lathander, sono considerate uno dei più bei templi di Waterdeep, anche se in questo quartiere deve rivaleggiare con il Tempio dei Seldarine, dedicato a tutte le divinità elfiche. Percorrere il Sentiero della Melodia nel Monte, un tunnel che attraversa le viscere del Monte Waterdeep per raggiungere l'accademia musicale e delle belle arti di Nuovo Olann, è una meravigliosa escursione a cui dedicare una giornata. Il Mercato offre viste, odori e suoni di tutti i generi: un visitatore potrebbe perdervisi per una decade e forse più. La Fonte della Conoscenza è un tempio di Oghma, naturalmente, ma è anche la biblioteca pubblica più grande della città. Presso le sue sale è possibile consultare libri scritti nell'arco di molti secoli... sotto l'occhio vigile dei sacerdoti del tempio. In breve (se è ancora lecito che definisca tale questa sezione

dell'enclavation), il Quartiere del Castello offre troppi splendori per elencarli tutti in queste pagine.

I colori del Quartiere del Castello sono l'azzurro e il viola e la sua mascotte è un grifone, solitamente raffigurato in oro. I colori sono presi a prestito dalla bandiera cittadina, naturalmente, e il grifone è un riferimento alla Cavalleria dei Grifoni. I campioni di questo quartiere provengono solitamente dai ranghi della Guardia, della Marina o della Cavalleria. Sebbene tali concorrenti spesso siano avvantaggiati nelle varie corse e competizioni, il pubblico di tifosi scatenati che li incita è naturalmente molto più ridotto rispetto a quello degli altri quartieri.

QUARTIERE COMMERCIALE

Negozi, negozi, negozi per tutti i gusti! O cibo, cibo, cibo! O bevande, bevande, bevande! O alloggi sfarzosi, opere d'arte pregiate e feste leggendarie! Il Mercato nel Quartiere del Castello occupa la piazza del mercato più grande della città, ma il Quartiere Commerciale è praticamente un intero insediamento dedicato al commercio... ed è grande almeno tre volte il Mercato.

Questo quartiere ferme giorno e notte di attività, sia per le strade che sui terrazzamenti che corrono lungo gli isolati e a volte possono arrivare anche a cinque piani di altezza. Le insegne dei negozi sembrano saltare fuori da ogni edificio, le cui facciate sono ricoperte di annunci pubblicitari che si contendono l'attenzione dei passanti. Negozi di guanti, negozi di scarpe, gioiellerie, profumerie, negozi di fiori, pasticcerie, taverne, caffetterie, sale da tè, locande, villette a schiera, collegi, uffici, accademie di danza, drogherie, negozi di ceramica, venditori di armature... se cerchi qualcosa che non sia illegale, la troverai di sicuro nel Quartiere Commerciale.

LE VIE SIGNORILI, PULITE E BEN DIFESA DEL QUARTIERE DEL CASTELLO



Ma anche se cerchi qualcosa di illegale, il Quartiere Commerciale è il posto migliore dove andare. Meglio non dirlo a voce troppo alta, però. La Vigilanza Cittadina è presente in forze in questo quartiere, sia con numerose pattuglie in uniforme, sia con vari agenti che si aggirano in borghese.

Come si addice a un luogo dove gli affari la fanno da padrone, questo quartiere ospita le sedi di molte gilde. Una delle più degne di nota è la Casa della Luce, la sede della Gilda dei Candeli e dei Lampionai. Al di fuori dell'edificio, un cumulo di cera grande quanto un carro e dotato di centinaia di stoppini viene mantenuto acceso giorno e notte e costantemente arricchito con l'aggiunta di nuovi mozziconi di candela. All'interno della sede, è possibile ammirare e acquistare le opere migliori della gilda: non solo candele, lampade e lampadari di vari colori, ma anche elaborate costruzioni in cera che riproducono oggetti di ogni genere, dai personaggi famosi ai draghi, alle strutture più complesse e astratte, tutte realizzate come candele dalle forme più fantastiche.

Chi usa la magia dovrà agire con prudenza nella Corte del Toro Bianco. Molto tempo fa, questa piazza era un luogo di pascolo per numerosi capi di bestiame, tra cui un vitello albino che nacque proprio in questo luogo. Il proprietario del vitello costruì la Taverna del Toro Bianco, che prosperò in quest'area per molti anni e finì per darle il suo nome. Tuttavia, ora non troverai più la taverna. Fu completamente distrutta e scomparve nel corso di una famigerata battaglia di magia tra l'arcimago Thongalar il Possente e il mago malvagio Shile Rauretilar e i suoi apprendisti. In quest'area, si scatenò una tempesta di magia in cui perirono Shile e tutti i suoi apprendisti e la Trama fu squarcia. Azuth, il dio dei maghi, fu costretto a intervenire di persona per mettere le cose a posto. Si dice che abbia ricucito la realtà e la Trama, ma una piega nel tessuto della realtà resta ancora. A tutt'oggi, le magie utilizzate nella Corte del Toro Bianco spesso escono fuori controllo, quindi l'uso di oggetti magici e incantesimi nell'area è proibito.

I colori del Quartiere Commerciale sono il verde e il viola e la sua mascotte è il mimic. Questa tradizione probabilmente nasce dal fatto che, al momento di scegliere le varie maschette, il Quartiere Commerciale scelse un forziero pieno d'oro, e fu sonoramente sbaffeggiato dagli abitanti degli altri quartieri per non avere scelto una creatura. Ora, ogni quattro anni, il quartiere rivela un nuovo oggetto come sua mascotte, dichiarando che si tratta del mimic. La natura dell'oggetto è argomento di grandi speculazioni e dicerie fino alla sua rivelazione. Nei mesi che seguono, l'oggetto scelto diventa il pretesto per fare numerosi scherzi in tutta Waterdeep. Gli gnomi delle rocce e i maghi generano bocche illusorie che si protendono dalle versioni reali di quell'oggetto, gli artigiani creano delle magnifiche riproduzioni fatte di carta o di pastafrolla che si sfaldano facilmente, quando qualcuno le scambia per l'oggetto vero e così via. Al momento in cui questo enchiridion viene stilato, il mimic attuale è un boccale.

QUARTIERE MERIDIONALE

Si chiama Quartiere Meridionale, non Quartiere Sud. Gli abitanti di Waterdeep sono molto puntigliosi su questo e, se insisti a chiamarlo Quartiere Sud, aspettati di essere corretto o di essere preso per uno sciocco. Il nome deriva non solo dalla sua posizione a sud della città, ma anche dai numerosi abitanti del sud che si sono insediati al suo interno man mano che la città cresceva. Oggi questo quartiere ospita ancora buona parte dei mercanti carovanieri che fanno visita alla città e contiene molte enclave, isolati e vie popolate soprattutto da cittadini di etnie appartenenti ad altri reami.

Qui è possibile assaggiare la migliore cucina halfing, ascoltare i migliori cantanti di musica Calishita e ammirare

le più stupefacenti opere di fattura nanica, sebbene la sfida più ardua sia scoprire dove sono ospitate queste meraviglie. Il Quartiere Meridionale è da sempre un quartiere di manovali che offrono i loro servigi ai viaggiatori, quindi i suoi abitanti hanno preso l'abitudine di costruire le abitazioni e i negozi sopra le stalle o attorno ai cortili delle locande, nei pressi delle aree dove i carri delle carovane fanno sosta.

Gli abitanti del Quartiere Meridionale vanno fieri del loro retaggio di viaggiatori di terra e di lavoratori diligenti, quindi non è una sorpresa per nessuno che la mascotte del quartiere sia il mulo. Durante le competizioni, gli abitanti locali sventolano bandiere che raffigurano un tenace mulo rampante su un campo rosso e bianco (i colori che, a quanto pare, rappresenterebbero le lacrime e il sangue che gli abitanti del Quartiere Meridionale hanno versato nel corso delle loro fatiche).

Pur non essendo un monumento vero e proprio, un'attrazione da visitare assolutamente è la Sfera Lunare. Non si tratta di una struttura, bensì di un evento che si verifica ogni luna piena, quando un campo sferico di scintillante luce azzurra si manifesta nella piazza nota come la Corte Danzante. Ogni creatura che entra nella sfera scopre che può volare al suo interno con un semplice atto di volontà. Per secoli gli abitanti di Waterdeep hanno usato questi eventi soprannaturali per sviluppare uno stile di danza volante unico al mondo, ma i dilettanti dell'ultima ora non sono bene accetti, se non nelle rare occasioni in cui la luna piena compare di giorno.

Anche quando non c'è la luna piena, vale la pena visitare la Corte Danzante per il salone delle feste adiacente, la Danzatrice di Giada. Durante le apparizioni della Sfera Lunare, la gente a volte si tuffa coraggiosamente nel campo di magia dalle balconate di questa taverna, locanda e sala da ballo a tre piani. Tuttavia, il salone delle feste trae il suo nome da una particolare danzatrice al suo interno, e non da quelle nel cortile esterno. La "Danzatrice di Giada" è una statua di giada alta 2,4 metri dalle fattezze femminili che si anima magicamente e danza per gli avventori. Di tanto in tanto funge anche da buttafuori. Elminster mi ha detto che nonostante la sua destrezza e il suo aspetto fragile, la Danzatrice di Giada è in realtà potente quanto un golem di pietra. Quindi goditi lo spettacolo, ma non agitarti troppo.

QUARTIERE DEL PORTO

Il Quartiere del Porto è stato considerato per molto tempo il quartiere più pericoloso della città, ma di recente il Quartiere dei Campi gli ha strappato quel titolo. Non dubito che i residenti del Quartiere del Porto siano entusiasti della cosa, perché sotto molti aspetti quest'area non si è mai meritata la cattiva fama che la caratterizza.

Sì, ad eccezione del Quartiere dei Campi, questa è l'area dove vive la maggior parte dei poveri di Waterdeep. Sì, il Quartiere del Porto ospita molti cittadini analfabeti. Sì, buona parte delle sue taverne è frequentata da ubriaconi incalliti e sono fin troppe le locande che affittano le loro camere a ore. Ma tutti devono ammettere almeno una cosa: gli abitanti del Quartiere del Porto sono spesso quelli che lavorano più di tutti, pur vivendo nelle condizioni più difficili.

Buona parte dell'area è occupata da magazzini, ostelli dei poveri e caseggiati. Le strade sono scoscese e non prevedono quasi mai un marciapiede laterale per i pedoni. Aggirarsi per il quartiere significa intraprendere un viaggio frastornante, se non si ha una guida a disposizione. Fatta eccezione per la zona adiacente ai moli, le insegne dei negozi e le indicazioni di qualsiasi tipo sono rare, infatti molti magazzini e attività commerciali ne sono totalmente privi. O sai già dove devi andare e hai un buon motivo per andarci oppure ti perderai, e sarai preso di mira da qualche borseggiatore o soggetto peggiore.



LA CITTÀ DEI MORTI

I lampioni non hanno vita facile nel Quartiere del Porto. Le candele, l'olio o i vetri vengono costantemente rubati o spacciati. La Gilda dei Candeli e dei Lampionai fa un riluttante tentativo di ripararli all'inizio di ogni stagione, ma per buona parte dell'anno la gente del posto è costretta a circolare portandosi dietro una fonte di luce personale, quando scende in strada di notte.

I colori del Quartiere del Porto sono il borgogna e l'arancio e la sua mascotte è un pesce spada che è sempre stato raffigurato in verde, per motivi perduti nel tempo. Gli abitanti del Quartiere del Porto prendono le competizioni molto seriamente e spesso scelgono i loro campioni tra i marinai più robusti e attaccabrighe che arrivano in città (c'è chi dice che ingaggino direttamente dei pirati, ma si tratta soltanto di una calunnia). Spesso c'è chi si lamenta che questi uomini e donne appartengano al mare e non siano dei residenti del Quartiere del Porto vero e proprio, ma se si registrano presso un giudice e pagano le tasse, sono bene accetti a ogni competizione come qualsiasi residente di Waterdeep in pianta stabile.

LA CITTÀ DEI MORTI

Potrei scrivere un libro intero sulla Città dei Morti: è un luogo affascinante, che vanta una lunga storia e una miriade di leggende da raccontare. Purtroppo, sarebbero ben pochi i compratori di una *Guida di Volo alla Città dei Morti*, dato che risulterebbe interessante solo agli abitanti di Waterdeep... che su quell'argomento conoscono già ogni dettaglio.

La Città dei Morti non è un lugubre cimitero. È un vasto parco di colline erbose, prati fioriti ben curati,

boschetti e cespugli disposti ad arte, magnifiche sculture, stupefacenti strutture architettoniche e sentieri di ghiaia che serpeggiano tra questi elementi. Molto tempo fa gli abitanti di Waterdeep abbandonarono l'usanza di seppellire i loro morti e decisero invece di inumarli nei mausolei. Da molti secoli, i principali mausolei di questa zona sono collegati a uno spazio extradimensionale, dove la gente consegna i propri defunti dopo averli pianti e tumulati.

Chi può permetterselo commemora i suoi defunti con delle apposite sculture, facendo della Città dei Morti un museo a cielo aperto che include alcune delle statue più stupefacenti, malinconiche, luttuose o semplicemente inquietanti che siano mai state scolpite in marmo o in bronzo. I nobili e i mercanti più ricchi competono per erigere i mausolei più sfarzosi per i loro defunti, arricchendo la Città dei Morti con una vasta gamma di stili e creazioni concepite dagli artisti all'apice della loro fama.

Una delle attrazioni più imponenti del cimitero è il Monumento dei Guerrieri. Questa complessa scultura alta diciotto metri raffigura un gruppo di uomini e donne nell'atto di abbattere troll, orchi, hobgoblin, bugbear e barbari, tutti scolpiti mentre cadono all'indietro e verso l'esterno, attorno al gruppo centrale dei guerrieri. Sopra di essi, un cavalcavatore di grifoni in volo trafigge con una lancia un cavaliere scheletrico la cui corazza di piastre sfoggia il simbolo di Myrkul, il dio dei morti. Questa statua è anche una fontana e dalle ferite dei combattenti zampillano degli energici getti d'acqua! Non tentare di immaginartela... recati a vederla. E vedrai anche cosa fanno gli abitanti di Waterdeep nella Città dei Morti: imbandiscono dei picnic e passeggiando tra le meraviglie di quel luogo.

AL DI FUORI DELLA CITTÀ VERA E PROPRIA

La città di Waterdeep ha altro da offrire oltre ai quartieri cinti dalle sue mura. Se devi visitare i dintorni della città, ecco cosa hai bisogno di sapere.

QUARTIERE DEI CAMPI

Questo distretto un tempo era un campo per le carovane delimitato dalle due file di mura più settentrionali di Waterdeep, tenuto sgombro da ogni insediamento per essere usato come terra di nessuno in tempo di guerra. Man mano che i profughi da varie calamità si insediavano qui, una volta vistosi negare l'accesso ai ricchi quartieri settentrionali della città, l'area si trasformò lentamente fino a diventare una città senza legge a sé stante.

Sebbene non sia un quartiere cittadino ufficiale, il Quartiere dei Campi viene solitamente considerato tale. Tuttavia, la Vigilanza non pattuglia quest'area e non indaga su molti dei crimini che vengono commessi al suo interno. La Guardia Cittadina vigila sul Quartiere dei Campi dall'alto delle mura di cinta, ma interviene solo quando la gente che entra o esce dalla città viene minacciata in qualche modo.

L'area è un caos fangoso ed è abitata soltanto dai più poveri e da coloro che si approfittano della disperazione di questi ultimi. Non dispone di una rete fognaria e non è servita dalla Gilda degli Spalatori di Letame, cosa che il tuo naso non mancherà di farti notare se ti avventuri laggiù. Il mio consiglio è di restare nel Quartiere dei Campi solo il tempo necessario per recarsi da una porta cittadina all'altra.

La Gilda dei Macellai gestisce vari mattatoi, affumicatoi e concerie in quest'area (tutte attività sgradevoli che sono state allontanate dalla città vera e propria). Un consiglio da amico: portati dietro un tipo robusto che sappia maneggiare un coltello, è la migliore forma di difesa nel Quartiere dei Campi. L'unico altro posto dove troverai aiuto è la Taverna dell'Ultimo Turno, una sosta popolare presso i membri della Guardia Cittadina fuori servizio, situata all'angolo tra Via dell'Ultimo Turno e Via della Brezza. Anche se le guardie non avessero troppa voglia di aiutarti, il tuo rango di visitatore di Waterdeep tecnicamente le obbliga ad aiutarti a raggiungere la città vera e propria sano e salvo.

LE MERAVIGLIE DEL CROCEVIA

Il luogo dove la Strada Alta e la Via del Drago si incontrano a sud della città è chiamato il Crocevia. Al suo centro, si erge un alto palo a cui sono appesi vari segnali stradali che puntano verso il porto e verso ognuna delle porte cittadine. Creato dall'Ordine Vigile dei Maghi Protettori e sovvenzionato dai mercanti locali, il palo indirizza magicamente i viaggiatori verso alcuni luoghi lontani ben noti, una volta pronunciato il nome della destinazione in un cristallo appeso al palo. La magia del Crocevia scrive la destinazione sulla freccia appropriata del palo e indica la sua distanza da Waterdeep in chilometri. I viaggiatori vengono poi inviati fuori dal porto o dalla porta appropriata che si affaccia a nord, est o sud, in base alla loro destinazione.

Sfortunatamente per i nuovi arrivati, il Crocevia non è in grado di trovare le destinazioni all'interno di Waterdeep. Troverai tuttavia numerosi individui intraprendenti nei pressi del Crocevia, pronti ad approfittare della cosa per offrirti i loro servizi come guide cittadine. Anche se i membri più rispettabili di questo gruppo ti condurranno bene in cambio di una tariffa onesta, ci sono anche molti cittadini che non hanno nulla da perdere o da guadagnare indirizzandoti sulla strada giusta e lo faranno volentieri, se solo ti rivolgerai a loro cortesemente.

SOTTOSCOGLIERA

Questa area di praterie digradanti e piccoli tratti boschivi a est della città è una comunità rurale dedita alla coltivazione e all'allevamento degli animali e offre i suoi servigi ai viaggiatori di ogni genere. Ospita anche un campo di addestramento molto vasto e ben protetto per la Guardia Cittadina, nonché un penitenziario agricolo gestito dalla Vigilanza Cittadina (chiamato Fattoria dell'Ammenda): qui chi ha commesso un crimine minore salda il suo debito con la città lavorando. Molti gnomi e halfling vivono in questa regione e buona parte degli edifici è costruita su misura per loro.

Due famiglie nobili possiedono vaste proprietà a Sottomonte. La tenuta Amcathra è usata per completare l'addestramento dei migliori cavalli allevati nel paese di Amphail, molti dei quali vengono poi venduti alla Guardia Cittadina. La casata nobiliare Hothemer possiede a sua volta una tenuta dove i suoi membri possono sbrigare le loro compravendite di terreni lontano dagli esattori di Waterdeep.

Se intendi visitare quest'area, ti consiglio la fattoria Frutta e Sidro da Snobeedle, gestita dagli halfling Snobeedle. Include una deliziosa sala per le degustazioni e un negozio a misura dei clienti più grandi, dove puoi scegliere da solo i frutti di stagione che vuoi comprare.

SOTTOMONTE

In città circolano storie di ogni genere su questo leggendario dungeon situato sotto Waterdeep, ma io qui mi limiterò a riportare le poche verità indiscusse.

Sotto l'altopiano di Waterdeep, si estende il dungeon più grande e più profondo del mondo. Si snoda sotto la città e si vocifera che scenda almeno di venti livelli. Furono i nani Melairky a scavare per primi i tunnel che sarebbero diventati Sottomonte. A quei tunnel se ne sarebbero aggiunti degli altri scavati dai drow provenienti dal sottosuolo. Tutti furono rivendicati, alterati e ampliati dal folle mago Halaster e dai suoi apprendisti, che parrebbero nascondersi all'interno del dungeon ancora oggi. Cosa li abbia spinti a rifugiarsi nelle viscere della terra rimane un mistero, ma il richiamo di Sottomonte è come il canto di una sirena e attira ancora molti aspiranti avventurieri. Se vuoi vederli mentre si calano nelle sue profondità, o magari assistere a qualcuno che fa ritorno carico di tesori meravigliosi, visita il Portale Spalancato nel Quartiere del Castello.

GLI SPLENDORI DELLA CITTÀ

Descrivere uno per uno tutti gli elementi che procurano a Waterdeep il soprannome di Città degli Splendori richiederebbe un'intera libreria. Questo opuscolo non può sperare di elencarli tutti, a prescindere dalla maestria del suo autore nell'uso del pennino. Tuttavia, tenterò quanto meno di elencare alcune meraviglie che non sono state menzionate in precedenza o di fare maggiore luce su quelle che sono già state accennate.

AMENITÀ

Nessuna città della Costa della Spada o di tutto il Nord può dirsi civilizzata la metà di Waterdeep. Non sono soltanto le leggi vigenti sul territorio a renderla tale, ma anche le comodità che essa è in grado di offrire.

Nella maggior parte degli altri paesi e delle città, la tua giornata inizierà barcollando giù per le scale con in mano un vaso da notte da svuotare all'esterno, ma a Waterdeep molte abitazioni sono collegate direttamente alle fogne. I bagni pubblici per chi si trova in strada sono disponibili tutt'intorno al Mercato, al Campo del Trionfo e nei pressi delle più grandi piazze cittadine. Quelle aree dove non è possibile accedere alle fognature o alle latrine pubbliche



UNA PATTUGLIA DELLA CAVALLERIA DEI GRIFONI

sono ripulite dalla Gilda degli Spalatori di Letame più volte al giorno, che raccolgono urina ed escrementi separatamente per usarli rispettivamente nell'industria e nell'agricoltura. Puoi star certo che a Waterdeep non ti ritroverai mai senza un vaso in cui urinare.

Noterai anche che le strade sono pulite, grazie al duro lavoro della Gilda degli Spalatori di Letame, che sono presenti con le loro scope e i loro carretti a ogni ora del giorno (e anche per qualche ora dopo il tramonto) in ogni angolo della città, pronti a rimuovere non solo gli escrementi degli animali, ma anche tutti gli altri tipi di rifiuti. Questo servizio è gratuito per tutti, essendo sovvenzionato dalle tasse riscosse dalla città (ma chi lascia un cumulo di rifiuti troppo grosso da rimuovere riceverà un conto separato dalla gilda).

Un'altra amenità che i visitatori di Waterdeep imparano presto ad apprezzare è la sua rete idrica. Fontane pubbliche e pozzi sono presenti in tutta la città e l'acqua pulita non manca. Molti edifici sono dotati di una pompa indipendente per attingere acqua dalla riserva locale e alcuni sono dotati perfino di rubinetti che versano acqua girando una semplice manopola. Questa comodità è resa possibile dall'ingegno dei Gondar, dall'industriosità della Gilda dei Cantinieri e degli Idraulici e dalla magia che Waterdeep ha ereditato dagli elfi Illefarni.

Waterdeep è nota anche per essere una città luminosa. Gli incantesimi *fiamma perenne* illuminano molti cartelli e lampioni nelle zone più ricche della città. Altrove, la Gilda dei Candelai e dei Lampionai si occupa di mantenere le strade ben illuminate (ad eccezione del Quartiere dei Campi e delle aree più pericolose del Quartiere del Porto). In

aggiunta a questo, centinaia di *globi fluttuanti* galleggiano per la Città dei Morti di notte, allontanandosi per fluttuare sul resto della città ogni mattino all'alba. Un comportamento tutt'altro che tipico per dei *globi fluttuanti*, te l'assicuro!

Infine, nessuna città al mondo è alfabetizzata quanto Waterdeep. I sacerdoti di Oghma della Fonte della Conoscenza si offrono di insegnare a leggere gratuitamente a tutti coloro che lo desiderano e la città vanta oltre trenta editori di paginoni, in aggiunta agli stampatori di opuscoli e agli editori di libri. Grossi manifesti pubblicitari vengono incollati alle pareti dei vicoli e volantini più piccoli vengono distribuiti da appositi messaggeri incaricati di reclamizzare vari servizi. In buona parte dei locali dove si mangia, è possibile consultare un menu stampato affisso in vetrina o riceverne uno nel momento in cui si entra nel locale. Bisogna ammettere che troverai poco materiale da leggere nel Quartiere del Porto o nel Quartiere dei Campi, ma si tratta di un'eccezione degna di nota, proprio a causa dell'alfabetizzazione preponderante in tutto il resto della città.

LA CAVALLERIA DEI GRIFONI

Anche se Waterdeep non possiede le leggendarie navi volanti di Halruaa, fa comunque uso di una forza di difesa aerea. I coraggiosi combattenti della Guardia Cittadina vigilano dall'alto del Nido del Picco, in cima a Monte Waterdeep, cavalcando i temibili grifoni che hanno cresciuto e addestrato a tale scopo. Ogni cavalcatore è dotato di un *anello della caduta morbida*, non solo allo scopo di prevenire una morte accidentale, ma anche per permettergli di compiere stupefacenti acrobazie aeree.

Sia negli sfoggi di abilità marziale, sia nelle battaglie vere e proprie contro qualsiasi minaccia volante, come le mantice, le arpìe e i maghi fuorilegge, i cavalcatori di grifoni sono pronti a balzare via dalle loro cavalcature e a gettarsi nel vuoto! Per un istante mozzafiato, precipitano come se fossero pietre, avvicinandosi ai loro bersagli a velocità incredibile. L'avversario, appositamente distratto dagli altri cavalcatori di grifoni rimasti in sella, raramente vede arrivare il colpo mortale. Una volta sventato il pericolo, i cavalcatori in caduta libera si fermano improvvisamente a mezz'aria e fluttuano come piume finché i compagni grifoni non planano accanto a loro per farli risalire in sella. Lavorando assieme in questo modo, i membri della Cavalleria dei Grifoni sono in grado di eliminare rapidamente qualsiasi minaccia alla città e perfino di afferrare il corpo del criminale prima che si schianti sui tetti sottostanti.

I Cavalcatori di Grifoni sono addestrati a tenersi al di sopra dei tetti, non tanto per il rischio di schiantarsi contro le torri e i segnavento, bensì per il frequente odore della carne di cavallo nelle strade sottostanti, che a volte può indurre i grifoni a perdere il controllo.

LE STATUE SEMOVENTI

Fino a poco più di un secolo fa, soltanto una di queste otto colossali statue era visibile alle pendici settentrionali del Monte Waterdeep, su un promontorio chiamato il Balzo del Gabbiano. Era alta quasi trenta metri e aveva l'aspetto di un umano calvo che fissava l'orizzonte oltre il mare. Ciò che accadde in seguito (descritto più sotto), lo trasformò nella statua oggi nota come il Sahuagin Umiliato.

Quando Waterdeep fu colpita dalla Piaga Magica nel 1385 CV, altre sei statue semoventi comparvero improvvisamente

in città, vagando per le strade e seminando la distruzione mentre il Sahuagin Umiliato rimaneva immobile. Le autorità e i cittadini di Waterdeep riuscirono a fermare tre di queste statue, spacciando la Vergine della Spada e l'Uomo Falco e facendo sprofondare il Cacciatore degli Dèi in strada fino alla vita. Poi tutte le statue si fermarono improvvisamente, interrompendo le loro scorrerie con la stessa rapidità con cui erano iniziate. Tsarra Chaadren, il Bastone Nero di quell'epoca, non poté ordinare alle statue di tornare ai loro vecchi nascondigli sul Piano Etereo. Di conseguenza, la città riparò i danni e ricostruì ciò che era stato distrutto attorno ad esse. Molto più tardi, nel 1479 CV, l'ottava statua (il Grifone) emerse dal Piano Etereo per difendere la Torre di Ahghairon da un'intrusione. Si appollaiò sulla torre per qualche tempo, prima di volare fino alla sua attuale posizione accanto al Nido del Picco, sul Monte Waterdeep. Anche in questo caso, il Bastone Nero non sembrò avere alcun controllo su queste attività. Fortunatamente, tutte le statue semoventi sono rimaste assopite da oltre un decennio e fungono ormai soltanto da magnifiche e titaniche testimonianze della potenza di Waterdeep.

IL CACCIATORE DEGLI DÈI

Questa è forse la più famosa statua semovente della città, grazie alla sua posa teatrale, alla sua vicinanza al Mercato e alla palese magia che giustifica la sua esistenza. La statua raffigura un umano muscoloso ma impassibile con la gamba sinistra immersa fino alla vita nella strada, come risultato di un incantesimo lanciato dal Bastone Nero all'epoca in cui si scatenò per la città. La mano sinistra e il piede destro premono contro il terreno come se stesse cerando di liberarsi, mentre il braccio destro è teso verso il cielo e sul

IL CACCIATORE DEGLI DÈI INCOMBE SUI PALAZZI CITTADINI



palmo fluttua una sfera di pietra. Lo sguardo è fisso sulla sfera e gli escrementi degli uccelli che si depositano attorno ai suoi occhi fanno quasi sembrare che la statua pianga.

Tutt'intorno alla statua, è stato costruito un caseggiato che corre lungo il petto, il ginocchio e le spalle. Il caseggiato porta il nome di "Cacciatore degli Dèi" e la sua padrona è Aundra Blackcloak, una stregona poco socievole che si fa vedere raramente in città, se non quando si affaccia dalla porta incisa sulla sfera fluttuante, che usa come sua dimora. Nelle rare occasioni in cui si degna di interagire con i cittadini (solitamente per acquistare strane sostanze da usare nei suoi esperimenti magici), compare senza preavviso sulle balconate o sui tetti dopo il tramonto. Si dimostra comunque cortese, quando sbrigà i suoi affari, e paga il prezzo regolare senza discutere. Non si confida mai con nessuno e non parla mai dei fatti propri; se qualcuno è mai stato all'interno della sua abitazione sferica, non ne ha mai fatto parola col resto del mondo.

IL GRIFONE

La statua semovente chiamata il Grifone ha la forma della bestia da cui trae il nome. Anche se poggia a terra con tutte e quattro le zampe, il suo dorso arriva a più di sei metri di altezza, cosa che ne farebbe una cavalcatura adatta a un gigante delle tempeste. Anche se ha dimostrato di poter volare, spalancando le ali di granito come se fossero quelle di un uccello, ora il Grifone si limita a restare immobile in una posa regale accanto al Nido del Picco, sulla sommità del Monte Waterdeep, con lo sguardo rivolto a sud est verso il Quartiere del Porto. I nuovi arrivati presumono spesso che si tratti di un monumento dedicato alla Cavalleria dei Grifoni di Waterdeep, ma i cittadini sanno che non è così.

IL SAHUAGIN UMILIATO

Per molti anni, l'unica statua semovente visibile di Waterdeep è stata quella che veniva chiamata semplicemente "la statua semovente". Si ergeva ai piedi del Monte Waterdeep, nei pressi dell'inizio di Via Julthoon. Poi, dopo il suo ruolo cruciale nella difesa della città contro un'invasione di sahuagin nel 1370 CV, Khelben "Bastone Nero" ne alterò l'aspetto per impartirle quello di un sahuagin. Ora si inginocchia in direzione della Casa degli Eroi, in segno di obbedienza alla città e per onorare il sacrificio di tutti coloro che hanno combattuto per Waterdeep in quella guerra.

IL GRANDE UBRIACONE

Questa statua semovente interruppe la sua avanzata distruttiva quando si avvicinò al Mercato, nel momento in cui si reclinò all'indietro e si sedette su un edificio. Una volta accomodatasi, stese le braccia lungo i fianchi e chinò la testa sul petto, dando l'impressione di essersi addormentata. L'enorme ascia da battaglia di pietra della statua giace ancora nelle vicinanze, con l'asta che sporge verso il cielo e la lama semisepolta tra le pietre del lastriato. I detriti dell'edificio demolito sono stati riutilizzati molto tempo fa per costruire un'ampia scalinata di pietra (con tanto di ringhiera e di rampa, lungo la quale vengono spesso sospinti gli ubriachi) che sale dalla via lastricata fino al grembo della statua. Lassù ora sorge una taverna a due piani, anch'essa ricavata dai detriti, chiamata il Bocciale di Gralkyn. La posa assopita della statua e la taverna situata nel suo grembo hanno fatto del nome "il Grande Ubriacone" una scelta praticamente obbligata.

LA DAMA SOGNANTE

Quando questa dolce signora era attiva, seminava il caos ovunque. Questa statua ha l'aspetto di un'elfa, la cui chioma e i cui abiti sembravano fluire naturalmente attorno al

corpo mentre si aggirava per la città durante la Piaga Magica. Quando le statue semoventi si fermarono, questa si rovesciò su un lato, assumendo la posizione di una titanica nobildonna assopita nel suo giardino.

IL CAVALIERE ONOREVOLE

Il Cavaliere Onorevole è la statua di un guerriero che indossa un'armatura completa ed è armato di scudo e di spada lunga. Quando le statue semoventi si fermarono, si inchinò di fronte a coloro che lo combattevano, poi si raddrizzò, rinfoderò la spada, poggiò lo scudo a terra con la punta rivolta verso il terreno e lo piazzò verticalmente al suo fianco. Smise di muoversi una volta assunta questa posizione, rivolto a sudovest verso la baia e assomigliando in tutto e per tutto alla guardia di un castello sull'attenti. Trae il suo nome dalla posa che assunse ed è visto con rispetto dai cittadini dei quartieri meridionali.

L'UOMO FALCO

Questa statua ha l'aspetto di un essere alato dalla testa di falco, motivo per cui gli abitanti del luogo lo chiamano l'Uomo Falco. Posso rivelare che in realtà assomiglia molto a un aarakocra, uno degli uomini-uccello che si dice vivano sui Monti della Stella nella Grande Foresta. Le ali della statua sono saldamente ripiegate sulla schiena e non si sono mai aperte, quindi nessuno sa dire se la statua sia in grado di volare oppure no. Fu abbattuta mentre devastava la città e ora pende a una precaria angolazione verso nordest, avendo perso il piede destro (smantellato molto tempo fa per essere riciclato come materiale da costruzione, assieme al suo braccio destro). Il braccio sinistro è proteso verso il nord a palmo aperto, come per intimare di fermarsi.

Il corpo è stato svuotato e trasformato in una torre condivisa da vari affittuari facoltosi e ora è ufficialmente nota come Torre Sparaunt, dal nome del suo proprietario. La mano sinistra della statua si protende verso un cortile a nord, dove si apre l'entrata di un tunnel scavato nel braccio. I visitatori e gli abitanti possono suonare un campanello nel cortile e una guardia, una volta riconosciuto chi ha suonato, calerà una scala di corda per gli abitanti o per i visitatori attesi (o una sedia di corda, che sarà issata nel caso di ospiti infermi o carichi di oggetti pesanti).

LA VERGINE DELLA SPADA

Questa statua sembra identica in tutto e per tutto a quella del Cavaliere Onorevole, se si eccettua la sua forma femminile e il suo elmo a viso scoperto. Fu abbattuta durante la Piaga Magica, dopo avere seminato morte e distruzione ovunque. Gli abitanti del Quartiere Settentrionale di Waterdeep sfogarono la loro rabbia e la loro frustrazione per quella distruzione, smantellando la statua, e ancora oggi molte delle sue parti sono visibili in tutto il quartiere, incorporate nei vari edifici o usate come piccole sculture indipendenti.

La testa della Vergine della Spada giace al centro di un boschetto di alti alberi situato nell'isolato del Quartiere Settentrionale delimitato da Via di Hassantyr, Via di Tarsar, Via Whaelgond e Via Ussilbran. Dove si aprivano le sue mascelle ora si apre una porta che conduce al negozio noto come i Reperti di Thort. Undevvur Thort è un avvizzito ex-avventuriero che si appoggia a un bastone da passeggio (anche se a detta di molti deve trattarsi di ben più di un semplice bastone). Vive all'interno del negoziotto, i cui numerosi livelli, scalinate e pianerottoli riempiono l'interno cavo della testa e che è zeppo di curiosità di ogni genere, vendute a Thort da avventurieri e viaggiatori di ogni genere. Questi oggetti sono accompagnati da piccoli cartellini scritti nella calligrafia elegante e fluida di Thor per identificarli (o almeno per fornire qualche indizio sulle

loro origini e sui loro scopi). I nobili e i mercanti più ricchi, in cerca di addobbi a tema per i loro festini, spesso affittano alcuni degli oggetti di Thor come decorazioni e molti sapienti, alchimisti e maghi gli fanno visita regolarmente, in cerca di oggetti potenzialmente utili.

VICOLI FAMIGERATI

I vicoli di Waterdeep sono numerosi quanto i gatti di Baldur's Gate e ognuno di essi ha un nome e una storia. Eccone alcuni che potrebbe farti piacere visitare... o che farai bene a evitare.

Calle di Ruid. Questa viuzza che va dalla Corte delle Carovane al Muro dei Troll nel Quartiere Meridionale è infestata dallo spettro incappucciato del mago Ruid, il cui tocco trasmette un brivido mortale a coloro che incontra nelle notti di nebbia. Tutti i tentativi di esiliare o scacciare lo spirito sono falliti. Chi ha il coraggio di sfidare la sua presenza ultraterrena e permette a Ruid di passargli attraverso apprende un segreto su una persona o un oggetto importante della sua vita... se sopravvive.

Vicolo Brindul. Questa è la tana della Mano che Canta, l'allucinazione magica di una mano con una bocca nel palmo. Si dice che la mano afferri gli oggetti preziosi di cui si invaghisce (specialmente se sono magici) non appena li vede e che di tanto in tanto attacchi i passanti al buio, strangolandoli o provocando una caduta fatale. Nella maggior parte dei casi, non si cura di quelli che non la infastidiscono o non la seguono e si limita a cantare inquietanti brani di vecchie ballate della Costa della Spada o di canzoni d'amore mentre fluttua nel buio della notte.

Vicolo dei Molti Gatti. Questo passaggio attraversa due isolati cittadini e si insinua all'interno di un terzo, correndo parallelamente (per buona parte) a Via Julthoon e a Via del Mercante nel Quartiere Settentriionale. Come suggerisce il nome, è popolato da una miriade di gatti che si cibano degli scarti delle macellerie vicine, ma è famoso anche per le molte teste di pietra di uomini e di animali che decorano gli edifici del vicolo. C'è chi dichiara di avere sentito alcune delle teste sussurrargli dei messaggi criptici, quando ha attraversato il vicolo da solo.

Stradina della Veglia di Gond. Questo vicolo, situato all'entrata meridionale della Casa delle Mani Ispirate nel Quartiere del Mare, funge da terreno di collaudo per le invenzioni considerate troppo pericolose da attivare all'interno del tempio. Tuttavia, gli abitanti del luogo non si preoccupano troppo dei rischi e rimangono a guardare, mentre alcuni venditori ambulanti di cibo gironzolano per il vicolo.

Vicolo di Pharra. Questo vicolo nel Quartiere del Mare trae il nome dal primo capo della Casa delle Meraviglie, ma è più tristemente noto per il suo Circolo di Teschi. Questa infrequente e imprevedibile infestazione assume la forma di sette teschi fluttuanti, che aleggiano in cerchio e discutono tra loro degli eventi cittadini con voci sussurranti. Se vengono interrotti, la loro reazione può variare da un'offerta di aiuto al lancio di incantesimi letali.

Vicolo dei Tre Pugnali. Questo vicolo nel Quartiere del Porto è afflitto da una maledizione magica che fa comparire dal nulla tre pugnali che attaccano i passanti. I pugnali sfrecciano e si muovono nell'aria, sferrando numerosi colpi letali prima di scomparire di nuovo. Questo effetto magico, frutto di un incantesimo lanciato da un mago defunto da tempo, ha resistito a tutti i tentativi di dissoluzione. Alcuni abitanti del luogo si vantano del numero di volte in cui hanno attraversato il vicolo e sono sopravvissuti per raccontarlo, ma la comparsa dei pugnali è completamente casuale e imprevedibile. Quindi segui il mio consiglio e non mettere alla prova il favore di Tymora.

FESTIVITÀ CITTADINE

In molti periodi dell'anno, è difficile che a Waterdeep passi una decade senza che si tenga un rituale, una corsa o una toccante cerimonia di orgoglio civico. In questa sezione riassumerò brevemente gli eventi più celebrati del calendario, dal primo giorno di Hammer all'ultimo di Nightal.

HAMMER 1: SCUDO D'INVERNO

Questa ricorrenza, che segna l'inizio dell'anno nuovo, è considerata da quasi tutti un giorno festivo, in cui gli abitanti bevono sidro o brodo caldo (spesso condito con erbe curative o in grado di suscitare visioni) e restano a casa. Raccontano storie di ciò che è più interessante per loro o che è stato più importante nell'anno appena concluso, e discutono di ciò che intendono fare o dovrebbero fare (o che chiunque "dovrebbe tenere d'occhio con la vigilanza di un falco") nell'anno che verrà.

Discussioni del genere finiscono invariabilmente per vertere sulla politica, sulle guerre e sulle intenzioni dei governanti. Spesso si consulta una mappa, quindi essere in possesso di una mappa o poterne esaminare una a Scudo d'Inverno è considerato di buon auspicio. Le vendite delle mappe sono soggette a una brusca impennata nella decade che precede questa festività.

ALTURIAK 14: IL GRAN BANCHETTO

Il Gran Banchetto, indetto dai clericati di Sune, Shareess e Lliira, è un giorno di danza, musica e di leccornie di ogni genere, dal cioccolato alle caramelle alla menta rossa infuocata. Sebbene molte danze siano improvvise e abbiano soltanto lo scopo di fare scena, anche le grandi danze in cerchio nelle strade per i partecipanti di tutte le età sono molto popolari. Tutte le danze terminano al crepuscolo, dopodiché i bardi e i menestrelli si trasferiscono ai "banchetti dell'amore" per esibirsi presso le famiglie. Le coppie (o coloro che sperano di diventare una coppia) si allontanano assieme per baciarci, scambiarsi promesse e piccoli pegni di affetto (spesso anelli benedetti dal clero, che racchiudono preghiere di fedeltà). Chi non ha un amante può concedersi qualche danza o un po' di cibo nel corso di questa entusiasmante festività: anche se la notte è fredda, il suo cuore si scalderà.

CHES 1: FESTA DI RHYESTER

Questa ricorrenza trae il suo nome dal primo profeta di Lathander, Rhyester, un ragazzo cieco che fu curato dalla cecità grazie alla luce dell'alba proprio in questo giorno, più di sette secoli fa. Questo evento sacro ebbe luogo nelle vicinanze di Silverymoon, ma Lathander da lungo tempo dispone di un tempio molto più grande a Waterdeep, e di uno stuolo di seguaci proporzionalmente più numeroso. Ogni fedele indossa una veste dei colori chiari dell'alba e tiene un occhio coperto fino all'alba successiva in onore di Rhyester. Se vuoi sentirti un vero abitante di Waterdeep, attira l'attenzione di qualche celebrante che incontri e fagli l'occhialino. Molte grandi amicizie sono nate per molto meno.

CHES 19: GIORNO DEI FOLLETTI

Si dice che il velo tra questo mondo e il reame della Selva Fatata si assottigli in questo giorno. Anche se questo fenomeno induce gli abitanti delle zone rurali a usare maggiore cautela (evitando le zone boschive, lasciando offerte di cibo sulla soglia di casa e così via), a Waterdeep è un'occasione per bere, cantare e ballare. I ricchi organizzano sfarzosi balli in maschera, mentre i poveri indossano costumi fatti in casa e vanno di porta in porta per partecipare brevemente alle feste altrui, in cambio di una canzone o di una breve esibizione. Tutti assumono le

fattezze delle creature fatate e dei presunti sovrani della Selva Fatata, come la Regina Titania, Oberon e Hysram, il Principe dei Folli. Chi tende a restare scettico di fronte a queste frivolezze farà bene a restarsene a casa, poiché i celebranti sono pronti a fare di tutto pur di strappare un sorriso a coloro che incontrano.

CHES 21–30: SCIA DELLA FLOTTA

Questa festività celebra il mare, il commercio marittimo, gli dèi del mare, della navigazione e del tempo atmosferico. Occupa l'ultima decade di Ches e prevede una serie di gare tra imbarcazioni, il Ballo dei Maestri d'Ascia alla Casa dei Maestri d'Ascia e il gran galà patrocinato dalle gilde alla sala delle feste della Coppa di Rame. La tradizione prevede che i vincitori delle varie competizioni non conservino i trofei e i premi vinti, ma che li consegnino ai sacerdoti di Umberlee alla Guglia della Regina, il suo tempio sulla spiaggia, presso l'entrata est della Grande Baia, alla conclusione della festività.

Gli ultimi due giorni di Scia della Flotta sono dedicati alla Festa del Mare Calmo. In quei giorni, si indicono numerosi banchetti con portate di pesce, la baia è disseminata di petali di fiori e le Guardie Cittadine girano di taverna in taverna a riscuotere delle donazioni per Umberlee. Varie cassette per le offerte compaiono anche presso i più grandi luoghi di raduno. Giunti al tramonto dell'ultimo giorno, le monete raccolte vengono riversate nei forzieri e gettate nella parte più profonda della baia.

Questa festività esiste in numerose forme fin dai primi raduni tra mercanti che si tennero in quest'area più di due millenni fa e le ricchezze accumulate in fondo alla baia, in quello che ormai è noto come il Deposito di Umberlee, sono incalcolabili. L'area è strettamente sorvegliata da numerosi marinidi di guardia, che hanno l'ordine di uccidere ogni intruso. Corre voce che i forzieri siano dotati di protezioni magiche; una storia racconta di alcuni ladri che anni fa avevano rubato parte del tesoro e avevano tentato di lasciare la città con una scusa, soltanto per imbattersi in una burrasca non appena la loro nave era uscita dalla baia. Un'enorme onda a forma di mano aveva trascinato i ladri fuoribordo, risparmiando però la nave e il suo equipaggio.

TARSAKH 1–10: FESTA DI WAUKEEN

Da molto tempo questa festa raggruppa numerose festività più vecchie sotto un unico nome, prolungando le celebrazioni in un periodo di festeggiamenti che dura una decade. I rituali in onore della dea della ricchezza e del commercio sono i seguenti:

Carovania (Tarsakh 1). In questa festività si offrono doni e si commemora il tradizionale arrivo delle prime carovane della stagione in città. Molti genitori nascondono i doni che hanno acquistato per i loro figli in casa e glieli consegnano dicendo che è stato il Vecchio Carvas a portarli (un venditore ambulante leggendario che giunse a Waterdeep con la prima carovana, alla guida di un carro carico di giocattoli destinati ai bambini).

Nottedoro (Tarsakh 5). Questa festività celebra le monete e l'oro. In questa giornata, molti negozi restano aperti tutta la notte, offrendo occasioni di mezzanotte e altre promozioni. Alcuni celebranti e clienti decorano le loro vesti con una polvere dorata o indossano monete come gioielli.

Gildeunite (Tarsakh 7). In questa festività, i membri delle gilde si radunano nelle loro sedi per annunciare le politiche venture e per celebrare gli affari conclusi nell'arco dell'anno. Queste riunioni culminano in una festa di gala e in un ballo patrocinato da varie gilde, che dura dal tramonto all'alba e che occupa il Mercato, Cynosure, il Campo del Trionfo e tutte le aree tra essi.

Leirovina (Tarsakh 10). Molti secoli fa, Waukeen colse sul fatto Leira, la dea delle illusioni e dell'inganno, mentre tentava di truffarla in un accordo e la seppellì sotto una montagna di oro fuso, come punizione. In commemorazione di quell'evento, Leirovina è il giorno in cui i membri delle gilde versano le loro quote annuali e in cui i maestri delle gilde si incontrano con i Lord di Waterdeep e rinnovano le loro concessioni per l'anno venturo.

MIRTUL 6–9: L'ARATURA E LA CORSA

Le aree rurali attorno alla città osservano questa festività svolgendo tradizionali attività comunitarie come arare i campi e spostare (o "condurre") il bestiame. All'interno della città, tuttavia, la festività è celebrata con una serie di corse. Si tengono numerose corse a piedi, a cavallo o sulle bighe in ogni quartiere, e i vincitori di ogni quartiere si affrontano poi nel Campo del Trionfo. Se desideri veramente vedere i quartieri prendere vita, questo è il momento giusto. Scegli il tuo quartiere preferito, indossane i colori e fa' il tifo assieme ai suoi abitanti. Meglio ancora: se hai lo spirito di un avventuriero, registrati nel tuo quartiere preferito e gareggia! Chissà? Il tuo nome o il tuo volto potrebbero presto avere un posto nella Casa degli Eroi.

KYTHORN 1: FESTA DEI TROLL

Nel giorno in cui si commemora la vittoria di Waterdeep nella Seconda Guerra dei Troll, i bambini vanno in giro per la città fingendo di essere troll, bussando con forza alle porte e ringhiando, da sole al tramonto. Ci si aspetta che i residenti e i proprietari dei negozi regalino ai bambini caramelle, frutta o piccoli oggetti. Chi non regala nulla dovrà aspettarsi di essere bersaglio di uno scherzo al calar del sole. Lo scherzo più ricorrente è quello di lasciare dei "graffi di troll" sulle porte o sulle finestre. Chi ha intenti più maliziosi potrebbe intonare dei versi striduli nel cuore della notte o lanciare uova crude contro le finestre, le insegne o le teste di chi cerca di fermarli. Tieniti a portata di mano delle caramelle o dei dolcetti e ti garantirai la calma nel luogo in cui vivi.

KYTHORN 14: GIORNO DELLE GILDE

Questa giornata è dedicata alle fiere commerciali. Molti negozi sono chiusi e le vendite per la strada sono sospese per tutti, ad eccezione dei venditori ambulanti di cibo. Nel Giorno delle Gilde si festeggiano i frutti delle fatiche di tutti con la rivelazione di nuovi prodotti, innovazioni, varianti e cartelloni che declamano l'estensione e la qualità dei servizi e delle merci dei membri di ogni gilda. Queste offerte solitamente consistono in sfarzose esibizioni, ma alcune gilde a volte patrocinano anche delle brevi rappresentazioni o altri intrattenimenti a pagamento (giocolieri, cantanti, prestigiatori o cantastorie professionisti), nel corso dei quali vengono distribuiti dei premi o dei campioni gratuiti. Molte gilde cercano di reclutare nuovi membri in questo periodo. Il Giorno delle Gilde è un ottimo momento per esplorare in dettaglio le merci della città... e anche se non puoi permetterti quello che vedi, non ha importanza, perché tanto in quel giorno è comunque impossibile fare acquisti.

KYTHORN 20: DRAGODOMATO

Questa giornata di Kythorn è celebrata con vari falò e rituali destinati a "domare" o "soggiogare" i draghi. A Waterdeep, i festeggiamenti consistono in una serie di parate incentrate su effigi di legno e stoffa imbottite di paglia. Ogni effigie ha un nome e un aspetto tradizionale,

ispirato a uno dei pochi draghi che la città ha dovuto affrontare nel corso della storia. Dopo avere sfilato in una piazza vicina al luogo in cui il drago fu sconfitto o scacciato, l'enorme effigie viene data alle fiamme.

I festeggiamenti giungono all'apice quando l'effigie di Kistarianth il Rosso viene bruciata ai piedi del Monte Waterdeep. Poi una versione dracolich di Kistarianth viene trasportata su per il pendio del monte e bruciata a sua volta. Questa usanza simboleggia la sconfitta di Kistarianth per mano del paladino Athar e la sua successiva sconfitta, alcuni decenni dopo, per mano del figlio di Athar, Piergeiron. La tradizione prevede che i vincitori delle corse tenutesi durante l'Aratura e la Corsa interpretino i ruoli degli uccisori di draghi, che il campione della corsa delle bighe rappresenti Athar e che il campione della corsa a cavallo interpreti Piergeiron.

FLAMERULE 1: GIORNO DEI FONDATORI

In questo giorno, si commemora la nascita della città. Il Campo del Trionfo ospita una serie di esibizioni illusorie che narrano la storia di Waterdeep e alcune dimostrazioni di arti marziali eseguite dai membri della Guardia e da altri esperti. Molti saloni delle feste patrocinano delle gare di costumi per il Giorno dei Fondatori, assegnando un premio a chi indossa la migliore riproduzione dell'abito di un personaggio storico.

La pratica di velare il Castello di Waterdeep con un'illusione, un tempo proibita perché ritenuta frivola e disorientante, ora è stata ripristinata. Alcuni maghi uniscono le loro forze per generare un effetto che in apparenza trasforma il castello nell'antica fortezza di legno di Nimoar. L'illusione solitamente dura da sole alto al tramonto (a meno che qualcuno non sia tanto audace e potente da dissolverla prima) ed è considerata una stupefacente opera di arte magica.

FLAMERULE 3–5: SORNYN

Sornyn è una festività dedicata sia a Waukeen che a Lathander. In questi giorni si fanno piani di lavoro, si stringono accordi e trattati e si ricevono emissari provenienti da terre lontane e avversari tradizionali. La festività dura tre giornate, in cui si versa vino in abbondanza. In questa occasione, come recita un detto, "Il mio nemico è parte della famiglia". Se sei appena arrivato in città, questa è un'ottima occasione per trovare nuovi soci in affari o ottenere il finanziamento che cerchi per una tua impresa. Il mio contratto per pubblicare la *Guida di Volo a Waterdeep* fu firmato in una calda sera di Sornyn di molti anni fa, quindi chi può dire dove ti condurrà la tua iniziativa?

FLAMERULE 7: NOTTE DI LLIIRA

In origine questa giornata veniva festeggiata solo a Waterdeep, ma gradualmente si è diffusa in tutta la Costa della Spada. La sua popolarità ha conosciuto una recente impennata da quando a Baldur's Gate vige l'abitudine di offrire uno spettacolo di fuochi d'artificio di *polvere nera*, un'iniziativa importata anche a Waterdeep. Tutti i fuochi vengono acquistati dai Fuochi d'Artificio di Felogyr in quella città e sono gestiti esclusivamente dalla Guardia Cittadina. I festeggiamenti durano tutta la notte e onorano la Signora della Gioia con danze e balli in tutta la città. Si osserva l'usanza di brindare con bevande rosa di qualsiasi tipo, che vanno dai più salubri succhi di frutta ai liquori più micidiali. I boati e le esplosioni dei fuochi di *polvere nera* proseguono per tutta la notte, quindi tanto vale che tu stia sveglio e ti goda lo spettacolo assieme alla gente del posto.

ELEASIS 1: GIORNO DI AHGHAIRON

Nel corso di questa giornata, si tengono molti piccoli rituali per onorare il primo Lord Svelato. I Lord di Waterdeep innalzano un brindisi ad Ahghairon e all'Ordine Vigile, mentre i maestri di gilda brindano ai Lord in nome di Ahghairon. I popolani lasciano delle viole (il fiore preferito di Ahghairon) attorno alla torre che porta il suo nome, sulla sua statua nella Città dei Morti e sugli altari della Casa delle Meraviglie. I bardi intonano canti in onore del mago in tutta la città. Il Lord Svelato visita le taverne e le locande di tutta Waterdeep per augurare buona fortuna agli abitanti, tenere brevi discorsi, dedicare un brindisi alla memoria di Ahghairon e offrire da bere, da mangiare o un alloggio. Superfluo a dirsi, tutti i locali di questo tipo sono pieni zeppi di avventori per tutta la giornata.

ELEINT 21: SPADELUCENTI

In questa giornata, la Guardia Cittadina, la Marina Cittadina e la Vigilanza Cittadina sfilano in pompa magna, si esibiscono in dimostrazioni di perizia marziale e inscenano battaglie simulate. Chi desidera unirsi ai loro ranghi ha l'opportunità di dare dimostrazione della sua bravura, in genere usando armi di legno da allenamento con cui duellare contro i soldati veterani. I costruttori e i venditori di armi vendono la loro merce apertamente nei mercati, gli esperti che fanno numeri di equilibrio con le armi e i lanciatori di lame danno dimostrazioni delle loro abilità e nei quartieri si tengono varie gare di lotta libera e di pugilato. L'evento più atteso della giornata è il momento in cui i cavalli vengono portati via dal Campo del Trionfo e dalle vie circostanti affinché la Cavalleria dei Grifoni possa mettersi in mostra in una serie di numeri aerei sopra la folla nell'arena. I membri dell'Ordine Vigile forniscono alla cavalleria dei nemici illusori contro cui combattere, consentendo ai cavalcatori di grifoni di esibirsi in mirabolanti battaglie sotto gli occhi del pubblico.

MARPENOTH 3: GIORNO DELLE MERAVIGLIE

In questo giorno, le ingegnose invenzioni dei Gondar vengono rivelate alla popolazione e fatte sfilare per la città. I congegni esibiti possono variare da qualcosa di umile, come un nuovo tipo di cardini per un armadietto, a un gigantesco costrutto meccanico che cammina o avanza su ruote automaticamente. Tuttavia, nessuna invenzione è mai a prova di bomba e raramente passa un anno senza che qualche evento degno di nota non interferisca con la celebrazione. Una delle stranezze più recenti è stata la sedia volante di Marchell: un congegno che funzionava a meraviglia in salita, ma che non era in grado di scendere. Marchell fu salvato dalla Cavalleria dei Grifoni, ma la sua sedia volante continuò a salire in cielo e non fu mai più vista.

MARPENOTH 7: STONESHAR

Stoneshar è una giornata dedicata a tutte le fedi, in cui la gente si sforza di essere operosa. Perfino i bambini che giocano vengono incoraggiati a scavare buche, costruire castelli di sabbia o comporre rozzi modellini.

Gli abitanti di Waterdeep considerano Stoneshar il giorno migliore dell'anno per iniziare la costruzione di un edificio, scavando il seminterrato o ponendo le fondamenta. Stando alla saggezza popolare, chi inizia un nuovo progetto a Stoneshar può aspettarsi che il suo lavoro sia benedetto nell'anno venturo, mentre gli individui che non fanno nulla di costruttivo in questa giornata possono aspettarsi di essere colpiti da ogni genere di sventura nell'anno che verrà.



IL GIORNO DELLE MERAVIGLIE

MARPENOTH 10: IL REGNO SENZA REGOLE

Subito dopo Stoneshar viene il Regno Senza Regole. Questa giornata è dedicata a Beshaba, la dea della sfortuna. In questo giorno i cittadini sono tenuti a tradire, violare i giuramenti e a disobbedire alle regole più comuni (senza violare le leggi vere e proprie e senza creare fratture che non possano essere risanate successivamente). Durante il Regno Senza Regole, i nobili servono i pasti ai loro servitori, i bambini prendono il controllo delle scuole, i sacerdoti venerano i nemici delle loro divinità e chiunque lo desideri può dedicarsi al mestiere controllato da una gilda. Si fanno scherzi di ogni genere, dalle semplici burle agli inganni che richiedono un'elaborata pianificazione. Il tramonto pone fine alle festività e la maggior parte della gente trascorre la serata a ripulire e a mettere a posto le cose per la giornata successiva. Molti visitatori scelgono di non partecipare, ma così facendo attirano spesso su di loro la sventura, anziché allontanarla. Nel timore di essere contagiati dalla sfortuna dei cinici, i cittadini fanno del loro meglio per evitare di parlare con coloro che hanno dichiarato di non voler partecipare o di interagire con loro in qualsiasi modo fino al Giorno degli Dèi.

MARPENOTH 15: GIORNO DEGLI DÈI

Questa festività commemora l'anniversario della fine della Guerra degli Dèi nel 1358 CV, quando le divinità di Faerûn fecero ritorno nei cieli. I santuari privati vengono esibiti all'aria aperta e molti abitanti sfoggiano i simboli sacri delle loro divinità preferite. A Waterdeep vige la tradizione di limitare severamente l'uso della magia nel Giorno degli

Dèi, in memoria della magia selvaggia che imperversava durante il Periodo dei Disordini. Pur non essendo esplicitamente vietato dalla legge, l'uso degli incantesimi è consentito soltanto per motivi di autodifesa o di estrema necessità.

Di notte, questa festività si fa più seria e solenne: molti cittadini di Waterdeep innalzano preghiere in segno di ringraziamento per la vita che conducono sotto la protezione degli dèi. La Cavalleria dei Grifoni allestisce un gigantesco falò sulla cima del Monte Waterdeep per onorare gli dèi caduti e quelli ascesi: Myrkul, Cyric, Kelemvor, Mystra, Helm e Ao comparvero tutti sul monte. In segno di ringraziamento per la loro difesa durante l'invasione di Myrkul e gli incendi che seguirono nel Quartiere Meridionale, in quello del Porto e in quello del Castello, il Giorno degli Dèi è ufficiosamente anche la giornata dedicata alla Guardia e alla Vigilanza Cittadina di Waterdeep. Sei libero di partecipare a questa ricorrenza porgendo piccoli doni e parole gentili alle Guardie e ai membri della Vigilanza, ma senza esagerare: un dono di valore superiore a una manciata di punte potrebbe essere interpretato come un tentativo di corruzione.

MARPENOTH 30: NOTTE DEL BUGIARDO

Questa ricorrenza sacra rende omaggio a Leira e Mask. Per placare queste divinità e sfuggire alla loro attenzione, i cittadini di tutti i ceti sociali indossano maschere e costumi (comuni o magici) per camuffarsi e fingere di essere qualcuno che non sono in realtà. Gli stili di maschere più ricorrenti includono la maschera nera che funge da simbolo

di Mask e il volto speculare dei sacerdoti di Leira. Tuttavia, non esistono limiti, e più elaborata e stravagante è la maschera, più il possessore sarà festeggiato.

Le celebrazioni iniziano la sera, quando la gente colloca una candela in una zucca scavata, su cui è stato intagliato un volto. Ogni zucca rappresenta una persona che indossa una maschera, mentre la luce all'interno rappresenta la verità dell'anima. Fintanto che la candela resta accesa, le menzogne e gli atti imbarazzanti commessi da un individuo non contaminano la sua reputazione, quindi i festeggiamenti spesso degradano rapidamente nell'anarchia e nell'edonismo.

Si dice che porti sfortuna tornare alla propria zucca dopo i festeggiamenti e trovarla spenta, quindi compra una candela di buona fattura e piazza la tua zucca al riparo dal vento. Spegnere deliberatamente la candela di qualcun altro o spacciare la sua zucca è considerato un tabù ed è un atto che rischia di attirare sul trasgressore la collera di entrambe le divinità, eppure c'è chi lo fa.

Scherzi e burle di ogni genere sono ricorrenti in questa notte e la gente si aspetta di assistere alle menzogne e alle pazzie più disparate. I borseggiatori imperversano in questa giornata, quindi quasi nessuno porta con sé più di qualche moneta, nascondendo il grosso dei suoi risparmi da qualche parte la sera prima. La gente si riempie invece le tasche e i borselli di dolcetti. Tradizionalmente, un borseggiatore prende il dolcetto e lascia in cambio un pegno (un piccolo giocattolo, un foglio di carta colorata piegato a forma di qualcosa e così via), ma nel corso degli anni questa usanza è cambiata e gli adulti si scambiano dolcetti tra loro liberamente e li regalano ai bambini che li chiedono.

L'usanza vuole che non si stringano patti e non si firmino contratti nella Notte del Bugiardo, poiché nessuno crede che le parti coinvolte li rispetteranno. Gli illusionisti e i prestigiatori (sia quelli che fanno uso di magia, sia quelli che praticano numeri di destrezza manuale) si esibiscono alle varie feste private (dopo essersi fatti pagare in anticipo il giorno prima) o in qualche spazio pubblico, nella speranza che uno spettacolo gradito procuri loro un buon pasto o magari un ingaggio a una festa privata in futuro.

UKTAR: BEATIFICAZIONE DI SELUNE

Nella notte di Uktar in cui la luna è completamente piena, gli abitanti di Waterdeep festeggiano la Beatificazione di Selûne. La dea è al centro delle pratiche di culto durante tutta la fase di luna piena, naturalmente, ma la cerimonia principale di questa notte è una parata di fedeli che esce dalla Casa della Luna, non appena la luna sputta in cielo, e avanza in processione fino alla baia, dove la somma sacerdotessa brandisce la *Bacchetta delle Quattro Lune* in una cerimonia di benedizione rivolta a tutti i navigatori. Si dice che questa reliquia sacra sia la mazza brandita da Selûne nella sua prima battaglia contro Shar e poi di nuovo usata in uno scontro con sua sorella durante il Periodo dei Disordini. Compare miracolosamente a Waterdeep dopo la Guerra degli Dèi e da allora è stata al centro di molti presagi divini. Puoi ammirarla nella Casa della Luna negli altri periodi dell'anno, ma soltanto da una certa distanza e sotto stretta sorveglianza.

Se sei fortunato, potresti vedere la *Bacchetta delle Quattro Lune* piangere. Si dice che di tanto in tanto sulla bacchetta si manifestino delle gocce d'acqua, che sarebbero le lacrime di Selûne. Le sacerdotesse le raccolgono e le usano per creare pozioni che possono guarire, curare la licantropia o essere usate come acqua santa.

UKTAR 20: ULTIMO MAZZO

In questa giornata di banchetti casalinghi, a volte chiamata "Il Piccolo Banchetto", si celebra l'abbondanza di cui la città ha goduto nel corso dell'anno. Ci si scambiano dei piccoli doni (generalmente minuscoli barilotti di birra, vasi di confetture, pesce o carne affumicati) tra vicini di casa e si radunano le "ultime lettere" di trasporto per i capitani delle navi e i mercanti carovanieri, così chiamate perché saranno gli ultimi a lasciare la città prima che i viaggi diventino difficoltosi. Tra le molte festività di Waterdeep, questa è forse la più tranquilla e rilassante. Organizzati per dedicare un po' di tempo in più al buon cibo e goditi un pasto assieme a quelli che ti stanno vicino, che si tratti di coloro che sono vicini al tuo cuore o semplicemente che ti siedano accanto al tavolo della locanda.

NIGHTAL 11: CACCIA ULULANTE

In onore di Malar, i membri della Guardia Cittadina escono dalla città a gruppi e danno la caccia alle minacce conosciute che affliggono i contadini e i viaggiatori, come briganti, lupi, orsi gufo, ogre e troll che infestano le strade e le terre selvagge. Queste battute di caccia solitamente non durano più di una decade. In questo periodo di tempo, la Vigilanza Cittadina si dedica a sua volta a dare una rigorosa caccia ai malfattori che si nascondono entro le mura cittadine. Se hai motivo di essere malvisto dalle forze della legge, ti conviene evitare Waterdeep per almeno una decade dopo la Caccia Ululante.

Non avendo nessuna vera caccia a cui partecipare, i bambini di Waterdeep trascorrono i giorni della Caccia Ululante simulando le battute di caccia degli adulti: si travestono da mostri e mettono in scena per gioco l'uccisione di quei predatori.

NIGHTAL 20: SIMRIL

Quando questa giornata giunge al tramonto, la gente esce di casa per individuare e ammirare quelle particolari stelle che portavano fortuna ai loro antenati o erano associate al giorno della loro nascita. Poi tentano di rimanere in piedi tutta la notte, festeggiando all'aperto con falò, canti e bevande calde. Le notti nuvolose attraranno più partecipanti delle notti serene, poiché avvistare la propria stella attraverso la foschia è ritenuto un segno della benevolenza di Tymora. All'interno degli edifici, i servitori mantengono vivi i fuochi e preparano il cibo per mantenere in forze i celebranti per tutta la notte, fino al mattino del giorno successivo. Se non hai alcuna stella in particolare, troverai molti venditori di mappe astronomiche pronti a divinare qual è la tua, basandosi sul luogo e sulla data in cui sei nato, e a indirizzarti nella direzione giusta in cambio di un coccio o due.

COMMIAUTO

Bene, gentile lettore, sei giunto alla fine del mio *enchiridion*. Se devi ancora arrivare in città, i suoi splendori ti attendono. Se hai letto queste pagine all'interno delle sue mura, ti consiglio di mettere da parte questo opuscolo e di goderti le meraviglie della città. Potresti perfino incontrare un autore straordinariamente avvenente, impegnato nel duro lavoro di recensire una delle taverne di Waterdeep. Se così fosse, lascia che ti saluti io per primo: "Bentrovato! Un autografo costa sette punte."

APPENDICE A: OGGETTI MAGICI

Questa appendice descrive i nuovi oggetti magici che compaiono nel corso dell'avventura, presentati in questa sezione in ordine alfabetico.

Alcuni di questi oggetti sono in possesso di certi PNG specifici:

- Aurinax possiede il *bastone dei draghi di Ahghairon*.
- Jalester Silvermane possiede un *distintivo della Vigilanza*.
- Jarlaxle Baenre possiede un *anello di rivelazione della verità*, una *benda per occhi della canaglia*, un *bracciale dei pugnali volanti* e una *piuma di evocazione del diatryma*.
- Meloon Wardragon possiede *Lamazzurra*.
- Vajra Safahr possiede il *Bastone Nero*.

ANELLO DI RIVELAZIONE DELLA VERITÀ

Anello, non comune (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo anello, dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione) per determinare se qualcuno gli sta mentendo.

BASTONE DEI DRAGHI DI AHGHAIRON

Bastone, leggendario (richiede sintonia)

Finché il personaggio impugna il *bastone dei draghi di Ahghairon*, dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi e le armi a soffio dei draghi, nonché contro le armi a soffio delle creature del tipo drago (come le testuggini dragone).

Una creatura del tipo drago toccata dal personaggio con la punta del bastone può aggirarsi per la città di Waterdeep, ignorando l'*interdizione draconica di Ahghairon* (vedi "L'Interdizione Draconica di Ahghairon" a pagina 6). Questo effetto dura finché la creatura non viene toccata di nuovo dal bastone o fino a un preciso momento stabilito dal personaggio al momento di conferire il beneficio.

Il bastone possiede 10 cariche. Finché il personaggio lo impugna, può spendere 1 carica usando un'azione per lanciare l'incantesimo *comando*. Se il personaggio bersaglia un drago con questo incantesimo, il drago subisce svantaggio al suo tiro salvezza. Il bastone recupera 1d10 cariche ogni giorno all'alba.

BASTONE NERO

Bastone, leggendario (richiede sintonia con l'erede del Bastone Nero, che deve essere un mago)

Il *Bastone Nero* è un bastone senziente ricoperto di incisioni runiche e decorato di sottili vene d'argento. È il simbolo ufficiale del Bastone Nero, il mago di rango più alto a Waterdeep. In qualità di legittima proprietaria del *Bastone Nero*, Vajra Safahr è l'unica che può entrare in sintonia con esso. Il bastone può però scegliere un nuovo proprietario (vedi "Personalità", successivamente).

Il *Bastone Nero* possiede le proprietà magiche di un *bastone del potere* (vedi la *Dungeon Master's Guide*) in aggiunta alle proprietà seguenti.

Animare Statue Semoventi. Il personaggio può spendere 1 o più cariche del bastone con un'azione per animare o disattivare una o più statue semoventi di Waterdeep (vedi l'appendice B). Il personaggio deve trovarsi in città per usare questa proprietà e può animare o disattivare una statua per ogni carica spesa. Una statua animata obbedisce ai comandi telepatici dello spirito di Khelben Arunsun, che è intrappolato all'interno del bastone (vedi "Personalità", successivamente). Una statua semovente diventa inanimata se viene disattivata o se il bastone è spezzato.

Dissolvi Magie. Il personaggio può spendere 1 carica del bastone come azione bonus per lanciare *dissolvi magie* su una creatura, un oggetto o un effetto magico toccato con la punta del bastone. Se il bersaglio è una creatura non consenziente o un oggetto in possesso di una tale creatura, il personaggio deve colpire la creatura con un attacco in mischia usando il *Bastone Nero* prima di poter spendere la carica per lanciare l'incantesimo.

Risucchio di Magia. Questa proprietà influenza solo le creature che usano slot incantesimo. Quando il personaggio colpisce una creatura del genere con un attacco in mischia usando il *Bastone Nero*, può spendere 1 carica del bastone come azione bonus, obbligando il bersaglio a spendere uno slot incantesimo del livello più alto che può lanciare, senza lanciare alcun incantesimo. Se il bersaglio ha già speso tutti i suoi slot incantesimo, non succede nulla. Gli slot incantesimo spesi in questo modo vengono recuperati normalmente quando il bersaglio completa un riposo lungo.

Signore degli Ammaliamenti. Quando il personaggio lancia un incantesimo di ammaliamento di livello pari o superiore al 1° mentre impugna il bastone, può effettuare una prova di Intelligenza (Arcano) con CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo. Se ha successo, può lanciare l'incantesimo senza spendere uno slot incantesimo.

Senziente. Il *Bastone Nero* è un bastone senziente di allineamento neutrale, con Intelligenza 22, Saggezza 15 e Carisma 18, è dotato di udito e scurovista entro un raggio di 36 metri e può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura che lo impugni.

Personalità. Il bastone contiene gli spiriti di tutti i precedenti Bastoni Neri intrappolati al suo interno. Il suo creatore, Khelben Arunsun, è la personalità dominante tra gli spiriti. Proprio come Khelben, il bastone è estremamente subdolo e manipolatore. Preferisce fornire i suoi consigli al possessore piuttosto che esercitare il controllo direttamente. L'obiettivo primario del bastone è proteggere Waterdeep e il suo Lord Svelato, attualmente Laeral Silverhand. Il suo obiettivo secondario è aiutare il suo possessore a diventare più potente.

Nel caso in cui il detentore del titolo di Bastone Nero non rispetti più i desideri del bastone, quest'ultimo smette di funzionare finché non trova un successore degno, un individuo la cui fedeltà a Waterdeep sia irreprerensibile.

Intrappolare Spirito. Quando il Bastone Nero muore, lo spirito di quell'individuo rimane intrappolato nel bastone assieme agli spiriti dei Bastoni Neri precedenti (un Bastone Nero il cui spirito sia intrappolato nel bastone non può essere rianimato dalla morte).

Se il bastone viene distrutto, gli spiriti intrappolati al suo interno vengono liberati, ma in quel caso, lo spirito di Khelben può occupare un qualsiasi frammento rimanente del bastone. Il frammento che contiene lo spirito di Khelben possiede la proprietà Senziente, ma nessuna delle sue altre proprietà. Fintanto che quel frammento del bastone esiste, lo spirito di Khelben può ricostituire il bastone in qualsiasi momento. Una volta che il bastone è ricostituito, gli spiriti dei Bastoni Neri precedenti tornano a essere intrappolati al suo interno.

BENDA PER OCCHI DELLA CANAGLIA

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questa benda per occhi, ottiene i benefici seguenti:

- Dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.
- Se possiede il tratto Sensibilità alla Luce del Sole, non è influenzato da quel tratto.
- Il personaggio è immune alla magia che consente alle altre creature di leggere i suoi pensieri o di determinare se sta mentendo o meno. Le creature possono comunicare telepaticamente con lui solo se il personaggio lo consente.

BRACCIALE DEI PUGNALI VOLANTI

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Su questo bracciale sembra che siano legati alcuni sottili pugnali. Con un'azione, il personaggio può estrarre fino a due pugnali magici e scagliarli immediatamente, effettuando un attacco a distanza con ogni pugnale. Un pugnale svanisce se non viene scagliato immediatamente e i pugnali scompaiono subito dopo avere colpito o mancato il bersaglio. I pugnali del bracciale non si esauriscono mai.

DISTINTIVO DELLA VIGILANZA

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia con qualcuno designato dal Lord Svelato di Waterdeep)

Un *distintivo della Vigilanza* viene concesso solo a chi si guadagna la fiducia del Lord Svelato di Waterdeep. Il distintivo, che rappresenta il rango di capitano nella Vigilanza Cittadina di Waterdeep, mostra l'emblema di Waterdeep e deve essere indossato o portato sulla propria persona.

Finché indossa il distintivo, il personaggio ottiene un bonus di +2 alla CA se non sta usando uno scudo.

Se il distintivo si trova a più di 1,5 metri di distanza dal personaggio per più di 1 minuto, scompare e ricompare senza subire danni su una superficie entro 1,5 metri dal Lord Svelato. Finché impugna il distintivo, il Lord Svelato sa dove si trova il personaggio, purché entrambi si trovino sullo stesso piano di esistenza e la sintonia del personaggio con il distintivo non sia terminata.

Con un'azione, il Lord Svelato può toccare il distintivo e porre fine alla sua sintonia con il personaggio.

LAMAZZURRA

Arma (ascia da battaglia), leggendaria (richiede sintonia)

Questa ascia da battaglia intelligente, fatta dall'arcimago Ahghairon, fu creata per difendere Waterdeep. Il suo attuale possessore è un ex-membro della Forza Grigia di nome Meloon Wardragon (vedi l'appendice B), ma l'arma va in cerca di un nuovo proprietario.

Lamazzurra è dotata di una solida impugnatura di acciaio ricoperta di minuscole incisioni runiche e rivestita in pelle di drago blu, con uno zaffiro stellato incastonato nel pomolo. La testa dell'ascia è fatta in una lega di argento, electrum e acciaio e le sue lame risplendono costantemente di un intenso baggiore azzurro.

Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. L'incantesimo scudo non fornisce alcuna difesa contro quest'ascia, che penetra la barriera di forza magica dell'incantesimo.

Quando il personaggio colpisce un immondo o un non morto con l'ascia, una gelida fiamma azzurra si sprigiona dalla sua lama e infligge 2d6 danni radiosì extra al bersaglio.

Scagliare. L'ascia da battaglia possiede 3 cariche. Il personaggio può spendere 1 carica ed effettuare un attacco a distanza con l'ascia, scagliandola come se fosse dotata della proprietà da lancio con una gittata

normale di 18 metri e una gittata lunga di 54 metri. Che colpisca o manchi il bersaglio, l'ascia vola di nuovo verso il personaggio alla fine del turno attuale, tornando nella sua mano aperta o atterrando ai piedi nel suo spazio (a scelta del personaggio). L'ascia recupera tutte le cariche spese ogni giorno all'alba.

Illuminazione. Mentre il personaggio impugna l'ascia, può usare un'azione per fare in modo che l'ascia proietti la sua luce azzurra o per sopprimere il baggiore. L'ascia proietta luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per altri 9 metri.

Senziente. *Lamazzurra* è un'arma senziente legale neutrale con Intelligenza 12, Saggezza 15 e Carisma 15. È dotata di udito e scurovisione entro un raggio di 36 metri.

L'arma comunica telepaticamente con il suo possessore ed è in grado di parlare, leggere e capire il Comune. La sua voce è calma e suadente. L'arma può percepire la presenza di creature non legali entro un raggio di 36 metri.

Personalità. *Lamazzurra* è votata alla protezione di Waterdeep e desidera essere brandita da un individuo rispettoso della legge e disposto a dedicarsi completamente alla difesa della città. L'arma è paziente ed è disposta ad aspettare il tempo necessario pur di trovare un possessore ideale.

Se qualcuno cerca di usare *Lamazzurra* contro la sua volontà, l'ascia può diventare dieci volte più pesante del normale e può aderire magicamente a qualsiasi superficie o oggetto di taglia Media o superiore con cui entra in contatto. Quando lo fa, l'ascia non può essere impugnata. Nulla, ad eccezione di un incantesimo *desiderio*, può separare l'ascia dall'oggetto o dalla superficie a cui ha aderito senza distruggere l'una o l'altro, anche se l'ascia può scegliere di terminare l'effetto in qualsiasi momento.

DISTINTIVO DELLA VIGILANZA



PIETRA DI GOLORR

Oggetto meraviglioso, artefatto (richiede sintonia)

La Pietra di Golorr è una pietra lucida grigio-verdastra che può stare nel palmo della mano di un umanoide. La pietra è in realtà un aboleth di nome Golorr, trasformato magicamente in un oggetto.

Proprietà Casuali. La Pietra di Golorr possiede le proprietà seguenti, determinate tirando sulle tabelle della sezione "Artefatti" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*:

- 1 proprietà benefica minore
- 1 proprietà nociva minore

Conoscenza delle Leggende. La Pietra di Golorr possiede 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba. Finché tiene in mano la pietra, il personaggio può spendere 1 delle cariche per lanciare l'incantesimo *conoscenza delle leggende*.

Usando la pietra per lanciare *conoscenza delle leggende*, il personaggio può comunicare direttamente con l'aboleth, che condividerà le sue conoscenze con lui. L'aboleth non può mentire al personaggio, ma le informazioni che gli fornisce sono spesso vaghe o enigmatiche.

L'aboleth sa dove si trova la cripta segreta di Lord Neverember; sa anche che servono tre chiavi per aprire la cripta e che un drago d'oro di nome Aurinax vive nella cripta e fa la guardia ai suoi tesori.

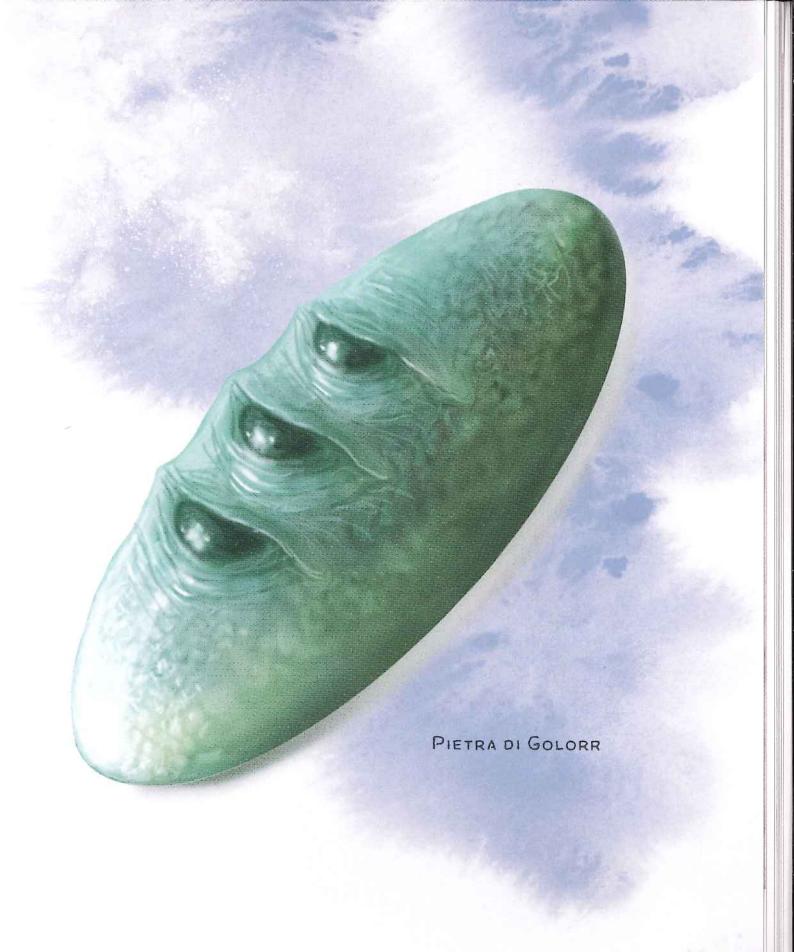
Ricordi Fallaci. Quando la sintonia del personaggio con la Pietra di Golorr termina, il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16. In caso di fallimento, dimentica di avere mai posseduto la pietra e tutte le conoscenze che essa gli aveva impartito. Un incantesimo *rimuovi maledizione* lanciato sul personaggio ha una probabilità del 20 per cento di ripristinare le conoscenze e i ricordi perduti, mentre un incantesimo *ristorare superiore* lo fa automaticamente.

Senziente. La Pietra di Golorr è un oggetto magico senziente legale malvagio con Intelligenza 18, Saggezza 15 e Carisma 18. È dotata di udito e scurovisione entro un raggio di 36 metri. Può comunicare telepaticamente con la creatura con cui è in sintonia, purché quella creatura capisca almeno un linguaggio. L'aboleth apprende inoltre i più grandi desideri di ogni creatura che comunichi telepaticamente con la pietra.

La Pietra di Golorr è avida di informazioni e preferisce non rimanere nelle mani della stessa persona troppo a lungo. Ogni volta che la pietra desidera cambiare possessore, esige di essere ceduta a un'altra creatura intelligente al più presto possibile. Se le sue richieste sono ignorate, cerca di assumere il controllo del suo possessore (vedi "Oggetti Magici Senzienti" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*).

Personalità. La Pietra di Golorr possiede un intelletto alieno, imperioso e avido di conoscenze. Si considera una divinità immortale e senza età.

Distruggere la Pietra. Finché è in forma di pietra, l'aboleth non è una creatura e non è soggetta agli effetti che bersagliano le creature. La Pietra di Golorr è immune a tutti i danni. Un incantesimo *antipatia/simpatia* lanciato sulla pietra può distruggerla se si seleziona l'effetto di antipatia e se l'incantesimo è regolato per respingere le aberrazioni. Quando l'incantesimo viene lanciato in questo modo, la pietra si trasforma in muco e si distrugge e l'aboleth Golorr compare in uno spazio libero entro 9 metri dai resti della pietra. L'aboleth è furibondo per la distruzione della pietra e attacca tutte le altre creature che è in grado di vedere.



PIETRA DI GOLORR

PIUMA DI EVOCAZIONE DEL DIATRYMA

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Questa piuma dai colori accesi è quella di un diatryma, un uccello di taglia Grande, originario dell'Underdark, dalle piume sgargianti e incapace di volare. Se il personaggio usa un'azione per pronunciare la parola d'ordine e lancia la piuma in uno spazio libero Grande sul terreno entro 1,5 metri da sé, la piuma diventa un diatryma vivente per un massimo di 6 ore, per poi tornare alla sua forma di piuma. Il diatryma riassume la forma di piuma anticipatamente, se scende a 0 punti ferita o se il personaggio usa un'azione per pronunciare di nuovo la parola d'ordine, mentre tocca il volatile.

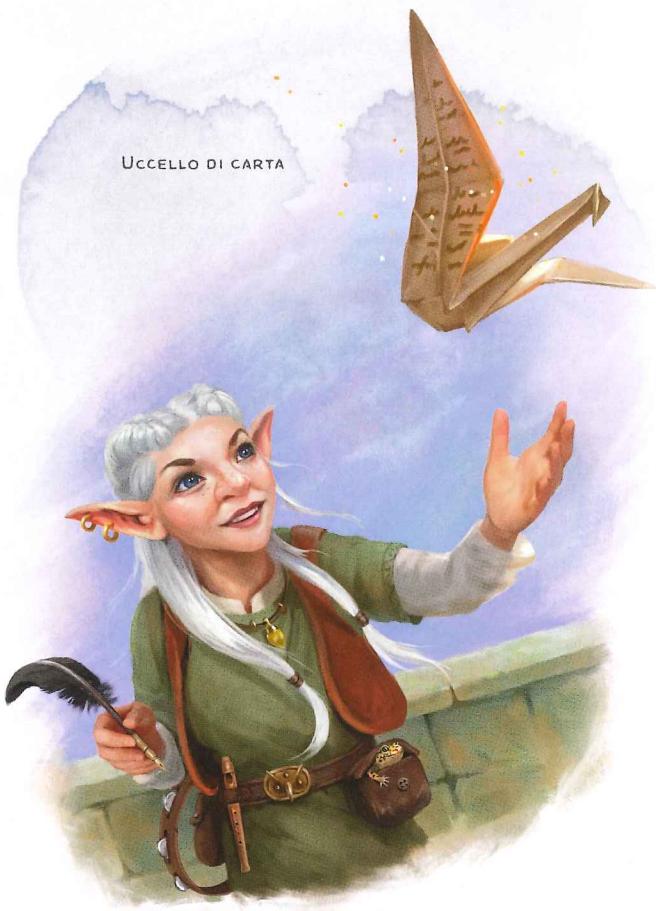
Quando il diatryma riassume la forma di piuma, la magia della piuma non può più essere usata finché non sono trascorsi 7 giorni.

Il diatryma usa le statistiche di un **beccoaguzzo**, con la differenza che il suo becco infligge danni perforanti anziché taglienti. La creatura è amichevole nei confronti del personaggio e dei suoi compagni e può essere usata come cavalcatura. Capisce i linguaggi del personaggio e obbedisce ai suoi comandi parlati. Se il personaggio non impedisce alcun comando, il diatryma si difende, ma non effettua altre azioni.

Polvere Nera

Oggetto meraviglioso, non comune

La polvere nera è un esplosivo magico usato principalmente per sparare un proiettile fuori dalla canna di un'arma da fuoco. È custodita in barilotti di legno a tenuta stagna o in minuscoli pacchetti di cuoio impermeabili. Un pacchetto contiene abbastanza polvere nera per cinque colpi e un barilotto contiene abbastanza polvere nera per cinquecento colpi.



UCCELLO DI CARTA

Se la polvere nera prende fuoco o se viene lasciata cadere o maneggiata bruscamente in altri modi, esplode e infligge danni da fuoco a ogni creatura o oggetto entro 6 metri da essa: 1d6 nel caso di un pacchetto, 9d6 nel caso di un barilotto. Superando un tiro salvezza su Destrezza con CD 12 i danni sono dimezzati.

Un lancio di *dissolvi magie* sulla polvere nera la rende totalmente inerte.

UCCELLO DI CARTA

Oggetto meraviglioso, non comune

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

L'uccello è un oggetto che possiede 1 punto ferita, CA 13, una velocità di volare di 18 metri, Destrezza 16 (+3) e un punteggio di 1 (-5) in tutte le altre caratteristiche, ed è immune ai danni psichici e da veleno.

L'uccello viaggia fino ad arrivare a 1,5 metri dal destinatario indicato seguendo il percorso più diretto, poi si trasforma in un foglio inanimato e non magico di carta pergamena che soltanto il destinatario in questione può aprire. Se i punti ferita o la velocità dell'uccello scendono a 0 o se l'uccello viene immobilizzato in altri modi, si trasforma in cenere.

Gli uccelli di carta solitamente sono forniti in scatolette piatte che contengono 1d6 + 3 fogli di carta pergamena.

VESTI DEL LORD

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia con una creatura di corporatura umanoide)

I Lord Mascherati di Waterdeep indossano queste vesti quando si incontrano, poiché li rendono indistinguibili l'uno dall'altro. Le vesti constano di tre pezzi (un elmo, un amuleto e una tunica), che funzionano come un singolo oggetto magico se indossati assieme, ma soltanto all'interno della città di Waterdeep e delle sue fognature. Il personaggio entra in sintonia con le vesti come se fosse un singolo oggetto.

Elmo del Lord. Questo elmo chiuso cilindrico copre la testa e cela il volto del personaggio. Delle fessure davanti agli occhi consentono al personaggio di nascondere la sua identità senza privarlo della vista. Finché il personaggio indossa l'elmo, la sua voce viene alterata magicamente in modo da apparire asessuata. Il personaggio è inoltre immune alle magie che consentono ad altre creature di leggere i suoi pensieri, determinare se sta mentendo, apprendere il suo allineamento o il suo tipo di creatura. Le creature possono comunicare telepaticamente con il personaggio solo se quest'ultimo lo consente.

Amuleto del Lord. Su questo amuleto compare l'emblema di Waterdeep. L'amuleto funziona come un amuleto anti-individuazione e localizzazione.

Tunica del Lord. Questa elegante tunica funziona come un anello della libertà di azione e proietta un'illusione che fa apparire il personaggio come una figura umanoide anonima e androgina alta 1,8 metri.

VESTI DEL LORD



APPENDICE B: MOSTRI E PNG

Quest'appendice descrive i vari personaggi non giocanti e i mostri che svolgono un ruolo nell'avventura. Queste creature sono presentate in ordine alfabetico.

ADEPTO DI ARTI MARZIALI

Gli adepti di arti marziali sono monaci disciplinati che si sono addestrati a lungo nel combattimento a mani nude. Alcuni proteggono i monasteri dove vivono, altri viaggiano per il mondo in cerca di illuminazione o di nuove forme di combattimento da padroneggiare. Altri ancora, più raramente, diventano guardie del corpo e offrono la loro abilità in combattimento in cambio di vitto e alloggio.

AHMAERGO

Ahmaergo, il maggiordomo di Xanathar, è affascinato dai minotauri. Anche se in apparenza si comporta civilmente,

ADEPTO DI ARTI MARZIALI

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 16

Punti Ferita 60 (11d8 + 11)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)

Abilità Acrobazia +5, Furtività +5, Intuizione +5

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi un qualsiasi linguaggio (solitamente il Comune)

Sfida 3 (700 PE)

Difesa Senza Armatura. Finché l'adepto non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo, la sua CA include il suo modificatore di Saggezza.

AZIONI

Multiattacco. L'adepto effettua tre colpi senz'armi o tre attacchi con dardo.

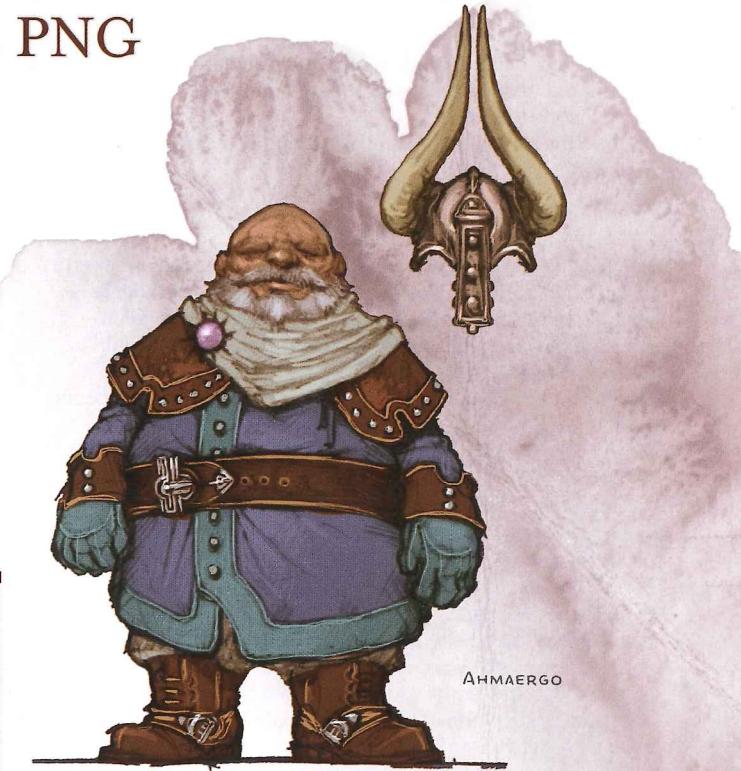
Colpo Senz'Armi. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8 + 3) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, l'adepto può scegliere uno dei seguenti effetti aggiuntivi:

- Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti lascia cadere a terra un oggetto che impugna (a scelta dell'adepto).
- Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti cade a terra prono.
- Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è stordito fino alla fine del turno successivo dell'adepto.

Dardo. Attacco con Arma a Distanza: +5 al tiro per colpire, gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

REAZIONI

Deviare Proiettili. L'adepto può usare la sua reazione per deviare il proiettile, quando viene colpito da un attacco con arma a distanza. I danni che subisce dall'attacco sono ridotti di 1d10 + 3. Se i danni sono ridotti a 0, l'adepto afferra il proiettile, se è abbastanza piccolo da essere tenuto in mano e se l'adepto ha almeno una mano libera.



AHMAERGO

AHMAERGO

Umanoide Medio (nano), legale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura completa)

Punti Ferita 143 (22d8 + 44)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)

Tiri Salvezza For +9, Cos +6

Abilità Atletica +9, Intimidire +5, Percezione +6

Resistenze ai Danni veleno

Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Nanico, Sottocomune

Sfida 9 (5.000 PE)

Resilienza Nanica. Ahmaergo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di avvelenato.

Indomito (2/Giorno). Ahmaergo può ripetere un tiro salvezza che ha fallito. Deve usare il nuovo risultato.

Recuperare Energie (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Usando un'azione bonus, Ahmaergo può recuperare 20 punti ferita.

AZIONI

Multiattacco. Ahmaergo effettua tre attacchi con l'ascia bipenne.

Ascia Bipenne. Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 11 (1d12 + 5) danni taglienti, più 7 (2d6) danni taglienti se ad Ahmaergo rimane più della metà dei suoi punti ferita.

Balestra Pesante. Attacco con Arma a Distanza: +6 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d10 + 2) danni perforanti.

il nano degli scudi è infido e corrotto quanto il peggiore dei diavoli, ma anche irremovibilmente fedele nei confronti del suo padrone beholder.

Dopo il beholder, Ahmaergo è il membro più influente della Gilda di Xanathar.

AMMALIA CASSALANTER

La vanagloriosa signora della Casata Cassalanter è un'esperta di arti arcane. Come suo marito Victoro, venera Asmodeus. Quando erano giovani, Ammalia e Victoro stipularono un contratto con l'arcidiavolo, cedendo le anime dei loro figli in cambio di potere, buona salute e lunga vita. L'anima di Osvaldo, il loro figlio maggiore, fu reclamata immediatamente e il ragazzo fu trasformato in un diavolo delle catene. Le anime dei gemelli più giovani, Terenzio ed Elzerina, saranno reclamate quando i bambini compiranno nove anni.

Una clausola nel contratto consente ai Cassalanter di svincolarsi dal patto, ma per farlo devono pagare una cifra da capogiro e offrire una massa di anime sventurate in sacrificio. Mentre Victoro dà la caccia al nascondiglio segreto dei draghi di Dagult Neverember, Ammalia ha intenzione di indire un banchetto avvelenato in occasione del Giorno dei Fondatori.

Ammalia è beneducata e colta, è una donna di mondo ed è estremamente scaltra. È nota per essere spietata nelle contrattazioni. Coltiva il passatempo della lepidotterologia e la sua tenuta vanta il più bel giardino di farfalle. Consente ai figli più piccoli di giocare in giardino, ma solo sotto la sua attenta sorveglianza.

AMMALIA CASSALANTER

Umanoide Medio (umano), legale malvagio

Classe Armatura 12 (15 con armatura magica)

Punti Ferita 45 (10d8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)

Tiri Salvezza Int +6, Sag +4

Abilità Arcano +6, Intuizione +4, Persuasione +5, Storia +6

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi Comune, Draconico, Elfico, Infernale

Sfida 5 (1.800 PE)

Incantesimi. Ammalia è un incantatore di 9° livello. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): amicizia, mano magica, messaggio, riparare
1° livello (4 slot): armatura magica, charme su persone, dardo incantato

2° livello (3 slot): blocca persone, invisibilità, suggestione

3° livello (3 slot): linguaggi, palla di fuoco, velocità

4° livello (3 slot): confusione, pelle di pietra

5° livello (1 slot): blocca mostri

AZIONI

Bastone Ferrato. Attacco con Arma da Mischia: +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 2 (1d6 - 1) danni contundenti o 3 (1d8 - 1) danni contundenti se usato a due mani.



AURINAX

Aurinax è un drago d'oro adulto che può ignorare liberamente l'*interdizione draconica di Ahghairon* (vedi "L'Interdizione Draconica di Ahghairon" a pagina 6) e risiede in città. Maril, l'arcimago che brandì per ultimo il *bastone dei draghi di Ahghairon*, era un amico di Aurinax e invitò il drago a restare in città con lui, alla Torre dei Draghi. Poco prima dell'avvento della Piaga Magica, Maril impazzì e se ne andò da Waterdeep, affidando il *bastone dei draghi di Ahghairon* ad Aurinax (vedi l'appendice A per ulteriori informazioni sul *bastone dei draghi*).

Quando Dagult Neverember divenne il Lord Svelato di Waterdeep, strinse un patto con il drago. Stando a questo accordo, Aurinax avrebbe potuto tenere il *bastone dei draghi di Ahghairon* se in cambio avesse sorvegliato una cripta sotto la città. Quando Neverember fosse giunto a prelevare il tesoro dalla cripta, Aurinax e il *bastone dei draghi* sarebbero potuti tornare alla Torre dei Draghi. Allo stato attuale delle cose, nessuno è giunto a portare via il tesoro e il fedele Aurinax è rimasto nella cripta. La cripta è protetta contro le magie di scrutamento e non rimane più nessuno a Waterdeep che sappia dell'esistenza di Aurinax o dell'ubicazione del *bastone dei draghi*.

STATISTICHE DI GIOCO

Aurinax è un **drago d'oro adulto**. Spesso assume la forma di un nano dorato anziano di nome Barok Clanghammer, che usa il *bastone dei draghi* come bastone da passeggiata.

AUTOMA SCHERMIDORE

Costrutto Medio, senza allineamento

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 45 (6d8 + 18)

Velocità 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	18 (+4)	17 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	6 (-2)

Tiri Salvezza Des +6

Abilità Acrobazia +8, Percezione +2

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento, pietrificato, spaventato

Sensi Percezione passiva 12, scurovista 18 m

Linguaggi capisce un linguaggio conosciuto dal suo creatore, ma non può parlarlo

Sfida 4 (1.100 PE)

Resistenza alla Magia. L'automa schermidore dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma dell'automa schermidore sono magici.

Riparabile. Finché all'automa schermidore rimane almeno 1 punto ferita, recupera 1 punto ferita quando un incantesimo riparare viene lanciato su di esso.

Ben Piantato. L'automa schermidore dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Forza e Destrezza effettuati contro quegli effetti che lo butterebbero a terra prono.

AZIONI

Multiattacco. L'automa schermidore effettua tre attacchi: due con lo stocco e uno con il pugnale.

Stocco. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 8 (1d8 + 4) danni perforanti.

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d4 + 4) danni perforanti.

REAZIONI

Parata. L'automa schermidore aggiunge 2 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, l'automa schermidore deve vedere l'attaccante e impugnare un'arma da mischia.



AUTOMA SCHERMIDORE

AUTOMA SCHERMIDORE

Un automa schermidore è un costrutto magico creato per fungere da guardia o da assassino. Composto per buona parte da legno leggero e animato dalla magia, può essere scambiato per un umanoide quando indossa dei vestiti. Alcuni automi schermidori indossano degli abiti semplici, mentre altri prediligono indumenti più sgargianti. Un automa schermidore è privo di emozioni e il suo volto è paralizzato nell'espressione che il suo creatore ha voluto impartirgli.

Duellante. Un automa schermidore si muove come un danzatore e combatte come uno spadaccino, sfruttando schivate e parate per evitare danni e trafiggere con precisione gli avversari.

Natura dei Costrutti. Un automa schermidore non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire. I danni che subisce possono essere riparati tramite incantesimi riparare, ma un automa schermidore ridotto a 0 punti ferita è distrutto in modo permanente.



BARDO

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 15 (giaco di maglia)

Punti Ferita 44 (8d8 + 8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Tiri Salvezza Des +4, Sag +3

Abilità Acrobazia +4, Intrattenere +6, Percezione +5

Sensi Percezione passiva 15

Linguaggi due qualsiasi linguaggi

Sfida 2 (450 PE)

Incantesimi. Il bardo è un incantatore di 4° livello. La sua caratteristica da incantatore è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 12, +4 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da bardo:

Trucchetti (a volontà): *amicizia, beffa crudele, mano magica*
1° livello (4 slot): *charme su persone, eroismo, onda tonante, parola guaritrice, sonno*

2° livello (3 slot): *frantumare, invisibilità*

Canto di Riposo. Il bardo può intonare una canzone durante un riposo breve. Ogni alleato che sente la canzone recupera 1d6 punti ferita extra, se spende uno o più Dadi Vita per recuperare punti ferita alla fine di quel riposo. Il bardo può conferire questo beneficio anche a se stesso.

Provocare (2/Giorno). Il bardo può usare un'azione bonus nel suo turno per bersagliare una creatura entro 9 metri da lui. Se può udire il bardo, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 12, altrimenti subisce svantaggio a prove di caratteristica, tiri per colpire e tiri salvezza fino all'inizio del turno successivo del bardo.

AZIONI

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Arco Corto. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

BARDO

I bardi sono abili poeti, cantastorie e intrattenitori che viaggiano in lungo e in largo. In genere, si esibiscono nelle taverne o accompagnano un'allegra compagnia di avventurieri, un gruppo di rozzi mercenari o di facoltosi mecenati.

BARNIBUS BLASTWIND

Barnibus lavora per l'Ordine Vigile dei Maghi Protettori e indaga sui crimini in cui è stata usata la magia. Appare come un agente sospettoso e taciturno che si fida soltanto di Saeth Cromley, un sergente della Vigilanza Cittadina a riposo a cui presta assistenza in molte delle sue indagini.

Barnibus è uno scapolo di lunga data e vive in una piccola e ordinata tenuta nel Quartiere del Mare che ha ereditato da sua nonna. Quando non serve l'Ordine Vigile, passa le giornate a leggere e scrivere libri nella sua biblioteca.

Barnibus fa uso di quegli incantesimi che lo aiutano a indagare su un crimine, a strappare segreti dalla mente dei sospetti e a rintracciare le persone scomparse. Detesta la violenza e non userebbe mai la magia per infliggere danni agli altri... nemmeno a chi gli fa del male.

BARNIBUS BLASTWIND

Umanoide Medio (umano), legale buono

Classe Armatura 10 (13 con armatura magica)

Punti Ferita 24 (7d8 - 7)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	10 (+0)	9 (-1)	17 (+3)	15 (+2)	11 (+0)

Tiri Salvezza Int +5, Sag +4

Abilità Arcano +5, Indagare +7, Intuizione +6, Percezione +4

Sensi Percezione passiva 14

Linguaggi Comune, Draconico, Halfling, Nanico

Sfida 2 (450 PE)

Equipaggiamento Speciale. Barnibus porta una bacchetta di individuazione del magico.

Incantesimi. Barnibus è un incantatore di 7° livello. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13, +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *interdizione alle lame, luce, mano magica, messaggio*
1° livello (4 slot): *armatura magica, comprensione dei linguaggi, identificare, scudo*
2° livello (3 slot): *individuazione dei pensieri, suggestione*
3° livello (3 slot): *chiaroveggenza, inviare*
4° livello (1 slot): *localizza creatura, sfera elastica di Otiluke*

AZIONI

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 2 (1d4) danni perforanti.



DROW PISTOLERO

DROW PISTOLERO

Le armi da fuoco non sono molto diffuse nel Nord, ma alcuni membri del Bregan D'aerthe sono dotati di pistole, proiettili e pacchetti di *polvere nera* di fabbricazione Lantanese. Questi drow pistoleri sono esperti nell'uso delle armi da fuoco e, quando sparano con le loro pistole, vantano la stessa precisione dei migliori arcieri con i loro archi.

FEL'REKT LAFEEN

Fel'rekt è un drow maschio che era nato femmina. Contestando il trattamento dei maschi nella sua società, fece richiesta di adesione al Bregan D'aerthe. Jarlaxle trovò Fel'rekt di suo gradimento quasi immediatamente e da allora il giovane drow è diventato uno dei più fidati tenenti di Jarlaxle. Impaziente di dare prova del suo valore, Fel'rekt non esita a offrirsi volontario per qualsiasi impresa e si tuffa in combattimenti con fervore.

Fel'rekt e Krebbbyg Masq'il'yr sono ottimi amici e normalmente lavorano in squadra, scambiando battute e commenti pungenti ai danni dei loro nemici. Fel'rekt non è crudele come la maggior parte dei drow e non ucciderà un avversario a meno che non gli resti nessun'altra scelta.

DROW PISTOLERO

Umanoide Medio (elfo), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 18 (cuoio borchiatto, scudo)

Punti Ferita 84 (13d8 + 26)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Tiri Salvezza Des +6, Cos +4, Sag +3

Abilità Furtività +8, Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13, scurovista 36 m

Linguaggi Elfico, Sottocomune

Sfida 4 (1.100 PE)

Retaggio Fatato. Il drow dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di affascinato e non può essere addormentato tramite la magia.

Pistolero. Se si trova entro 1,5 metri da una creatura ostile o se attacca a gittata lunga, il drow non subisce svantaggio ai tiri per colpire a distanza effettuati con una pistola. Il drow ignora inoltre la mezza copertura e i tre quarti di copertura, quando effettua attacchi a distanza con una pistola.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del drow è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 12). Il drow può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *luci danzanti*

1/giorno ciascuno: *levitazione* (solo se stesso), *luminescenza*, *oscurità*

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il drow subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

AZIONI

Multiattacco. Il drow effettua due attacchi con la spada corta.

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d6 + 4) danni perforanti.

Pistola Avvelenata. Attacco con Arma a Distanza: +6 al tiro per colpire, gittata 9/27 m, un bersaglio. Colpito: 9 (1d10 + 4) danni perforanti più 11 (2d10) danni da veleno.

Statistiche di Gioco. Fel'rekt Lafeen è un **drow pistolero** neutrale buono. Oltre alle sue armi, porta con sé quattro pacchetti di *polvere nera* (vedi l'appendice A) e un borsello contenente venti proiettili da pistola.

KREBBYQ MASQ'IL'YR

La casata di Krebbbyg fu distrutta molto tempo fa, privandolo di ogni legame con la sua vecchia vita nell'Underdark. Krebbbyg è giovane e irruento e lavora spesso in coppia con Fel'rekt Lafeen.

I due collaborano efficacemente, nonostante i loro allineamenti diversi. Krebbbyg preferisce seguire le orme di Fel'rekt e lascia che sia lui a pensare e a parlare nella maggior parte delle situazioni.

Statistiche di Gioco. Krebbbyg Masq'il'yr è un **drow pistolero** caotico neutrale. Oltre alle sue armi, porta con sé quattro pacchetti di *polvere nera* (vedi l'appendice A) e un borsello contenente venti proiettili da pistola.

SOLUUN XIBRINDAS

Soluun è un prepotente, sadico e fanatico, fedele fino alla morte al Bregan D'aerthe e a Jarlaxle in particolare. Suo fratello minore, Nar'l, si è infiltrato nella Gilda di Xanathar. Soluun considera Nar'l un debole che si è dedicato alla magia arcana per compensare i suoi fallimenti e non ha mai avuto troppa fiducia in lui o nelle sue capacità.

Soluun cova un odio bruciante per gli elfi di superficie e i mezzelfi e fin da piccolo gli è stato insegnato a ucciderli non appena se ne presenta l'opportunità. Quando non è impegnato in una missione per il Bregan D'aerthe, Soluun passa le notti nei vicoli e nelle strade più buie di Waterdeep, alla ricerca di elfi e mezzelfi solitari da aggredire. Cerca di nascondere le sue incursioni notturne come meglio può, ma Jarlaxle, Fel'rekt e Krebbbyg sanno tutto.

DURNAN

Umanoide Medio (umano), neutrale

Classe Armatura 16 (*giaco di maglia elfico*)

Punti Ferita 144 (17d8 + 68)

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

Linguaggi Comune, Nanico

Sfida 9 (5.000 PE)

Equipaggiamento Speciale. Durnan brandisce una *spada affilata* (spadone) chiamata Criptatetra. Indossa un paio di *stivali molleggiati*, un *giaco di maglia elfico* e un *anello rifletti incantesimo*.

Indomito (Ricarica dopo un Riposo Lungo). Durnan può ripetere un tiro salvezza che ha fallito. Deve usare il nuovo risultato.

Riflettere Incantesimo. Finché indossa il suo *anello rifletti incantesimo*, Durnan dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro qualsiasi incantesimo che bersagli soltanto lui (non in un'area di effetto). Se Durnan ottiene 20 al tiro salvezza e l'incantesimo è di livello 7° o inferiore, esso non ha alcun effetto su Durnan e bersaglio invece chi ha lanciato l'incantesimo, usando il suo livello di slot, la sua CD del tiro salvezza degli incantesimi, il suo bonus di attacco e la sua caratteristica da incantatore.

AZIONI

Multiaffondo. Durnan effettua quattro attacchi con un'arma da mischia.

Criptatetra. *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 infligge invece 16 danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura e Durnan ottiene un 20 al tiro per colpire, il bersaglio subisce 14 danni taglienti extra e Durnan tira un altro d20. Con un risultato di 20, recide un arto al bersaglio o un'altra parte del corpo, se il bersaglio è privo di arti.

Balestra Doppia. *Attacco con Arma a Distanza:* +6 al tiro per colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d10 + 2) danni perforanti.

Statistiche di Gioco. Soluun Xibrindas è un **drow pistolero** neutrale malvagio, con le modifiche seguenti:

- Soluun brandisce una scimitarra anziché una spada corta (infligge danni taglienti anziché perforanti).
- Indossa un paio di *stivali elfici* di fattura drow.
- Oltre alle sue armi, porta con sé quattro pacchetti di *polvere nera* (vedi l'appendice A) e un borsello contenente venti proiettili da pistola.

DURNAN

Durnan è il proprietario e il gestore del Portale Spalancato. Anche se sembra un uomo di mezz'età che ormai si è lasciato alle spalle i giorni di gloria, Durnan è dotato di una mente acuta e sa ancora maneggiare una spada quando è necessario. Non gli piace parlare del suo passato e non rivelerà nulla dei suoi giorni da avventuriero.

Se Durnan ha dei familiari ancora in vita, non ne parla. È raro che usi due parole quando può bastarne una. Ha un lugubre senso dell'umorismo e non perde tempo a commiserare coloro che corrono il rischio di entrare a Sottomonte.

Tiene il suo spadone magico Criptatetra a portata di mano sotto il bancone e, se lo desidera, è in grado di spaccare in due un tavolo con quell'arma. Può anche estrarre una balestra doppia (una balestra pesante a gittata ridotta che scaglia due quadrelli contro lo stesso bersaglio). Tuttavia, se resta coinvolto in una rissa, preferisce cavarsela a pugni o con un colpo di bocciale ben assestato.

Durnan non si allontana quasi mai dal Portale Spalancato e affida le commissioni ai suoi sottoposti. Se si sente caritativo, può gentilmente scoraggiare i "neofiti" che gli piacciono dall'addentrarsi a Sottomonte, se ha l'impressione che non ne usciranno vivi. Può anche indirizzare gli avventurieri verso gli avventori più assidui della taverna, che possano offrire loro aiuto o informazioni utili.

FLOON BLAGMAAR

Floon ha poco più di trent'anni ed è originario di Waterdeep. È un uomo di bell'aspetto, ma non è troppo sveglio. In passato lavorava come accompagnatore nei saloni delle feste, ma attualmente è disoccupato. Qualche mese fa, si è imbattuto in un nobile sposato affacciato in attività libertine e da allora vive delle generose offerte che riceve da quel nobile per mantenere il silenzio.

Floon ha amici in tutta la città e passa buona parte del tempo a bere e a fare baldoria. Sfrutta il suo bell'aspetto, ma non sa cosa fare della sua vita e non sembra troppo interessato a trovare un lavoro per mantenersi.

STATISTICHE DI GIOCO

Floon è un **popolano** umano Illuskan caotico buono con Intelligenza 7 (-2) e Carisma 13 (+1). Parla il Comune.

SOLDATO E CAPITANO DELLA GUARDIA
CITTADINA, CAVALCATORE DI GRIFONI



GUARDIA CITTADINA

La Guardia Cittadina è l'esercito di Waterdeep e ha il compito di proteggere le mura e le porte della città, gli edifici governativi, la baia e i funzionari pubblici. La Guardia Cittadina pattuglia inoltre le strade verso Amphail, Goldenfields e Daggerford.

GRADI DELLA GUARDIA CITTADINA

I membri della Guardia Cittadina sono organizzati in gradi. Dal più basso al più alto, questi gradi sono:

Soldato

Sergente (armar)

Tenente (civilar)

Capitano (civilar senior)

Varie posizioni di comando, alcune a tempo indeterminato
(Siniscalco del Castello di Waterdeep, Difensore della Baia,
Maestro delle Torri Nord, Maestro delle Torri Sud, Maestro
delle Armature), altre conferite in tempo di guerra in base
alla necessità (la Mano dei Lord e il Campione dei Lord)

Guardiano di Waterdeep

L'attuale Guardiano di Waterdeep è Elminster, che
risponde al Lord Svelato, Laeral Silverhand.

La Cavalleria dei Grifoni è una branca speciale della
Guardia Cittadina, i cui membri sono soldati veterani
addestrati a cavalcare i grifoni in volo.

STATISTICHE DI GIOCO

I soldati e i sergenti della Guardia Cittadina sono **guardie**. I membri di grado pari o superiore a tenente sono
solitamente **veterani**.

CAVALCATORE DI GRIFONI

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 17 (mezza armatura)

Punti Ferita 58 (9d8 + 18)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Abilità Addestrare Animali +3, Atletica +4, Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi un qualsiasi linguaggio (solitamente il Comune)

Sfida 2 (450 PE)

AZIONI

Lancia da Cavaliere. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire (con svantaggio contro un bersaglio entro 1,5 m), portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 8 (1d12 + 2) danni perforanti o 11 (1d12 + 5) danni perforanti finché il cavalcatore è in sella.

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Balestra Leggera. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

REAZIONI

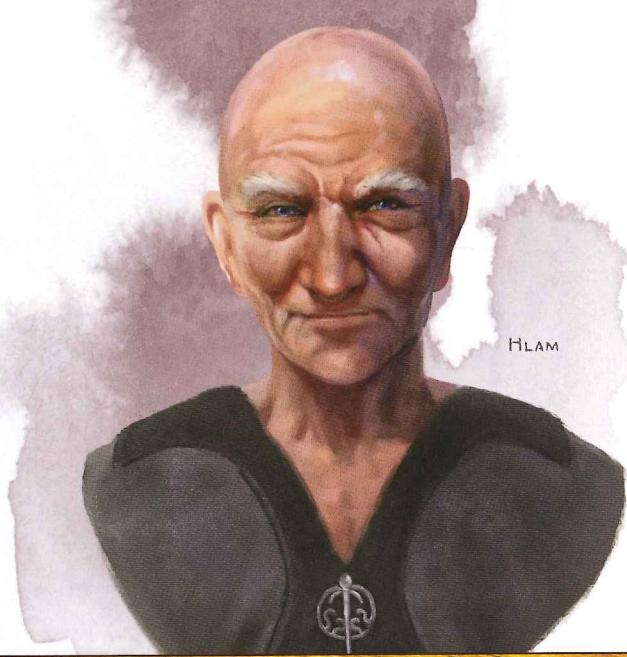
Caduta Morbida. Il cavalcatore indossa un anello magico con cui può lanciare l'incantesimo *caduta morbida* su se stesso una volta come reazione a una caduta. Dopo che l'incantesimo è stato lanciato, l'anello smette di essere un oggetto magico.

Hlam

Questo venerabile monaco umano vive in una caverna a metà strada per la vetta del Monte Waterdeep. Hlam è il gran maestro dell'Ordine dell'Imparziale, un piccolo gruppo monastico fedele a Tyr. Di tanto in tanto, qualche aspirante discepolo gli fa visita per apprendere la Via dei Pugni Sacri, che unisce la magia clericale all'addestramento da monaco. Solitamente fanno ritorno in città confusi, contusi e poco inclini a fargli di nuovo visita.

Nei momenti di grave crisi, è possibile invocare l'aiuto di Hlam. A volte offre perle di saggezza, mentre altre volte scende personalmente dalla sua caverna per mettere a posto le cose a suon di pugni. Può intervenire in qualsiasi punto della storia come figura amica oppure i personaggi possono fargli visita nella sua caverna, se hanno bisogno di guida o di addestramento. L'Ordine del Guanto d'Arme lo considera un solido alleato.

Hlam è immune alle malattie e non ha bisogno di cibo o acqua. Anche se invecchia, non è soggetto alla fragilità della sua veneranda età.



Hlam

Umanoide Medio (umano), legale buono

Classe Armatura 22 (Difesa Senza Armatura)

Punti Ferita 137 (25d8 + 25)

Velocità 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	24 (+7)	13 (+1)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)

Tiri Salvezza For +5, Des +12

Abilità Atletica +5, Religione +7

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, spaventato

Sensi Percezione passiva 15

Linguaggi tutti i linguaggi parlati

Sfida 16 (15.000 PE)

Incantesimi. Hlam è un incantatore di 5° livello. La sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 18, +10 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, guida, luce, salvare i morenti*
1° livello (4 slot): *individuazione del bene e del male, parola guaritrice, santuario, scudo della fede*
2° livello (3 slot): *calmare emozioni, preghiera di guarigione, silenzio*
3° livello (2 slot): *inviare, protezione dall'energia, rimuovi maledizione*

Elusione. Se Hlam è soggetto a un effetto che gli consente di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per dimezzare i danni, non subisce alcun danno, se supera il tiro salvezza, e soltanto la metà dei danni, se lo fallisce. Non può usare questo tratto se è incapacitato.

Colpi Senz'Armi Magici. I colpi senz'armi di Hlam sono magici.

Difesa Senza Armatura. Finché Hlam non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo, la sua CA include il suo modificatore di Saggezza.

Azioni

Multiaffacco. Hlam attacca tre volte usando il colpo senz'armi, i dardi o entrambi.

Colpo Senz'Armi. Attacco con Arma da Mischia: +12 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 12 (1d10 + 7)

danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, Hlam può scegliere uno dei seguenti effetti aggiuntivi:

- Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 18, altrimenti lascia cadere un oggetto che sta impugnando (a scelta di Hlam).
- Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18, altrimenti cade a terra prono.
- Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18, altrimenti diventa stordito fino alla fine del turno successivo di Hlam.

Dardo. Attacco con Arma a Distanza: +12 al tiro per colpire, gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 9 (1d4 + 7) danni perforanti.

Palmo Tremante (Ricarica 6). Attacco con Arma da Mischia: +12 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18. Se lo fallisce, il bersaglio viene ridotto a 0 punti ferita; se lo supera, subisce 55 (10d10) danni necrotici.

Integrità del Corpo (Ricarica dopo un Riposo Lungo). Hlam recupera 60 punti ferita.

Reazioni

Deviare Proiettili. Hlam può usare la sua reazione per deviare il proiettile, quando viene colpito da un attacco con arma a distanza. I danni che subisce dall'attacco sono ridotti di 1d10 + 27. Se i danni sono ridotti a 0, Hlam afferra il proiettile, se è abbastanza piccolo da essere tenuto in mano e se Hlam ha almeno una mano libera.

Caduta Lenta. Hlam riduce di 100 i danni contundenti che subisce da una caduta.

Azioni Leggendarie

Hlam può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Hlam recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Passo Rapido. Hlam si muove fino alla sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.

Colpo Senz'Armi (Costa 2 Azioni). Hlam effettua un colpo senz'armi.

Invisibilità (Costa 3 Azioni). Hlam diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo. L'effetto termina se Hlam attacca o lancia un incantesimo.



HRABBAZ

Hrabbaz è un mezzorco muscoloso con evidenti fessure nel palato, che presta servizio presso i signori della Casata Gralhund come guardia del corpo. È beneducato e veste impeccabilmente, un aspetto disarmante che in realtà nasconde un animo omicida. Sebbene provi grande rispetto per Lady Yalah Gralhund, nutre decisamente meno affetto per il suo capriccioso marito, e non gli dispiacerebbe vedere Orond umiliato e ridimensionato in qualche occasione.

HRABBAZ

Umanoide Medio (mezzorco), neutrale malvagio

Classe Armatura 12

Punti Ferita 112 (15d8 + 45)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	15 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Tiri Salvezza For +8, Cos +6

Abilità Atletica +8, Intimidire +4, Percezione +5

Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Orchesco

Sfida 5 (1.800 PE)

Indomito (2/Giorno). Hrabbaz può ripetere un tiro salvezza che ha fallito. Deve usare il nuovo risultato.

Tenacia Implacabile (Ricarica dopo un Riposo Lungo). Quando Hrabbaz scende a 0 punti ferita, ma non viene ucciso sul colpo, scende invece a 1 punto ferita.

AZIONI

Multiaattacco. Hrabbaz effettua tre attacchi con la morning star.

Morning Star. Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 9 (1d8 + 5) danni perforanti, più 3 (1d6) danni perforanti se a Hrabbaz rimane più della metà dei suoi punti ferita.

JALESTER SILVERMANE

Jalester, un individuo onesto tra i venti e i trent'anni, proviene dalla lontana terra del Cormyr, dove si è guadagnato una notevole fama lavorando per una compagnia di mercenari chiamata le Ombre d'Acciaio. Alcuni anni fa, Jalester se ne andò dalle Valli e si recò a Waterdeep assieme ad altri membri della compagnia, tra cui un certo Faerrel Dunblade, che sarebbe diventato il suo migliore amico e amante.

Il mago Elminster strinse amicizia con i due giovani e li presentò a Laeral Silverhand, che li mise all'opera come agenti e spie. Jalester e Faerrel aiutarono il Lord Svelato a sventare un complotto per spodestare il governo, ma Faerrel rimase ucciso mentre tentava di consegnare i colpevoli alla giustizia. Jalester rimase a Waterdeep dopo quella vicenda e divenne uno degli agenti sul campo di Laeral al servizio della città e dell'Alleanza dei Lord. Non ha più avuto relazioni romantiche dopo la morte di Faerrel, ma cerca ancora l'amore.

TESORO

Jalester porta un *distintivo della Vigilanza* (vedi l'appendice A). Se il distintivo è perduto o gli viene sottratto, esso fa ritorno a Laeral Silverhand.

JALESTER SILVERMANE

Umanoide Medio (umano), legale buono

Classe Armatura 18 (cotta di maglia, *distintivo della Vigilanza*)

Punti Ferita 71 (13d8 + 13)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Tiri Salvezza For +4, Cos +3

Abilità Atletica +4, Sopravvivenza +4

Sensi Percezione passiva 12

Linguaggi Comune, Elfico

Sfida 4 (1.100 PE)

Equipaggiamento Speciale. Jalester porta un *distintivo della Vigilanza*.

Recuperare Energie (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Usando un'azione bonus, Jalester può recuperare 16 (1d10 + 11) punti ferita.

AZIONI

Multiattacco. Jalester effettua due attacchi con l'arma.

Spada Lunga. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d8 + 2) danni taglienti o 7 (1d10 + 2) danni taglienti se usata a due mani.

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

REAZIONI

Replica. Quando una creatura che Jalester è in grado di vedere lo manca con un attacco in mischia, Jalester può usare la sua reazione per effettuare un attacco con arma da mischia contro quella creatura. Se la colpisce, il bersaglio subisce 4 danni extra dall'arma.

JARLAXLE BAENRE

Jarlaxle è un esuberante drow spadaccino iconoclasta. Guida una fazione di drow rinnegati chiamata Bregan D'aerthe, composta da maschi drow diseredati, quasi tutti provenienti da casate distrutte o cadute in disgrazia. Dotato di una mente acuta, di un arguto senso dell'umorismo, di una straordinaria abilità nel maneggiare la spada e di numerosi oggetti magici utili, Jarlaxle si è infiltrato nella città di Luskan e ha riportato una parvenza di ordine in quella cittadina senza legge, proclamandosi suo lord segreto.

A Jarlaxle piace tessere trame intricate e complesse che confondono i suoi nemici. Quella attuale ha lo scopo di conferire legittimità a Luskan facendone un membro dell'Alleanza dei Lord. La torbida reputazione della città ha ostacolato tutti gli sforzi precedenti e i capi attuali dell'Alleanza dei Lord hanno espresso la loro contrarietà all'ingresso di Luskan. Alcuni hanno esplicitamente dichiarato che la città non sarà mai bene accetta nell'alleanza. Nonostante questo, Jarlaxle punta a persuadere Laeral Silverhand, il Lord Svelato di Waterdeep, a perorare la causa di Luskan, anche se questo dovesse portare all'uscita di altri membri dall'alleanza.

JARLAXLE BAENRE

Umanoide Medio (elfo), caotico neutrale

Classe Armatura 24 (armatura di cuoio +3, Difesa Sopraffina)

Punti Ferita 123 (19d8 + 38)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	22 (+6)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	19 (+4)

Tiri Salvezza Des +11, Sag +8

Abilità Acrobazia +11, Atletica +6, Furtività +16, Inganno +14, Percezione +8, Rapidità di Mano +11

Sensi Percezione passiva 18, scurovizione 36 m

Linguaggi Abissale, Comune, Draconico, Elfico, Nanico, Sottocomune

Sfida 15 (13.000 PE)

Equipaggiamento Speciale. Jarlaxle indossa un'armatura di cuoio +3, un cappello del camuffamento, un bracciale dei pugnali volanti (vedi l'appendice A), un mantello dell'invisibilità, una benda per occhi della canaglia (vedi l'appendice A) e un anello di rivelazione della verità (vedi l'appendice A). Impugna uno stocco +3 e porta con sé un buco portatile e una bacchetta della ragnatela. Il suo cappello è adornato da una piuma di evocazione del diatryma (vedi l'appendice A).

Elusione. Se Jarlaxle è soggetto a un effetto che gli consente di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per dimezzare i danni, non subisce alcun danno, se supera il tiro salvezza, e soltanto la metà dei danni, se lo fallisce. Non può usare questo tratto se è incapacitato.

Retaggio Fatato. Jarlaxle dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di affascinato e non può essere addormentato tramite la magia.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore di Jarlaxle è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 17, +9 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Jarlaxle può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: luci danzanti

1/giorno ciascuno: levitazione (solo se stesso), luminescenza, oscurità

Legando le sorti di Luskan a quelle di Waterdeep, Jarlaxle incrementerebbe la sua influenza politica ed economica in tutta la Costa della Spada.

Jarlaxle è giunto a Waterdeep sotto le mentite spoglie di un umano Illuskan chiamato Zardoz Zord. Il "Capitano Zord" è il padrone della Fiera delle Sirene Seduenti, uno spettacolo circense che viaggia lungo la Costa della Spada a bordo di tre navi: la *Gioia per gli Occhi*, la *Rubacuori* e la *Furia Infernale* (tutti termini adatti a descrivere Jarlaxle). Trascorre buona parte del suo tempo a bordo della *Gioia per gli Occhi*, la sua nave personale. Gli altri due vascelli trasportano i circensi e i carri da parata.

Jarlaxle ha stipulato un'alleanza con Lantan (un'isola del remoto sud) e ha armato i suoi tenenti del Bregan D'aerthe con armi da fuoco Lantanesi, che necessitano di polvere nera per funzionare. Ha ottenuto anche un sottomarino Lantane chiamato *Marpenoth Scarlatto*. Questo vascello sottomarino è agganciato alla parte inferiore dello scafo della *Gioia per gli Occhi*, lontano da occhi indiscreti. Jarlaxle ha intenzione di usare il sottomarino per fuggire da Waterdeep se il suo piano dovesse fallire.

Jarlaxle è fedele innanzitutto a se stesso e poi al Bregan D'aerthe.

Resistenza Leggendaria (1/Giorno). Se Jarlaxle fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Maestro di Sintonia. Jarlaxle può entrare in sintonia con un massimo di cinque oggetti magici e può entrare in sintonia con gli oggetti magici che normalmente richiedono sintonia con un mago, uno stregone o un warlock.

Attacco Furtivo (1/Turno). Jarlaxle infligge 24 (7d6) danni extra quando colpisce un bersaglio con un attacco con arma e dispone di vantaggio al tiro per colpire oppure quando il bersaglio si trova entro 1,5 metri da un alleato di Jarlaxle che non sia incapacitato e il tiro per colpire di Jarlaxle non subisce svantaggio.

Difesa Sopraffina. Finché Jarlaxle indossa un'armatura leggera o non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo, la sua CA include il suo modificatore di Carisma.

Sensibilità alla Luce del Sole. Quando Jarlaxle non indossa la sua benda per occhi della canaglia, subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

AZIONI

Multiaattacco. Jarlaxle effettua tre attacchi con lo stocco +3 o due attacchi con i pugnali creati dal bracciale dei pugnali volanti.

Stocco +3. Attacco con Arma da Mischia: +14 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 13 (1d8 + 9) danni perforanti.

Pugnale Volante. Attacco con Arma a Distanza: +11 al tiro per colpire, gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 8 (1d4 + 6) danni perforanti.

AZIONI LEGGENDARIE

Jarlaxle può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Jarlaxle recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Passo Rapido. Jarlaxle si muove fino alla sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.

Attacco (Costa 2 Azioni). Jarlaxle effettua un attacco con lo stocco +3 o due attacchi con i pugnali creati dal bracciale dei pugnali volanti.

LAERAL SILVERHAND

Anamanu  Laeral Silverhand nacque nell'Anno del Cappuccio (765 CV), come quinta delle sette figlie della dea Mystra. Ognuna delle Sette Sorelle   una figura splendida e senza et , dotata di un'affinit  innata con la magia arcana.

Molto tempo fa, Laeral era la sovrana di un regno chiamato Stornanter e deteneva il titolo di Strega-Reina del Nord. In seguito, si mise alla guida di una banda di avventurieri nota come i Nove. Conobbe e spos  Khelben Arunsun, che in seguito sarebbe diventato il Bastone Nero, il Lord Mago di Waterdeep. Dopo la morte di Khelben, Laeral si ritir  dalla vita pubblica. Ricomparve dopo la Piaga Magica e la Separazione, indebolita dalla morte e rinascita di Mystra e dal suo allontanamento dal mondo.

La magia di Laeral non   pi  potente quanto un tempo, anche se la donna fa del suo meglio per tenere nascosta la cosa. Soltanto Elminster, suo fidato amico e consigliere, conosce la vera entit  del suo declino. Nonostante le sue capacit  ridotte, Laeral rimane una maga formidabile,

LAERAL SILVERHAND



LAERAL SILVERHAND

Umanoide Medio (umano), caotico buono

Classe Armatura 18 (*tunica dell'arcimago*)

Punti Ferita 228 (24d8 + 120)

Velocit  9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)	20 (+5)	19 (+4)

Tiri Salvezza Int +11, Sag +11

Abilit  Arcano +17, Intuizione +11, Percezione +11,

Persuasione +10, Storia +17

Resistenze ai Danni fuoco

Immunit  ai Danni veleno

Immunit  alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 21, vista pura 18 m

Linguaggi Comune, Draconico, Elfico, Gigante, Infernale, Nanico
Sfida 17 (18.000 PE)

Equipaggiamento Speciale. Laeral indossa una *tunica dell'arcimago* bianca (gi  calcolata nelle sue statistiche) e impugna una spada lunga *lingua di fiamme*.

Resistenza alla Magia. Finch  indossa la *tunica dell'arcimago*, Laeral dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Incantesimi. Laeral   un incantatore di 19° livello. La sua caratteristica da incantatore   Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 21, +13 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volont ): *illusione minore*, *luce*, *mano magica*, *prestidigitazione*, *raggio di gelo*

1° livello (a volont ): *camuffare se stesso*, *dardo incantato*, *individuazione del magico*, *scudo*

2° livello (a volont ): *individuazione dei pensieri*, *invisibilit *, *passo velato*

3° livello (3 slot): *controincantesimo*, *inviare*, *linguaggi*, *volare*

4° livello (3 slot): *esilio*, *invisibilit  superiore*, *sfera elastica di Otiluke*

5° livello (3 slot): *cono di freddo*, *costrizione*, *legame telepatico di Rary*

6° livello (2 slot): *globo di invulnerabilit *, *suggestione di massa*

7° livello (1 slot): *spruzzo prismatico*, *teletrasporto*

8° livello (1 slot): *parola del potere stordire*, *regressione mentale*

9° livello (1 slot): *fermare il tempo*

AZIONI

Multiattacco. Laeral effettua tre attacchi con la chioma d'argento e *lingua di fiamme*, in qualsiasi combinazione. Pu  lanciare un trucchetto o un incantesimo di 1° livello prima o dopo avere effettuato questi attacchi.

Chioma d'Argento. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (2d6) danni da forza e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 19, altrimenti diventa paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio pu  ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno; se supera il tiro, l'effetto per lui termina.

Lingua di Fiamme. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d8 + 1) danni taglienti pi  7 (2d6) danni da fuoco o 6 (1d10 + 1) danni taglienti pi  7 (2d6) danni da fuoco se usata a due mani.

Fuoco Magico (Ricarica dopo un Riposo Lungo). Una fiamma magica argentata, che non emette calore, si sprigiona da Laeral e la circonda finch  Laeral non   incapacitata o non usa un'azione per estinguherla. Laeral ottiene uno dei benefici seguenti a sua scelta, che dura fintanto che permane la fiamma argentata:

- Pu  respirare sott'acqua.
- Pu  sopravvivere senza cibo e acqua.
-   immune alle magie che discernerebbero i suoi pensieri, le sue bugie, il suo allineamento o il suo tipo di creatura.
- Ottiene resistenza ai danni da freddo e non subisce danni dalle basse temperature fino a -45 gradi.

Quando la fiamma argentata   presente, Laeral possiede le seguenti opzioni di azione aggiuntive:

- Lancia l'incantesimo *cura ferite*. Il bersaglio recupera 1d8 + 5 punti ferita. Dopo che Laeral ha effettuato questa azione, si tira un d6. Con un risultato di 1, la fiamma argentata scompare.
- Lancia l'incantesimo *rinascita* senza componenti materiali. Dopo che Laeral ha effettuato questa azione, si tira un d6. Con un risultato di 1-2, la fiamma argentata scompare.
- Sprigiona una linea di fiamma argentata di 18 metri e larga 1,5 metri o un cono di fiamma argentata di 9 metri. Gli oggetti nell'area che non sono indossati o trasportati subiscono 26 (4d12) danni da fuoco. Ogni creatura entro l'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 21; se fallisce, subisce 26 (4d12) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la met  di quei danni. Dopo che Laeral ha effettuato questa azione, si tira un d6. Con un risultato di 1-3, la fiamma argentata scompare.

benedetta da una mente lucida e da un abbondante flusso di magia a sua disposizione.

Alcuni anni fa, Dagult Neverember fu estromesso dalla carica di Lord Svelato di Waterdeep e Laeral, a riluttanza, colmò il vuoto da lui lasciato, su richiesta dei Lord Mascherati. Da allora riveste il ruolo di Lord Svelato di Waterdeep. Inizialmente era sopraffatta dalle richieste dei nobili e dei maestri di gilda, ma ora si è adattata al suo ruolo. Usa la magia raramente e si affida a un nutrito seguito di consiglieri ed emissari. Quando il tempo glielo consente, le piace avventurarsi fuori dal Palazzo di Waterdeep sotto mentite spoglie, semplicemente per schiarirsi le idee o fare visita ai suoi vecchi amici (o per tenere d'occhio i suoi nemici).

Il rapporto di Laeral con Vajra Safahr, l'attuale Bastone Nero, non è privo di sfide. Per prima cosa, Laeral è molto più vecchia, saggia e potente di Vajra, che le appare come una bambina insicura. Vajra brandisce inoltre il *Bastone Nero*, che racchiude l'anima di Khelben Arunsun e quelle di tutti gli altri Bastoni Neri al suo interno. Laeral ambisce a impossessarsi del bastone, poiché contiene tutto ciò che resta di suo marito. Non è una sorpresa per nessuno che le due maghe tendano a evitarsi a vicenda il più possibile.

Nei momenti di grave crisi, Laeral può ordinare a Vajra di scatenare la Forza Grigia. Finché quell'ordine non viene impartito, la Forza Grigia non è autorizzata a condurre operazioni a Waterdeep, anche se le spie di Laeral riferiscono che Vajra ha attivato di nascosto alcuni membri di quell'ordine scelto e li ha inviati a compiere numerose missioni non autorizzate. Laeral esita ad affrontare apertamente l'argomento con Vajra e razionalizza la sua riluttanza ad agire come una scelta per mettere alla prova la competenza di Vajra.

MAGO APPRENDISTA

I maghi apprendisti sono incantatori arcani alle prime armi che si mettono al servizio di maghi più esperti o frequentano una scuola di magia. Svolgono i lavori più umili, come cucinare e pulire, in cambio di un'istruzione nelle arti della magia.

MAGO APPRENDISTA

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 10

Punti Ferita 9 (2d8)

Velocità 9 m

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

Abilità Arcano +4, **Storia** +4

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi un qualsiasi linguaggio (solitamente il Comune)

Sfida 1/4 (50 PE)

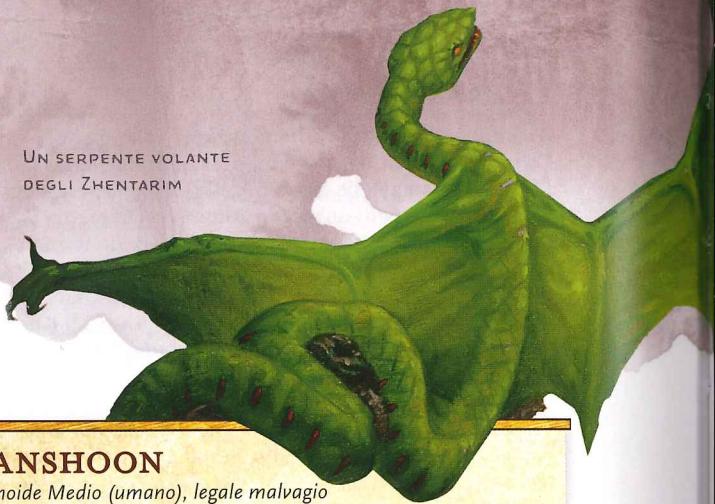
Incantesimi. L'apprendista è un incantatore di 1° livello. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 12, +4 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *dardo di fuoco, prestidigitazione, riparare*
1° livello (2 slot): *camuffare se stesso, mani brucianti, scudo*

AZIONI

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 2 (1d4) danni perforanti.

UN SERPENTE VOLANTE
DEGLI ZHENTARIM



MANSHOON

Umanoide Medio (umano), legale malvagio

Classe Armatura 19 (*tunica dell'arcimago, bastone del potere*)

Punti Ferita 126 (23d8 + 23)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	23 (+6)	15 (+2)	16 (+3)

Tiri Salvezza For +2, Des +4, Cos +3, Int +13, Sag +9, Car +5

Abilità Arcano +11, **Storia** +11

Sensi Percezione passiva 12, scurovazione 18 m

Linguaggi Comune, Draconico, Goblin, Infernale, Orchesco, Sottocomune

Sfida 13 (10.000 PE)

Equipaggiamento Speciale. Manshoon indossa una *tunica dell'arcimago* nera e impugna un *bastone del potere* (entrambi già calcolati nelle statistiche). Si tirano 2d10 per determinare quante cariche rimangono nel bastone.

Resistenza alla Magia. Finché Manshoon indossa la *tunica dell'arcimago*, dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Incantesimi. Manshoon è un incantatore di 18° livello. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 21, +15 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *dardo di fuoco, luce, mano magica, prestidigitazione, stretta folgorante*

1° livello (4 slot): *armatura magica, dardo incantato, individuazione del magico, scudo*

2° livello (3 slot): *immagine speculare, individuazione dei pensieri, passo velato*

3° livello (3 slot): *controincantesimo, fulmine, inviare*

4° livello (3 slot): *invisibilità superiore, metamorfosi, scudo di fuoco*

5° livello (3 slot): *mano di Bigby, muro di forza, scrutare*

6° livello (1 slot): *carne in pietra, globo di invulnerabilità*

7° livello (1 slot): *dito della morte, simulacro*

8° livello (1 slot): *regressione mentale, vuoto mentale*

9° livello (1 slot): *imprigionare, parola del potere uccidere*

AZIONI

Pugno di Metallo. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni contundenti.

Bastone del Potere. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni contundenti o 6 (1d8 + 2) danni contundenti se usato a due mani. Manshoon può spendere 1 carica del bastone per infliggere 3 (1d6) danni da forza extra se colpisce.

MANSHOON

Quello che in questa avventura viene chiamato semplicemente "Manshoon" è un clone dell'antico arcimago, infiltratosi a Waterdeep anni fa e rimasto nascosto fin da allora nelle Torri Kolat, nel Quartiere Meridionale della città.

Il Manshoon originale era uno dei fondatori degli Zhentarim. Malvagio fino al midollo, si fece molti nemici in tutto Faerûn, tra cui altri potenti incantatori come Khelben Arunsun ed Elminster. Nel timore di essere distrutto dai suoi avversari, Manshoon creò magicamente vari cloni di se stesso, ma un incidente provocò l'attivazione in contemporanea di tutti i cloni, che tentarono di distruggersi a vicenda in una serie di conflitti divenuta nota come le Guerre di Manshoon.

Ora il Manshoon originale è morto e si ritiene che anche tutti i suoi cloni siano stati distrutti. In realtà, almeno tre sono ancora in vita. Quello presente a Waterdeep sfuggì alla morte nascondendosi a Sottomonte, dove finì per scontrarsi con Halaster Blackcloak. Dopo un rapido duello di magia, Halaster catturò Manshoon e amputò il suo braccio sinistro all'altezza del gomito per motivi sconosciuti. Manshoon sfuggì alla prigione e riuscì a evadere da Sottomonte per rifugiarsi nella città soprastante. Ogni tentativo di rigenerare il suo arto amputato fallì e fu costretto a fabbricarsi una mano e un braccio artificiale.

Manshoon prese il controllo delle Torri Kolat, una residenza in rovina nel Quartiere Meridionale che era stata abbandonata anni prima dai due maghi che l'avevano costruita. L'edificio è circondato da una barriera magica dotata delle proprietà di un *muro di forza*. Manshoon lascia raramente le torri e usa un cerchio di teletrasporto quando deve farlo, quindi non viene mai visto entrare o uscire.

Manshoon mira a governare Waterdeep e a sostituire la Vigilanza Cittadina con i mercenari della Rete Nera fedeli soltanto a lui. Corrompendo e ricattando i Lord Mascherati, spera di estromettere Laeral Silverhand come

Lord Svelato e prenderne il posto, uccidere il Bastone Nero, ridurre i Lord Mascherati a semplici vassalli e proclamarsi Re-Mago di Waterdeep. Quando la città sarà saldamente nelle sue grinfie, Manshoon concentrerà la sua attenzione su Sottomonte, distruggerà Halaster una volta per tutte e rivendicherà le ricchezze di quel dungeon.

SIMULACRO DI MANSHOON

Manshoon usa l'incantesimo *simulacro* per creare un duplicato magico di se stesso quando ne ha bisogno. Ha personalizzato l'incantesimo per incrementare i punti ferita del simulacro penalizzando la sua caratteristica da incantatore.

Manshoon può usare soltanto un simulacro alla volta, solitamente come subordinato per comandare i suoi servitori Zhentarim sul campo. Se il simulacro viene distrutto, Manshoon ne crea un altro. Ogni simulacro possiede le statistiche di **Manshoon**, con le modifiche seguenti:

- Il simulacro non possiede alcun equipaggiamento speciale, quindi ha CA 12 ed è privo del tratto Resistenza alla Magia e dell'opzione di azione *Bastone del Potere*.
- Perde tutti gli slot incantesimi di livello pari o superiore al 6°.
- Possiede un grado di sfida pari a 8 (3.900 PE).

MELOON WARDRAGON

Meloon è un formidabile guerriero nel fiore degli anni. È un individuo avvenente che serve la dea Tymora e non rinuncia mai a un buon combattimento. I suoi amici, tra cui Renaer Neverember e Vajra Safahr, lo descrivono come un soggetto onesto, ottimista e incredibilmente fortunato. Fino a poco tempo fa, faceva parte della Forza Grigia e prendeva ordini direttamente dal Bastone Nero, ma nei mesi recenti, Meloon ha trascorso buona parte del suo tempo al Portale Spalancato.

Tre mesi fa, pur di sfuggire alla noia, Meloon ha accompagnato una banda di avventurieri esordienti in una spedizione a Sottomonte. Stavolta, la sua fortuna si è esaurita. Mentre il gruppo si riposava nel dungeon, è stato attaccato da alcuni mostri scatenati da Xanathar, tra cui un nutrito gruppo di divoracervelli. Una di queste creature è riuscita a divorare magicamente il cervello di Meloon e a sostituirsi ad esso, trasformando il campione di Tymora in un burattino. Dopo avere sterminato i suoi ignari compagni, Meloon ha fatto ritorno a Waterdeep come spia della Gilda di Xanathar.

I divoracervelli che si è insediato nel cranio di Meloon era stato allevato da Nihiloor, un mind flayer al servizio di Xanathar. Sa tutto ciò che sapeva Meloon e in apparenza Meloon si comporta come prima della sua discesa a Sottomonte. Frequenta il Portale Spalancato, cerca di fare amicizia con gli avventurieri e si offre di dare loro una mano quando ritiene che sia appropriato farlo. L'obiettivo principale dei divoracervelli è tenere lontani gli avventurieri da Sottomonte e incoraggiarli a intraprendere missioni che tornino utili agli scopi di Xanathar. Tali missioni solitamente prevedono la soppressione dei nemici di Xanathar e Meloon si dimostra fin troppo impaziente di combattere al fianco di coloro che si lasciano raggiungere in questo modo.

STATISTICHE DI GIOCO MODIFICATE

Se Meloon viene ucciso e rianimato dalla morte, il suo vero io viene ripristinato e le sue statistiche cambiano come segue:

- Meloon è neutrale buono.
- Perde la sua telepatia e la sua capacità di parlare e capire il Gergo delle Profondità.
- Può entrare in sintonia con *Lamazzurra* (vedi l'appendice A).

MELOON WARDRAGON

Umanoide Medio (umano), neutrale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura completa)

Punti Ferita 143 (22d8 + 44)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Tiri Salvezza For +9, Cos +6

Abilità Atletica +9, Sopravvivenza +6

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Gergo delle Profondità, telepatia 18 m

Sfida 9 (5.000 PE)

Equipaggiamento Speciale. Meloon impugna *Lamazzurra* (vedi l'appendice A), ma non può entrare in sintonia con essa, quindi non ottiene alcuno dei suoi benefici.

Indomito (2/Giorno). Meloon può ripetere un tiro salvezza che ha fallito. Deve usare il nuovo risultato.

Recuperare Energie (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo).

Usando un'azione bonus, Meloon può recuperare 20 punti ferita.

AZIONI

Multiattacco. Meloon effettua quattro attacchi con *Lamazzurra*.

Lamazzurra. **Attacco in Mischia:** +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 11 (1d12 + 5) danni taglienti.

MIRT

Noto un tempo come Mirt lo Spietato e il Vecchio Lupo, Mirt ha fatto fortuna e si è costruito una reputazione come avventuriero e donnaiolo. Ora, Mirt è più vecchio e saggio e presta servizio come uno dei Lord Mascherati, come Arpista e come fidato consigliere di Laeral Silverhand. Gli anni non lo hanno fiaccato e, anche se ha messo su qualche chilo, rimane insospettabilmente forte, vigoroso e lucido di mente. Mirt è sopravvissuto al trascorrere dei secoli tramite la magia e tra tutti i Lord Mascherati è il meno preoccupato di proteggere la sua identità.

MIRT

Umanoide Medio (umano), caotico buono

Classe Armatura 16 (*bracciali della difesa*)

Punti Ferita 153 (18d8 + 72)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Tiri Salvezza Des +8, Sag +5

Abilità Acrobazia +8, Atletica +8, Furtività +8, Percezione +5, Persuasione +6

Sensi Percezione passiva 15

Linguaggi Comune, Nanico

Sfida 9 (5.000 PE)

Equipaggiamento Speciale. Mirt indossa un paio di *bracciali della difesa* e un *anello di rigenerazione*. Impugna una *spada lunga +1* e un *pugnale +1*.

Bruto. Quando Mirt colpisce con un'arma da mischia, quell'arma infligge un dado extra dei suoi danni (già calcolato negli attacchi sottostanti).

Elusione. Se Mirt è soggetto a un effetto che gli consente di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per dimezzare i danni, non subisce alcun danno, se supera il tiro salvezza, e soltanto la metà dei danni, se lo fallisce. Non può usare questo tratto se è incapacitato.

Attacco Furtivo (1/Turno). Mirt infilige 14 (4d6) danni extra quando colpisce un bersaglio con un attacco con arma e dispone di vantaggio al tiro per colpire o quando il bersaglio si trova entro 1,5 metri da un alleato di Mirt che non sia incapacitato e il tiro per colpire di Mirt non subisce svantaggio.

AZIONI

Multiattacco. Mirt effettua tre attacchi: due con la *spada lunga +1* e uno con il *pugnale +1*.

Spada Lunga +1. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (2d8 + 5) danni taglienti o 16 (2d10 + 5) danni taglienti se usata a due mani.

Pugnale +1. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d4 + 5) danni perforanti se usato come arma da mischia o 7 (1d4 + 5) danni perforanti se usato come arma a distanza.

REAZIONI

Parata. Mirt aggiunge 2 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, Mirt deve vedere l'attaccante e impugnare un'arma da mischia.

Nonostante la sua mole corpulenta, Mirt può muoversi a una buona velocità quando deve e non ha trascurato le sue abilità da avventuriero. Sua moglie Asper si è spenta molti anni fa e il suo maniero fatiscente ha visto giorni migliori. Mirt trascorre le sue giornate impegnato nelle vicende politiche e le nottate a bere e a fare baldoria.

TESORO

Mirt può accedere a oggetti magici di tutti i generi, ma ne porta con sé soltanto alcuni. Può dotarsi di altri oggetti magici, qualora se ne presenti la necessità.

Oltre al resto del suo equipaggiamento magico, Mirt possiede le *vesti del Lord* (vedi l'appendice A), che indossa soltanto quando si incontra con gli altri Lord Mascherati in veste ufficiale.



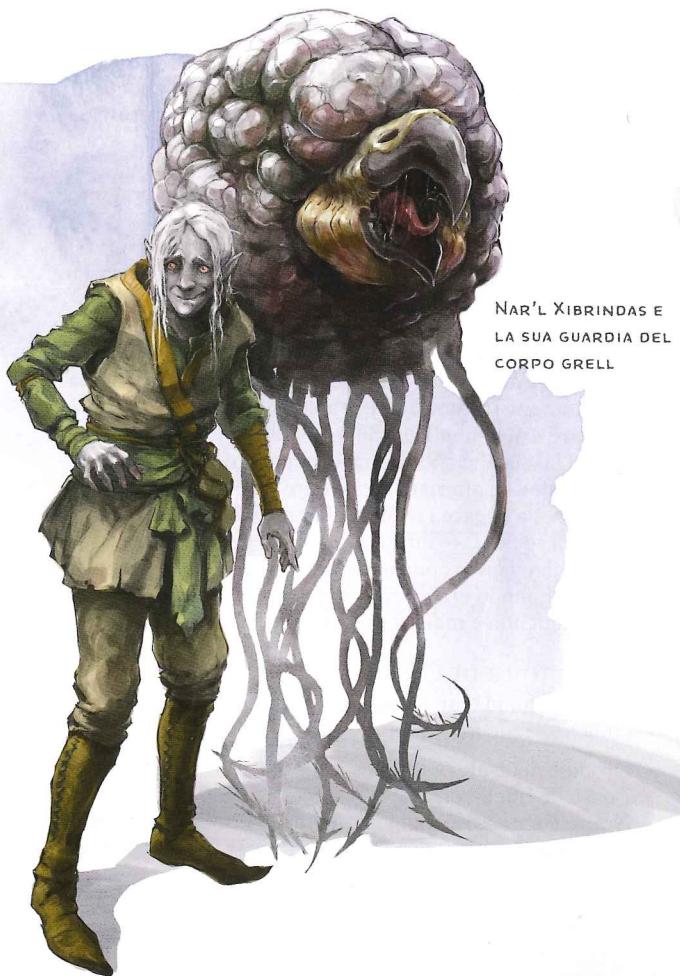
NAR'L XIBRINDAS

Il consigliere di Xanathar è un drow nervoso e subdolo di nome Nar'l Xibrindas. La casata di Nar'l fu spazzata via molto tempo fa, ma lui e suo fratello maggiore Soluun sopravvissero e si unirono al Bregan D'aerthe. Un anno fa, a Nar'l fu assegnata una missione difficile: infiltrarsi nella Gilda di Xanathar e avvicinarsi il più possibile al beholder. Nar'l riuscì non solo a guadagnarsi la fiducia del beholder, ma anche a convincerlo a eliminare gli altri consiglieri. Tuttavia, Xanathar è talmente paranoico che prima o poi metterà in discussione anche la lealtà del drow e Nar'l inizia a preoccuparsi per la sua sorte. Se costretto a scegliere tra se stesso e il Bregan D'aerthe, penserà prima a sé e tradirà i drow suoi alleati pur di salvarsi la pelle.

Xanathar ha intuito che c'è qualcosa che non va in Nar'l e di recente gli ha assegnato un **grell** come guardia del corpo. Il grell ha l'ordine di eliminare Nar'l al primo accenno di slealtà.

STATISTICHE DI GIOCO

Nar'l Xibrindas è un **drow mago** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*). Prepara e lancia l'incantesimo *inviare* ogni volta che deve comunicare con suo fratello. Oltre al resto del suo equipaggiamento, Nar'l porta con sé una fiala contenente tre dosi di cavaocchi, un veleno a contatto. Una creatura che entra in contatto con il veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti diventa avvelenata per 1 ora e accecata finché è avvelenata in questo modo. Un incantesimo *ristorare inferiore* o una magia simile termina l'effetto.



NAR'L XIBRINDAS E
LA SUA GUARDIA DEL
CORPO GRELL

NIHILOR

L'illithid Nihilor lavora per Xanathar e trascorre le sue giornate a creare divisoracervelli, che poi sguinzaglia per le fognature di Waterdeep. Ogni divisoracervelli attacca il primo umanoide che incontra, usando la sua vittima come burattino e come spia che si aggira per la città per poi riferire a Nihilor ciò che scopre. Di tanto in tanto, un divisoracervelli viene incaricato di trovare un tipo di bersaglio particolare, come un membro della Guardia Cittadina o della Vigilanza Cittadina. A volte le istruzioni richiedono di catturare uno specifico abitante di Waterdeep, che viene poi condotto a Skullport, dove sarà schiavizzato o trattenuto in attesa di un riscatto.

Nihilor ha una mente aliena e si considera un pari di Xanathar. Tuttavia, spodestare il beholder non gli interessa: preferisce continuare ad agire nelle ombre e perseguitare i suoi tetti obiettivi personali.

STATISTICHE DI GIOCO

Nihilor è un **mind flayer**.



NIHILOR

NOSKA UR'GRAY

Noska è uno spietato sicario della Gilda di Xanathar. Una fanghiglia verde di Sottomonte corroso la sua mano e il suo avambraccio sinistro e Noska decise di sostituire l'arto perduto con una balestra pesante che agganciò al moncherino.

STATISTICHE DI GIOCO

Noska Ur'gray è un nano degli scudi **malvivente**, con le modifiche seguenti:

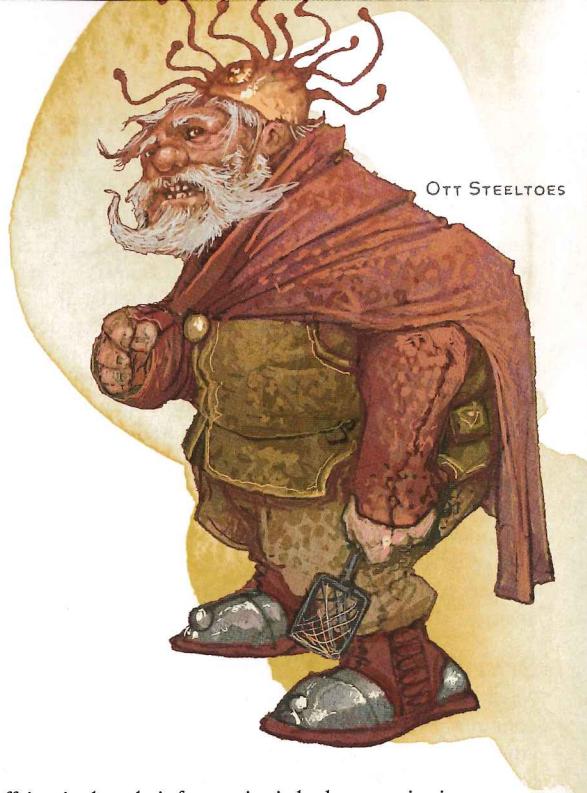
- Noska è neutrale malvagio.
- Possiede i tratti razziali seguenti: La sua velocità base sul terreno è di 7,5 metri. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro veleno e possiede resistenza ai danni da veleno. È dotato di scurovisione entro un raggio di 18 metri. Parla il Comune e il Nanico.
- Subisce svantaggio alle prove di Forza effettuate per scalare, a causa della sua menomazione.

OROND GRALHUND

I Gralhund sono una famiglia nobile che si occupa della compravendita di armi e mercenari. Il loro motto è "Serviamo entrambe le parti". Orond è il patriarca della famiglia, ma non è né un individuo colto né troppo sveglio, cosa di cui, dentro di sé, è consapevole. Lascia che a occuparsi della maggior parte degli intrighi e dei rapporti sociali sia sua moglie Yalah, a cui è molto devoto.

Anni fa, quando alcuni Lord Mascherati furono assassinati, Lord Gralhund aveva sperato che uno dei posti vacanti spettasse a sua moglie, ma così non andò, nonostante le molte promesse fatte e tutti i soldi spesi per corrompere chi di dovere. Dopo la sua esclusione, Orond cedette alla rabbia fino a rasentare la follia ed è rimasto in quello stato fin da allora.

Meno di un anno fa, i Gralhund furono contattati da alcuni agenti degli Zhentarim fedeli a Manshoon e i nobili strinsero un'alleanza con loro. La Casata Gralhund sovvenziona gli Zhent e consente loro di usare la villa di famiglia come rifugio. In cambio, la casata trae beneficio da tutto ciò che la Rete Nera



ha da offrire, incluse le informazioni che le sue spie riescono a recuperare. E così, mentre gli Zhent usano la Casata Gralhund come copertura, i Gralhund usano gli Zhent per determinare le identità e le debolezze dei Lord Mascherati.

Orond non ha ancora capito fino a che punto la Rete Nera e la sua famiglia hanno intrecciato i loro affari: ormai è praticamente impossibile separare l'una dall'altra. A Waterdeep non è un mistero che la Rete Nera abbia affondato le sue radici nella Casata Gralhund. Quello che generalmente resta ignoto è che gli Zhent della Casata Gralhund sono agenti di Manshoon. Né Orond né gli altri membri della famiglia sanno dell'esistenza del clone del mago. Per quanto ne sanno Orond e sua moglie, i capi locali della Rete Nera (tra cui Urstul Floxin) risiedono assieme a loro nella villa di famiglia.

Orond è un uomo basso e tarchiato che si veste bene e piacevole a vedersi. Quando apre bocca, la sua natura sprezzante, il suo egocentrismo, la fragilità che si nasconde dietro la sua superiorità e le opinioni spregevoli che nutre nei confronti della "comune marmaglia" emergono rapidamente e il suo fascino si dissolve all'istante. Quando non è in compagnia della moglie, tende a vantarsi eccessivamente e a cedere alla rabbia. Quando deve parlare con qualche sconosciuto, si fa spalleggiare dalla sua guardia del corpo, il mezzorco Hrabbaz, nel timore che gli altri possano attaccarlo e derubarlo in qualsiasi momento. Finché è in presenza di Yalah, Orond diventa una persona completamente diversa: taciturno, quasi timido e ben lieto di lasciare a sua moglie i riflettori.

Orond lascia che sia Yalah a occuparsi degli Zhentarim. Trascorre le sue giornate a guardare i mercenari che si addestrano, a pagare i conti e a lamentarsi delle spese da sostenere per fare affari in città. Anche se è umano, Orond è nato con la coda di un tiefling. La coda gli è stata amputata quando era un ragazzino, ma la cicatrice in fondo alla schiena non è mai scomparsa.

STATISTICHE DI GIOCO

Orond Gralhund è un **nobile** umano Tethyrian, con le modifiche seguenti:

- Orond è neutrale malvagio.
- Possiede Intelligenza 9 (-1).
- Non si è mai scomodato a imparare altre lingue, quindi parla solo il Comune.





OSVALDO CASSALANTER

Ammalia e Victoro Cassalanter hanno venduto l'anima del loro primogenito in cambio del potere. Privato della sua umanità, Osvaldo è stato incatenato nella soffitta di Villa Cassalanter e si è lentamente trasformato in un diavolo (perdendo anche la ragione). Ora è una creatura animata soltanto dal male e dall'odio e non ha alcuna speranza di recuperare ciò che gli è stato sottratto.

STATISTICHE DI GIOCO

Osvaldo è un **diavolo delle catene**.

OTT STEELTOES

Il nano Ott Steeltoes ha lo snervante compito di prendersi cura di Sylgar, il pesce domestico di Xanathar. Nel tempo libero venera Zuggtmoy, la regina demoniaca dei funghi, e coltiva spore, muffe e funghi. Indossa una calotta di cuoio su cui sono cuciti dei finti tentacoli oculari di beholder.

STATISTICHE DI GIOCO

Ott è un nano degli scudi **cultista**, con le modifiche seguenti:

- Ott è caotico malvagio.
- Possiede i tratti razziali seguenti: La sua velocità base sul terreno è di 7,5 metri. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro veleno e possiede resistenza ai danni da veleno. È dotato di scurovisione entro un raggio di 18 metri. Parla il Comune e il Nanico.
- Possiede Intelligenza 6 (-2) e Religione +0.

I PREDONI DEL FATO

I Predoni del Fato erano cinque avventurieri senza scrupoli a cui piaceva saccheggiare le tane dei lich (soprannominate "fati" da alcuni). Abbandonarono la carriera di avventurieri per unirsi alla Rete Nera e giunsero a Waterdeep tre anni fa con l'intenzione di stabilire un avamposto Zhentarim in città. Da allora hanno stipulato alleanze con vari nobili e gilde cittadine, inimicandosene altri e tenendo nel frattempo a debita distanza le spie degli Arpisti.

DAVIL STARSONG

Presso la divisione di Waterdeep della Rete Nera, Davil detiene il titolo di Maestro delle Opportunità e dei

I PREDONI DEL FATO (DA SINISTRA A DESTRA): DAVIL STARSONG, ISTRID HORN, TASHLYN YAFEERA, SKEEMO WEIRDBOTTLE E ZIRAJ IL CACCIATORE

DAVIL STARSONG

Umanoide Medio (elfo), neutrale

Classe Armatura 15 (giaco di maglia)

Punti Ferita 82 (15d8 + 15)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)

Tiri Salvezza Des +5, Car +6

Abilità Arcano +6, Intrattenere +6, Intuizione +4,

Percezione +4, Storia +6

Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Draconico, Elfico, Nanico

Sfida 6 (2.300 PE)

Retaggio Fatato. Davil dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di affascinato e non può essere addormentato tramite la magia.

Incantesimi. Davil è un incantatore di 12° livello. La sua caratteristica da incantatore è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da bardo:

Trucchetti (a volontà): *beffa crudele, illusione minore, mano magica, riparare*

1° livello (4 slot): *camuffare se stesso, cura ferite, sonno*

2° livello (3 slot): *corona di follia, invisibilità, suggestione*

3° livello (3 slot): *anti-individuazione, inviare, linguaggi*

4° livello (3 slot): *compulsione, libertà di movimento, metamorfosi*

5° livello (2 slot): *dominare persone, ristorare superiore*

6° livello (1 slot): *danza irresistibile di Otto*

AZIONI

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Negoziati, in quanto ha un buon fiuto per gli affari migliori ed è bravo a fare amicizia con il prossimo.

Come molti elfi del sole, Davil vanta una certa affinità con la magia ed è dotato di quel tipo di pazienza che soltanto un lungo arco vitale può fornire. A differenza di molti, non è affatto pretenzioso o sprezzante. Occupa una camera al Portale Spalancato e sbrigia tutti i suoi affari nella sala comune di quel locale. Conduce le trattative con grazia e contegno, anche quando è ubriaco, e usa un liuto elfico come focus da incantatore.

Davil può mettere i personaggi in contatto con altri capi della divisione di Waterdeep della Rete Nera, vale a dire Istrid Horn (se hanno bisogno di un prestito), Skeemo Weirdbottle (se hanno bisogno di magia), Tashlyn Yafeera (se hanno bisogno di armi o mercenari) e Ziraj il Cacciatore (se hanno bisogno di un assassino professionista).

ISTRID HORN

Istrid è considerata la Maestra del Commercio e del Conio della Rete Nera a Waterdeep. La nana degli scudi gestisce un'attività di usuraia illegale all'interno di un magazzino strettamente sorvegliato nel Quartiere del Porto, offrendo

ISTRID HORN

Umanoide Medio (nano), neutrale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura completa)

Punti Ferita 117 (18d8 + 36)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)

Tiri Salvezza Cos +5, Sag +6

Abilità Intimidire +4, Religione +3

Resistenze ai Danni veleno

Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Nanico

Sfida 8 (3.900 PE)

Resilienza Nanica. Istrid dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di avvelenato.

Incantesimi. Istrid è un incantatore di 9° livello. La sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, luce, riparare, salvare i morenti*
 1° livello (4 slot): *dardo tracciante, favore divino, parola guaritrice, scudo della fede*
 2° livello (3 slot): *arma magica, arma spirituale, blocca persone, ristorare inferiore, silenzio*
 3° livello (3 slot): *camminare sull'acqua, dissolvi magie, faro di speranza, guardiani spirituali, manto del crociato, rinascita*
 4° livello (3 slot): *esilio, guardiano della fede, libertà di movimento, pelle di pietra*
 5° livello (1 slot): *blocca mostri, colpo infuocato, cura ferite di massa*

AZIONI

Multattacco. Istrid effettua due attacchi in mischia.

Maglio. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 8 (2d6 + 1) danni contundenti.

Percezione dei Tesori (3/Giorno). Istrid può individuare magicamente l'ubicazione precisa di metalli e pietre preziose, come monete o gemme, entro 18 metri da lei.

prestiti a chi ha un disperato bisogno di denaro. I suoi tassi di interesse sono simili a quelli dei suoi concorrenti (incluso le famiglie nobili di banchieri come i Cassalanter e gli Irlingstar), ma le punizioni per chi non restituisce i prestiti concessi da Istrid sono severissime.

Istrid venera Vergadain, il dio nanico della ricchezza e della fortuna. Le piace vedere gli altri indebitarsi con lei e fa ampio uso di malviventi e picchiatori per riscuotere quanto le è dovuto. Quando queste risorse si rivelano inadeguate, può sempre richiedere l'intervento dei suoi vecchi compagni avventurieri.

SKEEMO WEIRDBOTTLE

Skeemo è diventato il Maestro della Magia della Rete Nera a Waterdeep e ha allestito un'attività di copertura nel Quartiere Commerciale, sottoforma di un angusto negoziotto chiamato Le Misture di Weirdbottle. Molte delle pozioni ed elisir che vende non sono magiche, ma Skeemo può produrre delle varianti magiche per i suoi amici Zhent.

Skeemo può aggiungere anche la voce "venduto" alle sue credenziali: è sul libro paga della Casata Gralhund e degli agenti della Rete Nera fedeli a Manshoon. Lo gnomo delle rocce usa degli *uccelli di carta* (vedi l'appendice A) per inviare messaggi sia ai suoi nuovi amici che a quelli vecchi.

TASHLYN YAFEERA

Tashlyn è la Maestra delle Armi e dei Mercenari degli Zhentarim di Waterdeep. Il suo compito è quello di fornire

SKEEMO WEIRDBOTTLE

Umanoide Piccolo (gnomo), neutrale malvagio

Classe Armatura 12 (15 con armatura magica)

Punti Ferita 72 (16d6 + 16)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)

Tiri Salvezza Int +6, Sag +4

Abilità Arcano +6, Intrattenere +5, Percezione +4, Storia +6

Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m

Linguaggi Abissale, Comune, Gnomesco, Sottocomune

Sfida 6 (2.300 PE)

Astuzia Gnomesca. Skeemo dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Intelligenza, Saggezza e Carisma contro la magia.

Incantesimi. Skeemo è un incantatore di 9° livello. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *dardo di fuoco, luce, mano magica, prestidigitazione*
 1° livello (4 slot): *armatura magica, dardo incantato, individuazione del magico, scudo*
 2° livello (3 slot): *passo velato, suggestione*
 3° livello (3 slot): *controincantesimo, palla di fuoco, volare*
 4° livello (3 slot): *invisibilità superiore, tempesta di ghiaccio*
 5° livello (1 slot): *cono di freddo*

AZIONI

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

armature, armi e addestramento ai mercenari sul libro paga della Rete Nera.

Tashlyn si è procurata una copertura utile prestando servizio come guardia del corpo di Vorondar Levelstone, un nano giudice di servizio alla Porta Sud. Il nano le piace e si è guadagnata la sua fiducia, arrivando a ricoprire il rango di capitano nella Guardia Cittadina. Da quella posizione, può tenere d'occhio tutti quelli che passano per la sua porta e assicurarsi che i suoi soci della Rete Nera entrino ed escano indisturbati.

Nata da una famiglia benestante del Calimshan, Tashlyn è preda di un irrimediabile complesso di superiorità. Perde la calma molto in fretta e detesta ritirarsi da un combattimento, ma rispetta chi riesce a batterla in uno scontro in mischia.

ZIRAJ IL CACCIATORE

Ziraj è un mezzorco cacciatore che brandisce un arco sovradimensionato con cui scaglia frecce altrettanto grandi. È il Maestro degli Assassini della Rete Nera. Se Ziraj si prefigge di uccidere qualcuno, lo fa perché uno dei suoi amici (Davil, Istrid, Skeemo o Tashlyn) gliel'hanno chiesto. I personaggi potrebbero diventare le prede di Ziraj, oppure Ziraj potrebbe giungere in loro aiuto per eliminare un nemico comune. È un individuo robusto e taciturno.

Alla Vigilanza Cittadina sono giunte segnalazioni di una figura che si aggira sui tetti di Waterdeep, un'ombra torreggiante che si sporge dalla sua postazione, fa piovere una raffica mortale di lunghe frecce nere e poi si dilegua senza il minimo rumore. Da dove venga (sempre che abbia una casa) resta un mistero, come anche il luogo della sua prossima apparizione.

TASHLYN YAFEERA

Umanoide Medio (umano), neutrale

Classe Armatura 18 (armatura completa)

Punti Ferita 149 (23d8 + 46)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Tiri Salvezza For +8, Cos +6

Abilità Atletica +8, Intimidire +5, Percezione +6

Sensi Percezione passiva 16

Linguaggi Comune, Orchesco

Sfida 9 (5.000 PE)

Indomito (2/Giorno). Tashlyn può ripetere un tiro salvezza che ha fallito. Deve usare il nuovo risultato.

Recuperare Energie (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo).

Usando un'azione bonus, Tashlyn può recuperare 20 punti ferita.

AZIONI

Multiattacco. Tashlyn effettua tre attacchi con lo spadone o l'arco corto.

Spadone. Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni taglienti, più 7 (2d6) danni taglienti se a Tashlyn rimane più della metà dei suoi punti ferita.

Arco Corto. Attacco con Arma a Distanza: +6 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti, più 7 (2d6) danni perforanti se a Tashlyn rimane più della metà dei suoi punti ferita.

Tesoro. Ziraj indossa un'armatura di cuoio +2 e porta un arco lungo sovradimensionato. Quest'arma unica può essere usata solo da una creatura di taglia Media o superiore e dotata di Forza pari o superiore a 18. L'arco scaglia frecce sovradimensionate che infliggono danni perforanti pari a 2d6 + il modificatore di Forza del tiratore. La sua gittata è quella di un normale arco lungo.

REMALLIA HAVENTREE

Remallia (Remi per gli amici) (vedi la pagina successiva per la sua scheda delle statistiche) è la signora della Casata Ulbrinter e funge da faro per tutti gli Arpisti di Waterdeep. Decise di diventare una forza attiva al servizio del bene della città dopo che alcuni assassini uccisero Arthagast Ulbrinter, suo marito, e ne distrussero i resti. È un'elfa del sole che ha due figli adulti (un mezzelfo di nome Arthius, che studia musica a Silverymoon, e una mezzelfa di nome Serenore, che vive sull'isola di Alaron nelle Moonshae assieme al marito e alla figlia). Lady Haventree è assistita da un gruppo di servitori e spie a lei fedeli.

Remi ospita gli incontri segreti degli Arpisti all'interno della sua villa, protetta da varie interdizioni contro

ZIRAJ IL CACCIATORE

Umanoide Medio (mezzorco), neutrale malvagio

Classe Armatura 17 (armatura di cuoio +2)

Punti Ferita 153 (18d8 + 72)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Tiri Salvezza Sag +5, Car +5

Abilità Atletica +7, Furtività +7, Intimidire +5, Sopravvivenza +5

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Orchesco

Sfida 8 (3.900 PE)

Incantesimi. Ziraj è un incantatore di 10° livello. La sua caratteristica da incantatore è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 13, +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da paladino:

1° livello (4 slot): comando, protezione dal bene e dal male, punizione tonante

2° livello (3 slot): punizione marchiante, trova cavalcatura

3° livello (2 slot): dissolvi magie, punizione accecante

AZIONI

Multiattacco. Ziraj effettua tre attacchi con il falcione o l'arco lungo sovradimensionato.

Falcione. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 9 (1d10 + 4) danni taglienti.

Arco Lungo Sovradimensionato. Attacco con Arma a Distanza: +7 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Aspetto Temibile (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Ziraj emana magicamente un'aura minacciosa. Ogni nemico entro 9 metri da lui deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13, altrimenti diventa spaventato da Ziraj per 1 minuto. Se un nemico spaventato termina il suo turno a più di 9 metri da Ziraj, il nemico può ripetere il tiro salvezza; se supera il tiro, l'effetto per lui termina.

REMALLIA HAVENTREE

Umanoide Medio (elfo), caotico buono

Classe Armatura 12 (15 con armatura magica)

Punti Ferita 66 (12d8 + 12)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Tiri Salvezza Int +8, Sag +6

Abilità Arcano +8, Inganno +7, Persuasione +7, Storia +8

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Draconico, Elfico, Halfling, Nanico

Sfida 9 (5.000 PE)

Equipaggiamento Speciale. Remallia possiede una statuina del potere meraviglioso (corvo d'argento).

Retaggio Fatato. Remallia dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di affascinato e non può essere addormentata tramite la magia.

Incantesimi. Remallia è un incantatore di 13° livello. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 16, +8 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): luci danzanti, mano magica, messaggio, raggio di gelo, riparare

1° livello (4 slot): allarme*, armatura magica*, dardo incantato, scudo*

2° livello (3 slot): invisibilità, serratura arcana*

3° livello (3 slot): controincantesimo*, dissolvi magie*, palla di fuoco

4° livello (3 slot): esilio*, pelle di pietra*

5° livello (2 slot): cono di freddo, muro di forza

6° livello (1 slot): carne in pietra, globo di invulnerabilità*

7° livello (1 slot): simbolo*, teletrasporto

*Incantesimo di abiurazione di 1° livello o superiore

Interdizione Arcana. Remallia possiede un'interdizione magica con 30 punti ferita. Ogni volta che subisce danni, è l'interdizione a subire i danni al posto suo. Se l'interdizione scende a 0 punti ferita, Remallia subisce gli eventuali danni rimanenti. Quando Remallia lancia un incantesimo di abiurazione di livello pari o superiore al 1°, l'interdizione recupera un numero di punti ferita pari al doppio del livello dell'incantesimo.

AZIONI

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

ogni genere di incantesimi. Usa una statuina del potere meraviglioso in forma di corvo d'argento, per trasmettere i messaggi alle spie degli Arpisti sparpagliate in tutta la città.

RENAER NEVEREMBER

Renaer è il figlio ribelle di Dagult Neverember, il precedente Lord Svelato di Waterdeep e l'attuale Lord di Neverwinter. Padre e figlio si detestano e, se c'è una cosa che Renaer odia più di ogni altra, è trovarsi coinvolto nelle complicate vicende che suo padre si lascia alle spalle. Padre e figlio sono accomunati da alcune qualità: entrambi hanno un aspetto prestante, nutrono una passione per il buon vino e sono portati per la diplomazia. Renaer è però privo della belligeranza, della suscettibilità e delle pessime capacità di giudizio di suo padre.



RENAER NEVEREMBER

Renaer vive di rendita grazie a una cospicua eredità lasciatagli da sua madre. Avvicinandosi alla mezza età, ha rinunciato alla carriera da avventuriero e conduce una vita più stabile. Come Arpista passa buona parte del tempo a difendere Waterdeep da quelli, come suo padre, che vorrebbero privare la città delle sue ricchezze e dei suoi diritti. È il proprietario di Casa Neverember, una residenza a quattro piani nel Quartiere del Mare, anche se vi passa meno tempo possibile, dal momento che è costantemente tenuta d'occhio dalle spie fedeli a suo padre. I suoi amici hanno il suo permesso di usare la casa come meglio credono, mentre Renaer passa buona parte del suo tempo libero nelle taverne e nei saloni delle feste.

Alcuni pensano che il cattivo sangue che corre tra Renaer e suo padre sia tutta una messinscena e che chiunque porti il nome di Neverember sia un nemico di Waterdeep. Di fronte a queste accuse, Renaer si limita a scuotere la testa e ad andare avanti per la sua strada. Ha molti amici potenti che gli coprono le spalle.

STATISTICHE DI GIOCO

Renaer Neverember è un umano Illuskan che usa le statistiche di uno spadaccino (vedi pagina 213), con le modifiche seguenti:

- Renaer è caotico buono.
- Parla il Comune.

SAETH CROMLEY

Saeth Cromley è un sergente della Vigilanza Cittadina a riposo. È un individuo simpatico, dotato di un senso dell'umorismo tagliente e sarcastico. Di tanto in tanto torna in servizio, quando Barnibus Blastwind glielo chiede, per prestare aiuto al mago se c'è bisogno di indagare su un crimine cittadino particolarmente strano. Cromley aiuta Barnibus a interagire con la gente comune ed è bravo a strappare informazioni ai suoi interlocutori. Un tempo Cromley era un ferreo sostenitore dei regolamenti della



SCRUTATORE

Aberrazione Minuscola, neutrale malvagio

Classe Armatura 13

Punti Ferita 13 (3d4 + 6)

Velocità 0 m, volare 9 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
3 (-4)	17 (+3)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Tiri Salvezza Sag +2

Abilità Furtività +5, Percezione +4

Immunità alle Condizioni prono

Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m

Linguaggi —

Sfida 1/2 (100 PE)

Aggressivo. Come azione bonus, lo scrutatore può muoversi fino alla sua velocità verso una creatura ostile che esso sia in grado di vedere.

Imitare. Lo scrutatore può imitare le parole più semplici che abbia sentito pronunciare, in qualsiasi linguaggio. Una creatura che le sente può capire che si tratta di un'imitazione effettuando con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 10.

AZIONI

Mosso. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 1 danno perforante.

Raggi Oculari. Lo scrutatore scaglia due dei seguenti raggi oculari magici a caso (in caso di duplicati, si ripete il tiro), scegliendo uno o due bersagli situati entro 18 metri da lui e che esso sia in grado di vedere:

1. **Raggio Frastornante.** Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12, altrimenti diventa affascinato fino all'inizio del turno successivo dello scrutatore. Finché il bersaglio è affascinato in questo modo, la sua velocità è dimezzata e subisce svantaggio ai tiri per colpire.

2. **Raggio di Paura.** Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12, altrimenti è spaventato fino all'inizio del turno successivo dello scrutatore.

3. **Raggio di Gelo.** Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12, altrimenti subisce 10 (3d6) danni da freddo.

4. **Raggio Telecinetico.** Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 12, altrimenti lo scrutatore lo muove di un massimo di 9 metri allontanandolo direttamente da lui.

Se il bersaglio è un oggetto di peso pari o inferiore a 5 kg che non è indossato o trasportato, lo scrutatore lo muove di un massimo di 9 metri in qualsiasi direzione. Lo scrutatore può anche esercitare un controllo di precisione sugli oggetti tramite questo raggio, come per esempio manipolare un semplice strumento o aprire un contenitore.

Vigilanza e dei codici di abbigliamento, ma ora che si è messo a riposo è diventato più elastico in entrambe le questioni.

STATISTICHE DI GIOCO

Saeth Cromley è un **veterano** umano Illuskan, con le modifiche seguenti:

- Saeth è legale buono.
- Possiede Carisma 14 e Intimidire +4.
- Parla il Comune.

SCRUTATORE

Uno scrutatore è una minuscola manifestazione dei sogni di un beholder. Assomiglia al beholder che lo ha creato sognandolo, ma il suo corpo ha un diametro di soli 20 cm ed è dotato soltanto di quattro tentacoli oculari. Il beholder può vedere attraverso gli occhi dello scrutatore e usa questa creatura per spiare sia i nemici che i suoi stessi servitori.

Uno scrutatore non può parlare alcun linguaggio, ma può imitare approssimativamente certe parole e frasi in modo stridulo e beffardo. Un singolo scrutatore evita di entrare in lotta con le creature di taglia Media o superiore, ma un branco intero potrebbe decidere di affrontare le prede più grandi. Uno scrutatore può seguire gli umanoidi che violano il suo territorio, imitare le loro parole e generalmente limitarsi a infastidirli finché non se ne vanno dall'area, ma fugge se si ritrova ad affrontare qualcosa che non può uccidere.

SPADACCINO

Gli spadaccini sono degli affascinanti buoni a nulla che vivono secondo un codice d'onore tutto loro. Ambiscono alla fama, si concedono a numerose relazioni romantiche e si guadagnano da vivere come pirati e corsari. È raro che rimangano nello stesso posto troppo a lungo.

SPADACCINO

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non legale

Classe Armatura 17 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 66 (12d8 + 12)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Abilità Acrobazia +8, Atletica +5, Persuasione +6

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi un qualsiasi linguaggio (solitamente il Comune)

Sfida 3 (700 PE)

Piedi Lesti. Lo spadaccino può effettuare l'azione di Scatto o di Disimpegno come azione bonus a ogni suo turno.

Difesa Sopraffina. Finché lo spadaccino indossa un'armatura leggera o non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo, la sua CA include il suo modificatore di Carisma.

AZIONI

Multiattacco. Lo spadaccino effettua tre attacchi: uno con il pugnale e due con lo stocco.

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d4 + 4) danni perforanti.

Stocco. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 8 (1d8 + 4) danni perforanti.



STATUE SEMOVENTI DI WATERDEEP

Otto enormi statue si ergono ai vari angoli di Waterdeep, pronte a difendere la città nei momenti di grande pericolo. Essendo creature altamente distruttive, le statue semoventi vengono usate soltanto per respingere interi eserciti o avversari apparentemente insormontabili.

Ogni statua ha un nome e un aspetto diverso da tutte le altre (vedi "Le Statue Semoventi" a pagina 182), ma in termini di statistiche sono simili. La statua nota come la Vergine della Spada è stata smantellata, quindi non può più

essere animata, e solo il possessore del *Bastone Nero* (vedi l'appendice A) può animare le altre sette.

Monumenti. Col passare degli anni, gli abitanti di Waterdeep hanno eretto varie strutture attorno alle statue o sopra di esse, convinti che a questo punto siano diventate poco più di semplici monumenti. Nel loro stato inanimato, le statue non costituiscono un pericolo, ma ogni struttura che poggi su una statua semovente sarà distrutta non appena quella statua si animerà.

Natura dei Costrutti. Una statua semovente non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

STATUA SEMOVENTE DI WATERDEEP

Costrutto Mastodontico, senza allineamento

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 314 (17d20 + 136)

Velocità 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
30 (+10)	8 (-1)	27 (+8)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Tiri Salvezza Cos +14

Immunità ai Dannii freddo, fuoco, psichico, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non di adamantio

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato, stordito

Sensi Percezione passiva 10, vista pura 36 m

Linguaggi —

Sfida 18 (20.000 PE)

Colosso Pericolante. Quando la statua scende a 0 punti ferita, si sgretola ed è distrutta. Ogni creatura sul terreno entro

9 metri dalla statua che crolla deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 22; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni contundenti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Forma Immutabile. La statua è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che tenti di alterare la sua forma.

Resistenza alla Magia. La statua dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Mostro da Assedio. La statua infligge danni doppi agli oggetti e alle strutture.

AZIONI

Multiaattacco. La statua effettua due attacchi in mischia.

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +16 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 29 (3d12 + 10) danni contundenti.

Pietra Scagliata. *Attacco con Arma a Distanza:* +16 al tiro per colpire, gittata 60/240 m, un bersaglio. *Colpito:* 43 (6d10 + 10) danni contundenti.



THORVIN
TWINBEARD

Urstul è un uomo grosso e robusto sui quarant'anni. Si aggira per Villa Gralhund come se fosse il padrone del posto. Possiede una nidiata di **serpenti volanti** neri che usa come corrieri per inviare messaggi ai suoi sottoposti sparsi in tutta la città.

STATISTICHE DI GIOCO

Urstul Floxin è un **assassino** umano Illuskan, con le modifiche seguenti:

- Urstul è legale malvagio.
- Parla il Comune e l'Orchesco e conosce il gergo ladresco.

VAJRA SAFAHR

Vajra è un'abile maga tra i trenta e i quarant'anni, la più giovane ad avere mai rivestito il ruolo di Bastone Nero. In qualità di Sommo Mago di Waterdeep, ha il compito di usare tutte le magie e le risorse a sua disposizione per difendere la città dalle minacce. Fu scelta per questo ruolo da Khelben Arunsun e impugna il *Bastone Nero* da cui Khelben trasse il suo nome e il titolo della sua carica. Vajra non è la maga più potente della città, ma sa difendersi. Nonostante le sue molte doti, continua a chiedersi se sia all'altezza del suo ruolo



VAJRA SAFAHR, IL
BASTONE NERO

THORVIN TWINBEARD

Thorvin lavora per Xanathar come capo ingegnere e costruttore di trappole, ma serve anche gli Arpisti come informatore prezzolato, inviando a quella fazione tutte le informazioni che può sui piani di Xanathar. Thorvin usa la scusa delle ispezioni di manutenzione per coprire i suoi incontri segreti con le spie degli Arpisti a Skullport e in altri luoghi.

Thorvin indossa degli occhiali con montatura in metallo e porta con sé una grossa e pesante chiave stringibulloni, che può usare come randello. Porta inoltre con sé strumenti da costruttore, strumenti da fabbro e arnesi da scasso e possiede competenza in tutti e tre.

STATISTICHE DI GIOCO

Thorvin è un nano degli scudi **popolano**, con le modifiche seguenti:

- Thorvin è legale neutrale.
- Possiede i tratti razziali seguenti: La sua velocità base sul terreno è di 7,5 metri. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro veleno e possiede resistenza ai danni da veleno. È dotato di scurovisione entro un raggio di 18 metri. Parla il Comune e il Nanico.
- Possiede Intelligenza 16 (+3).

URSTUL FLOXIN

Urstul Floxin lavora per Manshoon ed è il membro di rango più alto della squadra di Zhentarim stanziata a Villa Gralhund. Urstul è un malvivente della peggior specie, dotato di tutto il fascino e lo stile di un serpente velenoso, ma i Gralhund lo sopportano, in quanto ricevono da lui molte informazioni utili raccolte dalle sue spie cittadine. Urstul prende ordini dall'attuale simulacro di Manshoon, che va e viene da Villa Gralhund grazie a un *cerchio di teletrasporto*, collegato a quello nelle Torri Kolat.

e raramente prende una decisione senza prima chiedere consiglio al *Bastone Nero*, che contiene lo spirito di Khelben Arunsun e quelli di tutti gli altri Bastoni Neri che l'hanno preceduta. Riceve informazioni anche da mole altre fonti, sia dalla sua rete di spie personali che dagli agenti degli Arpisti.

Vajra gestisce l'Accademia del Bastone Nero, una scuola di magia che ha sede nella Torre del Bastone Nero nel Quartiere del Castello. Ha inoltre il comando della Forza Grigia, un ordine di avventurieri di grande abilità che ha il compito di difendere la città nei momenti di crisi. Vajra va sempre in cerca di nuovi avventurieri con cui rinfoltire i ranghi della Forza Grigia ed è particolarmente interessata a quelli che possono contribuire con abilità, capacità o incantesimi fuori dal comune.

Alcuni dei maghi più vecchi ed esperti di Waterdeep considerano Vajra un'arrivista, ma sono abbastanza furbi da non sfidarla apertamente. Soltanto il Lord Svelato (attualmente Laeral Silverhand) può privare Vajra del suo titolo.

VAJRA SAFAHR

Umanoide Medio (umano), legale neutrale

Classe Armatura 14 (Bastone Nero; 17 con armatura magica)

Punti Ferita 126 (23d8 + 23)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)	16 (+3)

Tiri Salvezza For +2, Des +4, Cos +3, Int +12, Sag +7, Car +5

Abilità Arcano +10, Storia +10

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi Comune, Elfico, Gigante, Halfling, Nanico, Sottocomune

Sfida 13 (10.000 PE)

Equipaggiamento Speciale. Vajra impugna il *Bastone Nero* (vedi l'appendice A), già calcolato nelle sue statistiche. Si tirano 2d10 per determinare quante cariche rimangono nel bastone.

Resistenza alla Magia. Vajra dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Incantesimi. Vajra è un incantatore di 18° livello. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 18, +12 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

- Trucchetti (a volontà): *dardo di fuoco, luce, mano magica, messaggio, prestidigitazione*
- 1° livello (4 slot): *armatura magica, identificare, individuazione del magico, onda tonante*
- 2° livello (3 slot): *invisibilità, passo velato, ragnatela*
- 3° livello (3 slot): *controincantesimo, inviare, volare*
- 4° livello (3 slot): *esilio, pelle di pietra, scudo di fuoco*
- 5° livello (3 slot): *costrizione, mano di Bigby, telecinesi*
- 6° livello (1 slot): *catena di fulmini, globo di invulnerabilità*
- 7° livello (1 slot): *gabbia di forza, spruzzo prismatico*
- 8° livello (1 slot): *campo anti-magia, parola del potere stordire*
- 9° livello (1 slot): *imprigionare*

AZIONI

Bastone Nero. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni contundenti o 6 (1d8 + 2) danni contundenti se usato a due mani. Vajra può spendere 1 carica del bastone per infliggere 3 (1d6) danni da forza extra quando colpisce.

VICTORO CASSALANTER

Umanoide Medio (mezzelfo), legale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio borchiatto incantata, anello di protezione)

Punti Ferita 97 (15d8 + 30)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)

Tiri Salvezza Cos +6, Sag +7

Abilità Intuizione +7, Persuasione +8, Religione +7, Storia +7

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 13, scurovazione 18 m

Linguaggi Comune, Draconico, Elfico, Infernale

Sfida 10 (5.900 PE)

Equipaggiamento Speciale. Victoro indossa un anello di protezione e un'armatura di cuoio borchiatto incantata camuffata per apparire come una veste pregiata. Porta inoltre una verga della sovranità modellata per apparire come un bastone da passeggio sormontato da un rubino.

Retaggio Fatato. Victoro dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di affascinato e non può essere addormentato tramite la magia.

Incantesimi. Victoro è un incantatore di 15° livello. La sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 15, +7 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *guida, luce, riparare, salvare i morenti, taumaturgia*

1° livello (4 slot): *camuffare se stesso, charme su persone, comando, individuazione del magico, protezione dal bene e dal male, santuario*

2° livello (3 slot): *arma spirituale, immagine speculare, passare senza tracce, presagio, ristorare inferiore*

3° livello (3 slot): *cerchio magico, chiaroveggenza, dissolvi magie, intermittenza, protezione dall'energia*

4° livello (3 slot): *divinazione, esilio, libertà di movimento, metamorfosi, porta dimensionale*

5° livello (2 slot): *colpo infuocato, dominare persone, modificare memoria, piaga degli insetti*

6° livello (1 slot): *guarigione*

7° livello (1 slot): *parola divina*

8° livello (1 slot): *terremoto*

AZIONI

Multattacco. Victoro effettua due attacchi con lo stocco.

Stocco. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Manto di Ombre (2/Giorno). Victoro diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo. Ritorna visibile subito dopo avere attaccato o lanciato un incantesimo.

Evoca Diavolo (Ricarica dopo 9 Giorni). Victoro evoca un diavolo uncinato.

Il diavolo appare in uno spazio libero entro 9 metri da Victoro, agisce come alleato di Victoro e non può evocare altri diavoli. Rimane per 1 minuto, finché non muore o Victoro non muore oppure finché Victoro non lo congeda con un'azione.



MEMBRI DELLA VIGILANZA CITTADINA

VICTORO CASSALANTER

Il signore della Casata Cassalanter è un mezzelfo dall'aspetto diabolicamente affascinante che ha un debole per il denaro e per il potere. Assieme a sua moglie, ha ottenuto entrambe le cose in abbondanza, stipulando un patto con Asmodeus... un patto con cui ha venduto le anime dei suoi tre figli.

Victoro è un sacerdote di Asmodeus, anche se la sua devozione al Signore dei Nove Inferi è un segreto noto solo a sua moglie e ai suoi amici più stretti. Molti abitanti di Waterdeep lo considerano un banchiere di successo, un filantropo e un fedele di Lathander. Dedica parte dei suoi profitti a iniziative di beneficenza che offrono vitto e alloggio ai poveri, ma dietro questa facciata di generosità, Victoro è una bestia egoistica.

L'anima del figlio maggiore di Victoro, Osvaldo, è perduta per sempre e non può più essere salvata. Per alleviare il suo senso di colpa, Victoro ha concepito un piano per rientrare in possesso delle anime dei due gemelli più giovani, Terenzio ed Elzerina. Stando ai termini del contratto, le loro anime andranno perdute il giorno del loro nono compleanno, un giorno che si avvicina in fretta. Ma Victoro può svincolarsi da quell'obbligo se pagherà, come recita il contratto, "un milione, meno una, monete d'oro e sacrificherà cento, meno una, anime sfortunate".

Victoro è istruito, affabile, controllato e gode di ottima salute, di una lunga vita e di immunità alle malattie. Veste all'ultima moda e cammina usando un bastone da passeggio sormontato da un rubino, ma non perché ne abbia bisogno: quel bastone in realtà possiede le proprietà magiche di una verga della sovranità.

VIGILANZA CITTADINA

La Vigilanza Cittadina è la forza di polizia di Waterdeep e ha il compito di mantenere la pace e di catturare i criminali. Le pattuglie della Vigilanza Cittadina sono composte solitamente da un numero che può variare dai quattro ai dodici membri. Se una pattuglia si aspetta di avere problemi, potrebbe anche disporre di rinforzi in forma di un **sacerdote** (messo a disposizione dai templi locali) o di un **mago** (dell'Ordine Vigile dei Maghi Protettori; per le statistiche vedi il *Monster Manual*).

GRADI DELLA VIGILANZA CITTADINA

I membri della Vigilanza Cittadina sono chiamati agenti. I loro gradi, dal più basso al più alto, sono i seguenti:

Conestabile

Sergente (armar)

Tenente (civilar)

Capitano (civilar senior; comanda una postazione di guardia)

Maggiore (civilar di quartiere; uno per quartiere cittadino)

Comandante della Vigilanza

La Vigilanza include anche un Maestro d'Armi Senior, che riferisce al Comandante della Vigilanza ed è il responsabile delle scorte. Il Comandante della Vigilanza riferisce al Lord Svelato, Laeral Silverhand.

STATISTICHE DI GIOCO

Buona parte della Vigilanza Cittadina è composta da **veterani**. Alcuni membri di rango più alto sono **cavallieri**. Ogni membro della Vigilanza Cittadina indossa un elmo ed è armato di un randello quando è in servizio.



LA VIPERA NERA

LA VIPERA NERA

La Vipera Nera era una famigerata ladra d'appartamento, borseggiatrice, rapinatrice e assassina che morì un secolo fa, dopo una lunga e nefasta carriera. Esvele Rosznar, una nobile giovane e irruenta, ha di recente adottato l'identità della Vipera Nera per dedicarsi segretamente al crimine. Come molti altri nobili, Esvele spettegola spesso sulle prodezze della Vipera Nera per alimentare l'alone di leggenda attorno alla sua figura.

La famiglia Rosznar fu condannata per schiavismo (una pratica altamente illegale a Waterdeep) ed esiliata oltre cento anni fa, ma ora ha fatto ritorno. I Rosznar sono irritati dal fatto di non riuscire a recuperare il rispetto che ritengono di meritare. La tratta degli schiavi prosegue regolarmente nell'Amn e in altre terre, e di certo anche le

LA VIPERA NERA

Umanoide Medio (umano), caotico neutrale

Classe Armatura 16 (cuoio borchiatto)

Punti Ferita 84 (13d8 + 26)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAC	CAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Tiri Salvezza Des +7, Int +3

Abilità Acrobazia +7, Atletica +3, Furtività +7, Percezione +3, Rapidità di Mano +7

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi Comune, gergo ladresco

Sfida 5 (1.800 PE)

Azione Scaltra. A ogni suo turno, la Vipera Nera può usare un'azione bonus per effettuare l'azione di Disimpegno, Nascondersi o Scatto.

Elusione. Se la Vipera Nera è soggetta a un effetto che le consente di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per dimezzare i danni, non subisce alcun danno, se supera il tiro salvezza, e soltanto la metà dei danni, se lo fallisce. Non può usare questo tratto se è incapacitata.

Attacco Furtivo (1/Turno). La Vipera Nera infligge 14 (4d6) danni extra quando colpisce un bersaglio con un attacco con arma e dispone di vantaggio al tiro per colpire oppure quando il bersaglio si trova entro 1,5 metri da un alleato della Vipera Nera che non sia incapacitato e il tiro per colpire della Vipera Nera non subisce svantaggio.

AZIONI

Multattacco. La Vipera Nera effettua tre attacchi con lo stocco.

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

Balestra a Mano. **Attacco con Arma a Distanza:** +7 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d6 + 4) danni perforanti.

REAZIONI

Schivata Prodigiosa. La Vipera Nera dimezza i danni che subisce da un attacco che la colpisce. Deve essere in grado di vedere l'attaccante.

altre famiglie nobili hanno i loro scheletri nell'armadio. Eppure, per una marginale disputa di famiglia che divenne di dominio pubblico, il nome dei Rosznar viene pronunciato con disprezzo da più di un secolo. Come parte dei costanti sforzi della famiglia per smentire questi pregiudizi e conquistarsi il rispetto altrui, Esvele è stata cresciuta in modo impeccabile, ricevendo lezioni di galateo, danza e portamento degni di una nobildonna del suo rango.

Quando era più giovane, Esvele aveva l'abitudine di ribellarsi apertamente, ma quel comportamento le procurava soltanto porte chiuse a chiave di notte e guardie della casata che tenevano d'occhio ogni suo movimento di giorno. Imparò quindi a scassinare serrature, sottrarre chiavi dalle cinture e dai borselli, scalare le pareti e sgusciare oltre le guardie: di giorno interpretava il ruolo della figlia modello e di notte poteva scatenarsi. Per celare la propria identità a coloro che incontrava, indossava un cappuccio e una maschera, e al posto dei suoi vestiti pregiati vestiva degli abiti pratici che i suoi genitori non le avrebbero mai permesso di indossare.

Esvele ha anche imparato ad abbracciare la leggenda della Vipera Nera. Quando getta il mantello all'indietro per rivelare il costume che si è fabbricata, molti gettano il borsello a terra e fuggono, ma se questo non funziona, solitamente le basta sfoderare il pugnale. Ovviamente, alcuni dei nobili che prende di mira sono fatti di tempra migliore, quindi Esvele ha anche dovuto imparare a combattere. Sa che il suo è un gioco pericoloso, ma le piace l'idea che almeno un membro della famiglia Rosznar ora goda del rispetto della nobiltà di Waterdeep.

VOLOTHAMP GEDDARM

Il magniloquente uomo di mondo e viaggiatore Volothamp Geddarm si è concesso un periodo di riposo a Waterdeep dopo una trionfale tournée promozionale del suo ultimo libro, la *Guida di Volo ai Mostri*. Passa buona parte del suo tempo libero nella sala comune del Portale Spalancato, a incontrare vecchi amici e a riflettere sulla sua prossima opera letteraria.

Volo ha un'opinione esagerata di se stesso e della sua importanza nel mondo, ma non è privo di un certo fascino. È pronto a fare di tutto pur di aiutare un amico nei guai.

XANATHAR

Xanathar è il nome con cui è noto il beholder signore del crimine che si annida nei dungeon al di sotto di Waterdeep. Non è il primo beholder a rivendicare questo titolo e non sarà l'ultimo.

Come tutti i beholder, Xanathar è un tiranno paranoico che costringe i suoi sottoposti a servirlo affascinandoli o minacciandoli. La Gilda di Xanathar riunisce alcuni dei soggetti meno raccomandabili di Waterdeep, nonché i mostri asserviti o attratti al servizio del beholder da promesse di tesori, cibo o potere. Tutti i servitori si contendono i favori e l'attenzione del beholder, quindi all'interno dei ranghi della gilda i tradimenti sono all'ordine del giorno. Si tratta tuttavia di benefici fugaci, in quanto il beholder non tarda a diffidare di coloro che si sono guadagnati il suo favore con i mezzi più subdoli.

Xanathar vive in un dungeon al di sotto di Skullport, un insediamento sotterraneo collegato al terzo livello di Sottomonte. Quel luogo assomiglia a una baraccopoli, costruita all'interno di una caverna gigante e collegata a un fiume sotterraneo. I membri della Gilda di Xanathar

infestano gli edifici fatiscenti di Skullport e i teschi infuocati ne pattugliano le strade.

L'unica creatura che Xanathar ha veramente a cuore, a parte se stesso, è un pesce di nome Sylgar, che il beholder tiene all'interno di una grossa boccia di vetro. Xanathar incarica vari servitori di badare costantemente al pesce, ma nemmeno le loro cure possono mantenere in vita una creatura per sempre. Ogni volta che il pesce muore, gli abitanti della tana cedono al panico e si affrettano a sostituire il pesce prima che Xanathar si renda conto di cosa è successo. Per loro fortuna, il beholder non distingue un pesci dall'altro.

Xanathar ha un debole per l'oro. Alcuni anni fa, le sue spie trafugarono la *Pietra di Golorr*, che racchiudeva le informazioni per individuare una cripta nanica nascosta al di sotto di Waterdeep. Xanathar riuscì ad aprire la cripta, ma fu messo in fuga dal drago che vegliava sul posto. Di recente, qualcuno ha rubato la *Pietra di Golorr* dal nascondiglio dove era stata riposta all'interno della sua tana e il beholder è convinto che ci sia la Rete Nera dietro il furto.

Il beholder è preda di un'insanabile paranoia. Vede nemici ovunque e si scaglia contro chiunque sia sospettato di essere una spia o un assassino degli Zhentarim. Gli avventurieri che attirano la sua attenzione trattando con qualche agente noto o sospetto della Rete Nera saranno presto bollati come nemici da distruggere.

STATISTICHE DI GIOCO

Xanathar è un **beholder** che indossa tre anelli magici su altrettanti tentacoli oculari. È in sintonia con tutti e tre gli anelli, che non alterano il suo grado di sfida. Indossa un *anello di invisibilità* sul tentacolo del raggio di paura, un *anello di scudo mentale* sul tentacolo del raggio di sonno

VOLOTHAMP "VOLO" GEDDARM

Umanoide Medio (umano), caotico buono

Classe Armatura 11

Punti Ferita 31 (7d8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Tiri Salvezza Cos +2, Sag +2

Abilità Addestrare Animali +4, Arcano +4, Indagare +4, Inganno +5, Intrattenere +7, Intuizione +2, Percezione +2, Persuasione +7, Rapidità di Mano +3, Sopravvivenza +2, Storia +4

Sensi Percezione passiva 12

Linguaggi Comune, Elfico, Nanico

Sfida 1/4 (50 PE)

Incantesimi. Volo è un incantatore di 1° livello. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 12, +4 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *amicizia*, *prestidigitazione*, *riparare*
1° livello (2 slot): *camuffare se stesso*, *comprensione dei linguaggi*, *individuazione del magico*

AZIONI

Pugnale. 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: 3 (1d4 + 1) danni perforanti.

e un anello di resistenza (forza) sul tentacolo del raggio rallentante.

L'adorato pesce di Xanathar, Sylgar, possiede le statistiche di un **quipper**, con la differenza che è privo del tratto Frenesia di Sangue.

YALAH GRALHUND

La signora della Casata Gralhund è tutt'altro che scioccata: è dotata di una mente lucida e di saggezza sufficiente a distinguere gli amici dai nemici. Suo marito la adora (vedi "Orond Gralhund" a pagina 208) e le risorse della Rete Nera ospitate nella sua villa sono a sua completa disposizione.

Yalah si tiene sempre informata su quello che accade in città, comanda a bacchetta i suoi figli e usa il rango e le ricchezze di famiglia per strappare segreti dalle labbra di nobili, maestri di gilda e popolani indistintamente. Sebbene i suoi precedenti tentativi di diventare un Lord Mascherato non siano andati a buon fine, crede che sia solo questione di tempo prima che quell'onore le sia concesso. Quando scoprirà le identità e i segreti di un numero sufficiente di Lord Mascherati, Yalah è certa di poterli corrompere, ricattare o costringere affinché la accettino tra i loro ranghi. Fatto questo, intende apportare al governo cittadino alcune modifiche che garantiscono la prosperità della Casata Gralhund per le generazioni a venire.

Yalah condivide con suo marito i servigi di una guardia del corpo, un mezzorco di nome Hrabbaz (vedi "Hrabbaz" a pagina 201) che è decisamente più fedele a lei. Usa inoltre gli Zhentarim stanziati a Villa Gralhund come sua rete di spie personale, ignorando che il vero padrone degli Zhent è Manshoon. Conduce buona parte dei suoi affari assieme al maestro assassino degli Zhent di nome Urstul Floxin (vedi "Urstul Floxin" a pagina 215), che tratta come un sottoposto.

STATISTICHE DI GIOCO

Yalah Gralhund è una **nobile** umana Tethyrian, con le modifiche seguenti:

- Yalah è neutrale malvagia.
- Possiede Intelligenza pari a 16 (+3).
- Parla il Comune e l'Infernale.

YALAH E OROND
GRALHUND



APPENDICE C: ALLEGATI

VOLTI FAMILIARI AL PORTALE SPALANCATO



BONNIE
Cameriera umana

"Molti avventurieri passano per il Portale Spalancato quando vanno in cerca di gloria. Tutti assaggiano la birra."



"TRE CORDE"
Bardo umano

"Tutti sanno suonare *I Tre Flambini* con il liuto, ma prova a farlo con solo tre corde!"



JALESTER SILVERMANE
Avventore umano

"Vuoi sapere cosa capita nella nostra bella città? Prendi uno sgabello. Ci vorrà un po'."



OBAYA UDAY
Chierica di Waukeen umana

"Le meraviglie di Waterdeep sono stupefacenti. Vi garantisco che non ho mai visto tanto denaro in vita mia!"



DURNAN
Proprietario umano

"Ti offro una caraffa di birra gratis se non ti metti a parlare del tempo."



MEOON WARDRAGON
Famoso avventuriero umano

"Eroi, dico bene? Forse un giorno vi unirete alla Forza Grigia. Posso offrirvi una birra?"



YAGRA STONEFIST
Mezzorca mercenaria

"Un giro a braccio di ferro? Spero che tu sia più forte di quello che sembri."

IL CODICE LEGALE

La punizione per un crimine può includere una o più delle pene seguenti, in base alla natura del crimine, all'oggetto o al soggetto contro cui il crimine è stato commesso e ai precedenti penali del colpevole:

- Morte
- Esilio (per un certo numero di anni o di estati)
- Fustigazione (un determinato numero di frustate)
- Lavori forzati (per un periodo di giorni, mesi o anni in base alla gravità del crimine)

- Incarcerazione nei dungeon del Castello di Waterdeep (per un periodo di giorni o mesi in base alla gravità del crimine)
- Multa (da pagare alla città; chi è impossibilitato a pagare è condannato all'incarcerazione e/o ai lavori forzati)
- Risarcimento (da pagare alla parte lesa o ai parenti della vittima; chi è impossibilitato a pagare è condannato all'incarcerazione e/o ai lavori forzati)
- Editto (proibisce al colpevole di fare qualcosa; la violazione di un editto può portare all'incarcerazione, ai lavori forzati e/o a una multa)

I. Crimini contro Lord, Funzionari e Nobili

Agredire o impersonare un funzionario o un nobile: fustigazione, incarcerazione fino a una decade e una multa fino a 500 mo

Agredire o impersonare un Lord: morte

Corruzione o tentata corruzione di un funzionario: esilio fino a 20 anni e multa fino al doppio dell'ammontare offerto per corrompere

Omicidio di un Lord, un funzionario o un nobile: morte

Ricattare un funzionario: fustigazione ed esilio fino a 10 anni

Uso della magia per influenzare un funzionario senza il suo consenso: multa o risarcimento fino a 1.000 mo e editto

Uso della magia per influenzare un Lord senza il suo consenso: incarcerazione fino a un anno e multa o risarcimento fino a 1.000 mo

II. Crimini contro la Città

Abbandonare rifiuti: multa fino a 2 mo e editto

Avvelenare un pozzo cittadino: morte

Brandire armi senza giusta causa: incarcerazione fino a una decade e/o multa fino a 10 mo

Falsificazione di un documento ufficiale: fustigazione ed esilio per 10 estati

Furto: fustigazione seguita da incarcerazione fino a una decade, lavori forzati fino a 1 anno o multa pari al valore della merce rubata

Incendio: morte o lavori forzati fino a 1 anno, con multa e/o risarcimento a coprire il costo delle riparazioni più 2.000 mo

Ostacolare la giustizia: multa fino a 200 mo e lavori forzati fino a una decade

Ricettazione di merce rubata: multa pari al valore della merce rubata e editto

Spionaggio: morte o esilio permanente

Tradimento: morte

Uso della magia per influenzare un funzionario senza il suo consenso: multa o risarcimento fino a 1.000 mo e editto

Vandalismo: incarcerazione fino a una decade più multa e/o risarcimento a coprire il costo delle riparazioni più una sanzione massima di 100 mo

III. Crimini contro gli Dèi

Agredire un sacerdote o un fedele laico: incarcerazione fino a una decade e risarcimento fino a 500 mo

Bestemmia in pubblico contro un dio o una chiesa: editto

Condotta inappropriata all'interno di un tempio: multa fino a 5 mo e editto

Furto dei beni o delle offerte di un tempio: incarcerazione fino a una decade e risarcimento fino al doppio del costo degli oggetti rubati

Saccheggio di tombe: incarcerazione fino a una decade e risarcimento a coprire il costo delle riparazioni più 500 mo

IV. Crimini contro i Cittadini

Agredire un cittadino: incarcerazione fino a una decade, fustigazione e risarcimento fino a 1.000 mo

Danneggiamento di proprietà o bestiame: risarcimento a coprire il costo delle riparazioni o della sostituzione più una sanzione massima di 500 mo

Disturbo alla quiete pubblica: multa fino a 25 mo e editto

Furto con scasso: incarcerazione fino a 3 mesi e risarcimento pari al valore delle merci rubate più 500 mo

Omicidio di un cittadino per futili motivi: morte o lavori forzati fino a 10 anni e risarcimento fino a 1.000 mo da pagare ai parenti della vittima

Omicidio di un cittadino per gravi motivi: esilio fino a 5 anni o lavori forzati fino a 3 anni o risarcimento fino a 1.000 mo da pagare ai parenti della vittima

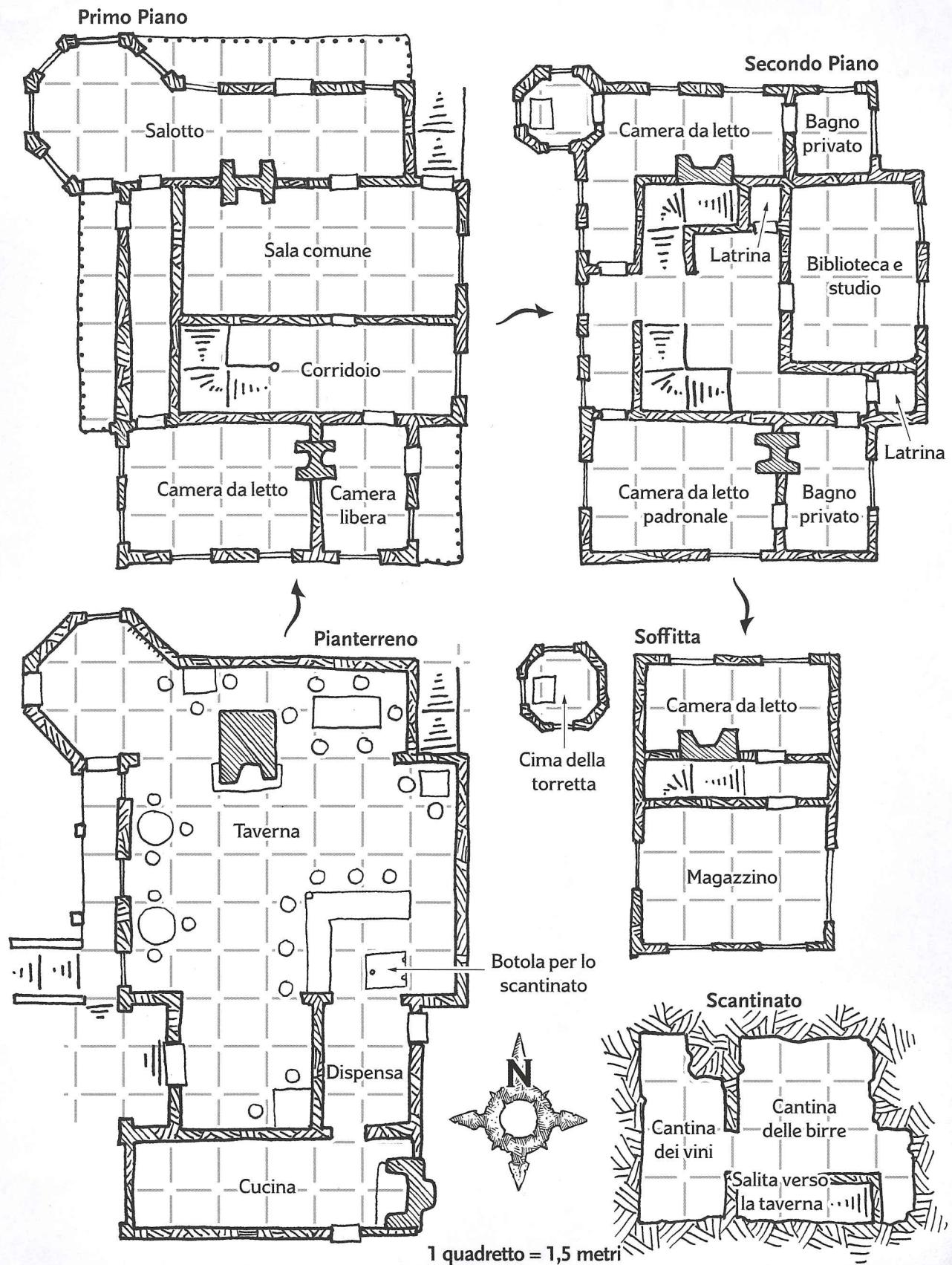
Rapina: lavori forzati fino a 1 mese e risarcimento pari al valore delle merci rubate più 500 mo

Ricatto o intimidazione di un cittadino: multa o risarcimento fino a 500 mo e editto

Schiavismo: fustigazione e lavori forzati fino a 10 anni

Uso della magia per influenzare un cittadino senza il suo consenso: multa o risarcimento fino a 1.000 mo e editto

MANIERO E TAVERNA TESCHIODITROLL



LEGENDA DEL PORTALE SPALANCATO

Di seguito sono riportati i nomi dei personaggi numerati che compaiono nell'illustrazione del Portale Spalancato alle pagine 18–19.

1. Victor Cassalanter
2. Ammalia Cassalanter
3. Vajra Safahr
4. Renaer Neverember
5. Laeral Silverhand
6. Mordenkainen
7. Qilué Veladorn
8. Alustriel Silverhand
9. La Simbul
10. Elminster
11. Harkle Harpell
12. Storm Silverhand
13. Sylyné Silverhand
14. Dove Falcondhand
15. Florin Falconhand
16. Illistyl Elventree
17. Jhessail Siliventree
18. Merith Strongbow
19. Lanseril Snowmantle
20. Artus Cimber
21. Volothamp Geddarm
22. Minsc e Boo

23. Krydle
24. Delina
25. Vartan Hai Sylvar
26. Priam Agrivar
27. Ishi Barasume
28. Minder
29. Foxilon Cardluck
30. Shandie
31. Obaya Uday
32. Manshoon
33. Yoshimo
34. Il Senza Nome
35. Valygar Corthala
36. Abdel Adrian
37. Hexxat
38. Pikel Bouldershoulder
39. Ivan Bouldershoulder
40. Cadderly Bonaduce
41. Hrolf
42. Drizzt Do'Urdan
43. Guenhwyrvar
44. Ruqiah

45. Reginald Roundshield
46. Krebbbyg Masq'il'y'r
47. Spider Parrafin
48. Arkhan il Crudele
49. Tyril Tallguy
50. Dagny Halvor
51. Jamilah
52. Hitch
53. Dragonbait
54. Brawlwin Chainminer
55. Durnan (il proprietario)
56. Skip Brickard
57. Diath Woodrow
58. Evelyn Marthain
59. Strix
60. Alias
61. Akabar Bel Akash
62. Olive Rustkettle
63. Mirt
64. La Vipera Nera
65. Artemis Entreri
66. Joppa

67. Fel'rekt Lafeen
68. Soluun Xibrindas
69. Jarlaxle Baenre
70. Danilo Thann
71. Paultin Seppa
72. Calliope
73. Ziraj il Cacciatore
74. Skeemo Weirdbottle
75. Davil Starsong
76. Tashlyn Yafeera
77. Istrid Horn
78. Nihiloor
79. Noska Ur'gray
80. Nar'l Xibrindas
81. Ahmaergo
82. Thorvin Twinbeard
83. Ott Steeltoes
84. Xanathar
85. Matthew Mercer



BENVENUTI A WATERDEEP

Il celebre esploratore Volothamp Geddarm ha bisogno di voi per completare una semplice missione. Da quella missione, però, ha inizio una corsa sfrenata attraverso i quartieri di Waterdeep, alla scoperta di una diabolica trama che coinvolge alcune delle figure più influenti della città.

Una grandiosa scorribanda urbana vi attende. Misurate la vostra abilità e la vostra spavalderia contro nemici che non avete mai affrontato prima, e che la caccia ai draghi abbia inizio!

Un'avventura di DUNGEONS & DRAGONS per personaggi di livello dal 1° al 5°

Da usare con la quinta edizione del *Player's Handbook*, del *Monster Manual* e della *Dungeon Master's Guide*.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



GaleForce
9



ISBN: 942-0-0202-4393-4



9 420020 243934

Codice prodotto 73619-I

Stampato in Lituania

50,00 €