

Sandpoint – Taverne e Luoghi di ritrovo

La Vecchia Luce

La Vecchia Luce è il simbolo più visibile di Sandpoint. Si crede sia stato un faro durante l'antico impero thassiloniano, anche se gran parte della struttura è crollata nel corso dei secoli. È costruita sul fianco di una scogliera nella parte nord-occidentale della città e si affaccia sul Golfo di Varisia. La parete rocciosa è alta circa 120 piedi e, con la torre che si estende per altri 50 piedi, l'altezza totale della Vecchia Luce è di circa 170 piedi sul livello del mare. La sua cima è ormai un circolo di pietre battute dalle intemperie, crollato molto tempo fa. Vari marchi thassiloniani e scrittura nella parte superiore della torre sembrano indicare che un tempo la cima ospitasse una luce molto brillante, portando alla supposizione che fosse un tempo un faro.

Tuttavia Brodert Quink, uno dei saggi di Sandpoint, va contro il pensare comune ritenendo che la Vecchia Luce fosse in realtà una macchina da guerra dell'antico impero, in grado di gettare fuoco su lunghe distanze.

Secondo questo studioso, all'epoca dell'Impero Thassiloniano, oltre 10.000 anni fa, i conflitti violenti tra i signori dell'epoca portarono a costruire enormi sentinelle di granito attraverso le quali poter controllare i propri vicini. Ognuna di queste torri era occupata da un contingente di soldati, oltre che da numerosi stregoni e potenti taumaturghi. Questi maghi mantenevano un vortice di fuoco arcano in cima alle torri, che, a comando, potevano bombardare il territorio circostante con forza distruttiva.

La Vecchia Luce sarebbe l'ultima di queste torri, essendo le altre ormai distrutte dal lento scorrere del tempo. Anche di questa sopravvive comunque solo un quarto della altezza originaria, che doveva essere un tempo di oltre 700 piedi.

Dalla fondazione di Sandpoint, la Vecchia Luce è diventata un po' il polo di attrazione per gli studiosi interessati ai segreti dei Thassiloniani e Brodert Quink è il più ben noto di essi.

1 - Cattedrale

L'attuale Cattedrale di Sandpoint è stata inaugurata nel corso dell'anno 4707. Situata nella città di Sandpoint, questa struttura è stata costruita per sostituire la cappella che fu distrutta da un incendio cinque anni prima, in una serie di eventi che sono diventati noti come le *Recenti Sgradevolezze*. Il nuovo edificio è stato edificato sullo stesso sito del vecchio ed è stato notevolmente migliorato grazie agli sforzi dei cittadini di Sandpoint e l'iniziativa del sindaco della città, Kendra Deverin.

Il luogo che oggi ospita la Cattedrale Sandpoint sera considerato un luogo sacro ben prima della costruzione di qualsiasi edificio. Un circolo di sette pietre presenti in questo sito è da tempi immemorabili considerato di grande importanza per i seguaci di Desna, che credono esso rappresenti le sette torri del palazzo della loro dea.

All'inizio, la Cappella di Sandpoint serviva come centro di culto per sei divinità, con santuari individuali dedicati a Desna, Abadar, Sarenrae, Shelyn, Gozreh ed Erastil. La cura dell'intero sito era stata affidata a un sacerdote di nome Ezakien Tobyn e ai suoi accoliti. Tuttavia, quando la cappella bruciò nel 4702, Padre Tobyn perse la vita nel rogo.

Determinato a vedere Sandpoint riprendersi dalle *Recenti Sgradevolezze*, il sindaco Kendra Deverin ha dato il via a un progetto per ricostruire e migliorare la Cappella. Dopo cinque anni, il risultato è una struttura imponente che vanta santuari dedicati alle stesse sei divinità venerate nell'edificio precedente. Questa Cattedrale multi-confessionale è gestita oggi da Abstalar Zantus, un sacerdote di Desna. È stata inaugurata il giorno stesso del **Rilascio delle Codaforcuta**, una celebrazione della dea conosciuta come la Grande Sognatrice, nel 4707. In quell'occasione, ogni anno, il primo giorno di Autunno, i sacerdoti liberano sui fedeli una nuvola di farfalle Codaforcuta, simbolo della dea, che portano buona fortuna a tutti gli abitanti.

Padre Zantus (CB, maschio umano, Chierico 4) è un seguace della dea Desna e l'attuale alto sacerdote della Cattedrale di Sandpoint. Quando la Cappella precedente bruciò nel 4702, uccidendo il primo sacerdote della città, la sua posizione fu presa dal primo accolito, Abstalar Zantus. Anche se Padre Zantus stesso è un chierico di Desna, il suo ruolo di sommo sacerdote gli richiede di essere aperto ad altre fedi e lui è più che disponibile e aperto ad aiutare seguaci di altre divinità, come guida spirituale.

37 - Il Drago Arrugginito

Il Drago Arrugginito è la più antica locanda di Sandpoint e, grazie alla sua proprietaria e alla sua sempre presente lavagna “Cercasi Avventurieri”, anche la più popolare e frequentata dagli Avventurieri.

Gestita da Ameiko Kaijitsu, la locanda si trova appena passato il ponte meridionale, con vista sul fiume Turandarok, all'angolo tra Via del Mercato e Via del Fiume. Nota per i suoi cibi piccanti ed esotici, è uno dei luoghi preferiti dalla cittadinanza per consumare il pranzo del giorno del

Rilascio delle Codaforecuta.

Questo grande edificio in legno è la prima struttura che si incontra dopo aver attraversato il ponte d'accesso meridionale di Sandpoint, segnato da un considerevole drago in ferro che sovrasta i viaggiatori dal tetto dell'edificio, un'insegna che il tempo e le intemperie hanno reso tanto arrugginita da essere all'origine del nome della taverna.

Alcuni dei migliori cibi e bevande in tutta Sandpoint si trovano al Drago Arrugginito. Inoltre, le camere possono essere affittate con uno sconto, per tutti coloro che hanno una avventura emozionante da raccontare. La lavagna “Cercasi Avventurieri” al bordo del bancone fornisce un ben noto punto di passaggio per molti cittadini e viaggiatori che vogliono assumere mercenari, avventurieri, guardie e tuttofare.

Ameiko Kaijitsu (CB femmina umana Aristocratico 1/Bardo 3/Ladro 1) è un membro della piccola aristocrazia della città, figlia maggiore di Lonjiku Kaijitsu e Atsui Kaijitsu e sorellastra di Tsuto Kaijitsu. Quando la nascita discutibile di suo fratello più giovane causò il suo allontanamento dalla famiglia, Ameiko fu l'unica persona a fargli visita all'Accademia Turandarok. Dopo diversi litigi con i propri familiari, che la portarono anche in giro per la regione come avventuriera, Ameiko voltò le spalle alla sua famiglia e iniziò la sua carriera come proprietaria della taverna.

33 - La Lampreda

La Lampreda è costruita sulla banchina più occidentale all'estremità meridionale di Sandpoint, lungo la Via dell'acqua. Si tratta di una delle osterie più popolari nella comunità, soprattutto tra i pescatori e i giocatori d'azzardo. Il proprietario è un uomo con una sola gamba chiamato Jargie Quinn.

Questa osteria è un edificio in legno costruito su una serie di moli del porto di Sandpoint. All'interno della taverna, un acquario di vetro di grandi dimensioni si trova dietro il bancone e custodisce Norah, la lampreda per il quale osteria guadagna il suo nome. A causa della natura di questa creatura e la mancanza di pulizia che Jargie mantiene volutamente all'interno della vasca, l'acquario è denso con acqua estremamente viscida e fetida. Una custodia in pelle grande stracolma di monete è appesa a un chiodo accanto al serbatoio e le travi del soffitto sopra recano un numero di nomi incisi.

La Lampreda è nota per le migliori cene a base di frutti di mare della città e la struttura vanta anche una serie di tavoli da gioco ben curati. In aggiunta, i clienti sono invitati a pagare una moneta e cercare di bere una tazza di acqua dalla vasca di Norah. Quelli che lo fanno con successo sono autorizzati a incidere il proprio nome nel soffitto sopra il serbatoio e a rivendicare il sacchetto di monete riempito con le monete pagate da quelli che hanno fallito nel tentativo.

Jargie Quinn (CB maschio umano, Ladro 2/Esperto 2) è un uomo molto affabile e chiacchierone. Il suo affetto verso di Norah è ben noto, come la sua abilità nei giochi d'azzardo; il punto preferito da cui iniziare a raccontare le sue storie interminabili è la storia di come ha perso la gamba, che cambia ogni volta.

42 - La Bisaccia del Grassone

La Bisaccia del Grassone è una delle taverne più pericolose e inquietanti di Sandpoint. Situata lungo i moli meridionali, la Bisaccia è nota per risse e le visite regolari dello Sceriffo.

È il locale e l'abbeveratoio preferito per molti varisiani e marinai che vogliono spendere poco e un punto di ritrovo abituale degli Szcarni, e in particolare della banda di Jubrayl Whiski.

Gressel Tenniwar (CN maschio umano, Ladro 2/Esperto 1) è l'enorme gestore ma il locale è in realtà di proprietà di **Jubrayl Whiski** (NM maschio umano, Ladro 7), il capo di una piccola rete di criminali, contrabbandieri, tagliagole e banditi di strada che gestisce l'intera criminalità di Sandpoint e dei dintorni.

18 - La Taverna di Denterotto

La Taverna di Denterotto si trova al centro di Sandpoint, a nord-ovest del Teatro, ed è il ritrovo preferito tra i frequentatori del teatro stesso.

Il suo proprietario, Jesk "Denterotto" Berinni, sostiene apertamente attori e artisti amatoriali e fornisce loro un luogo per mostrare il loro talento.

La caratteristica più singolare della Taverna di Denterotto è pertanto il grande palcoscenico in cui chi è interessato può intrattenere coloro che frequentano il locale, nella speranza di attirare l'attenzione delle compagnie teatrali che si ritrovano nel locale, di patroni, impresari e nobili mecenate.

Jesk "Denterotto" Berinni (NB, maschio umano/mezzorco, Esperto 3) è un comico di talento, molto conosciuto per la sua satira politica, incentrata soprattutto su eventi e avvenimenti della città di Magnimar. Nonostante sembri un semplice denlinquentaccio di provincia, Jesk è in realtà un finissimo osservatore politico e un ottimo artista.

3 - Il Cervo Bianco

Il Cervo Bianco è l'edificio più a nord nella città di Sandpoint. Ricostruito dopo le Recenti Sgradevolezze, nel 4702, questa locanda e taverna è di proprietà di Garridan Viskalai e gestita dalla sua famiglia.

Il Cervo Bianco è un edificio di tre piani; il più basso livello è di pietra mentre i piani superiori sono composti da legno pregiato. Le sue camere sono spaziose e pulite e la sua porta d'ingresso è affiancata su entrambi i lati da due statue di cervi in betulla bianca.

Il prezzo è molto basso per competere con il Drago Arrugginito, e gli alloggi sono di grandi dimensioni e ben mantenuti. La qualità del cibo corrisponde a quella dei suoi alloggi e la carne di cervo pepata è considerata una specialità della casa.

Garridan Viskalai (LN maschio umano, Esperto 4) è il fratello di Belor Hemlock, lo sceriffo di Sandpoint. È orgoglioso della sua origine Shoanti e gli piacerebbe tornare alle tradizionali Shiikirri-Quah della tribù che si è lasciato alle spalle, ma la moglie e i figli riescono a tenerlo in città. I legami di Garridan con le usanze del suo popolo hanno separato lui e suo fratello, che ha invece quasi completamente abbandonato il suo patrimonio etnico e abbracciato costumi e credenze chelixiane.

28 - Casa di Madame Mvashti

Situata sulla Via delle Feste, a nord del Mercato, questo maniero è la casa della più anziana varisiana della città, Niska Mvashti. Conosciuta generalmente come Madame Mvashti, questa Lettrice di Tormenti ha vissuto qui fin dalla fondazione di Sandpoint circa 40 anni fa ed è un oracolo rispettato dalla comunità locale.

La casa è stata costruita come una concessione per le atrocità perpetrate sui varisiani della zona per mano dei coloni chelixiani durante i primi anni della storia di Sandpoint. Già vecchia a quel tempo, Madame Mvashti si lamentò di stare diventando troppo debole per lo stile di vita nomade e volle stabilirsi. Si è convenuto che la casa sarebbe tornata alla proprietà comunale dopo la sua morte. Con grande dispiacere di alcuni residenti locali, ha dimostrato di avere vita lunghissima.

Niska Mvashti (N femmina umana, Druido 3/Stregone 4/Teurgo Mistico 1) da un nuovo significato al termine "anziano" ed è una storica varisiana e una veggente. La maggior parte delle sue letture sono fatte con i Tormenti o con le ossa intagliate e anche dopo molti anni lei è ancora una parte vibrante della comunità Varisian. Anche nella sua vecchiaia, si gode ancora passeggiate nel bosco con i druidi della regione, che arrivano in città regolarmente per portarla con loro.

10 - La Guarnigione di Sandpoint

La Guarnigione di Sandpoint serve la comunità di Sandpoint come prigione e caserma, ed è amministrata dallo sceriffo Belor Hemlock. Anche se la Guarnigione è popolata da più di due dozzine di uomini e funge da punto di incontro per i membri della milizia ausiliaria della città, raramente vi è alcuna necessità di riunire completamente i difensori alloggiati all'interno delle mura dell'edificio.

La Guarnigione è un edificio in pietra robusta. In aggiunta alla struttura in elevato, che serve principalmente come caserma, una sezione sotterranea funge da carcere di Sandpoint.

La Guarnigione serve inoltre come un luogo di formazione per le milizie della comunità. La prigione agisce in genere come solo un luogo di permanenza temporanea. Quelli all'interno o sono rilasciati abbastanza velocemente o trasportati a Magnimar per il processo.

Lo **Sceriffo Belor Hemlock** (CB maschio umano, Guerriero 4) ha ottenuto la sua posizione in risposta alle azioni effettuate dopo la morte del suo predecessore, Casp Avertin, per mano dell'omicida seriale noto come Mannaia.

Originariamente membro della tribù shoanti dei Shriikirri-Quah, Belor ha abbandonato la sua eredità quando ha assunto il ruolo di sceriffo, cambiando il suo cognome dal nativo "Viskalai" con la traduzione chelixiana del termine "Hemlock", ovvero "Cicuta", con grande costernazione di suo fratello Garridan. Hemlock ha una relazione con Kaye Tesarani, la titolare del bordello locale di Sandpoint. Anche se questa relazione non è di pubblico dominio, non è neanche così segreta come i due vorrebbero e questo ha messo a dura prova i rapporti dello sceriffo con le famiglie più conservatrici e tradizionali della città.

Vachedi (CB, maschio umano, Barbaro 3) è un grosso shoanti sfregiato che serve come carceriere della città di Sandpoint. Entrambi i suoi figli sono attualmente detenuti da schiavisti nella città di Kaer Maga e lui spera di guadagnare abbastanza denaro a Sandpoint per comprare la loro libertà.

11 - Il Municipio

Il Municipio di Sandpoint è un grande edificio a due piani che si trova all'incrocio tra la Strada Principale e Via della Torre. Il piano terra è costituito dalla grande sala riunioni cittadina, che ospita i rari, e in genere poco frequentati, incontri civici. È stato progettato per essere in grado di ospitare tutti gli adulti di Sandpoint, ma negli ultimi anni le riunioni sono state frequentate da meno della metà dei cittadini. Il piano superiore è composto invece da magazzini e uffici per i funzionari civili, il principale dei quali, naturalmente, è quello del sindaco Kendra Deverin. Il piano interrato contiene la banca di Sandpoint (le casse municipali), che sono state piazzate lì per decenni. Per quasi tutto questo tempo si è parlato di spostare la banca verso una propria struttura, ma tali decisioni sono generalmente ignorate e considerate secondarie dai cittadini.

Kendra Deverin (NB, femmina umana, Aristocratico 4/Esperto 3) ha servito come sindaco di Sandpoint sin dal 4702. Legislatrice, giudice e donna di pace in generale, ha dimostrato di essere sia un abile diplomatico che un amministratore severo, entrambe abilità affinate durante la sua giovinezza a Magnimar. La maggior parte dei cittadini di Sandpoint ha un profondo rispetto per il proprio sindaco dai capelli rosso fiamma e dalla personalità così colloquiale e amichevole.

27 - L'Accademia Turandarok

L'Accademia Turandarok è un grande edificio al margine meridionale di Sandpoint, all'angolo tra la Strada Principale e la Via dell'Acqua. Fu aperta originariamente dai fondatori di Sandpoint, non molto tempo dopo che cominciarono ad arrivare le famiglie dei coloni, per educare i molti bambini della città.

L'Accademia è un grande edificio a due piani, costituito da classi al piano terra e da camere per gli orfani al piano superiore. Il piano interrato è invece la residenza privata del direttore dell'Accademia, Ilsoari Gandethus, e rappresenta anche un museo di stranezze e di trofei raccolti da questo ex avventuriero nel corso degli anni. L'accademia serve come luogo per gestire l'educazione dei bambini della città e come casa degli orfani. Il Preside Gandethus è più che felice di mostrare la collezione ospitata nel seminterrato, ma molti dei bambini più curiosi sanno che esistono camere zeppe di oggetti speciali che il loro anziano "padrino" tiene per sé.

Ilsoari Gandethus (LN, maschio umano, Mago 4/Ladro 2) è un avventuriero in pensione che si è offerto anni orsono di essere il preside della struttura, in cambio dell'intero piano interrato, che ha arredato come il proprio "dungeon" personale con una grande collezione di armi esotiche, strane mappe e trofei di mostri.