

## **Sandpoint – Empori e negozi per avventurieri**

### **12 - Armeria di Sayah**

L'Armeria di Sayah, gestita da Sayah Bevaniky, si può trovare in Via della Torre. Si vendono molti tipi di armature e armi, inclusi elementi ben realizzati e armi esotiche come catene chiodate, shuriken e balestre a ripetizione.

### **39 - Distilleria “I due cavalieri”**

Situata su Via del Fiume, sulle rive del fiume Turandarok, la distilleria “I Due Cavalieri” fornisce la maggior parte della birra, dell'idromele e del rum consumato a Sandpoint. La birreria è stata creata dai fratelli Wade e Gaven Deverin, cugini del sindaco Deverin, alla fondazione stessa della città. Purtroppo, Wade è stato ucciso da Mannaia durante le *Recenti Sgradevolezze*. Molti dicono che il fratello sopravvissuto non si sia ripreso pienamente da questa tragedia e che i suoi liquori non abbiano mai più avuto lo stesso sapore.

### **17 - Soluzioni in Bottiglia**

Soluzioni in Bottiglia è una bottega alchemica gestita dal mezzelfo Nisk Tander. Molta della mercanzia è realizzata direttamente in bottega da Tander stesso, la cui abilità alchemica è inferiore alle proprie pretese, cosa che porta i clienti più saggi a maneggiare e usare con estrema cura i suoi intrugli.

L'interno della bottega assomiglia a un laboratorio ingombro di strumenti e ciarpame. Ingredienti alchemici e strumenti del mestiere, alcuni di età discutibile, possono essere trovati sugli scaffali del negozio e l'aria si riempie di solito degli odori delle creazioni più recenti di Tander.

La bottega è conosciuta per la produzione e la vendita di beni a buon mercato, ma con risultati imprevisti.

### **22 - Il Goblin Curioso**

Il Goblin Curioso è una libreria molto ben fornita, anche se il proprietario del negozio, Chask Haladan, sembra più interessato a raccogliere libri e tomi piuttosto che portare avanti gli affari in maniera redditizia. Per questo motivo, la maggior parte dei volumi ha un prezzo ben oltre i livelli accessibili da coloro che vivono nella comunità di Sandpoint. Haladan consente comunque ai lettori più “simpatici” di esaminare liberamente il suo inventario, anche se li tormenta con le sue chiacchiere interminabili e sta molto attento a che i suoi testi non vengano rovinati. Durante la giovinezza, questo bardo è stato un avventuriero di discreto successo, guadagnando i fondi che ancora permettono di garantire la continuità di funzionamento del suo negozio, nonostante una storia di vendite poco brillanti.

L'edificio è segnalato dall'insegna di un goblin impegnato nella lettura di un tomo più grande di lui. Visitatori abituali di questa libreria sono Brodert Quink, Sabyl Sorn e Ilsoraí Gandethus, che possono essere trovati spesso accomodati in sedie di lettura del negozio o coinvolti in una discussione con il proprietario.

### **44 - Il Serpente Piumato**

Il Serpente Piumato è una bottega specializzata in ciondoli e strumenti magici, anche se l'inventario varia continuamente e diversi articoli, anche se esposti, potrebbero non essere in vendita al momento. I profumi e gli odori dei vari componenti sugli scaffali del negozio permeano l'aria di questo piccolo negozio, che si trova nella parte meridionale di Sandpoint.

Il titolare mantiene rapporti commerciali con Magnimar e può ordinare articoli più rari e costosi per i clienti dalla capitale. Il proprietario del negozio è Vorvashali Voon, un individuo facilmente irritabile.

### **15 - La Fucina del Cane Rosso**

Questa forgia solitaria appartiene a Das Korvut, ben noto per la sua maleducazione, il suo comportamento orribile e i suoi momenti di ubriachezza, ma anche per una grande abilità nel suo lavoro. L'edificio si trova all'incrocio tra Via del Festival e Via del Fiume. Questo edificio è anche sede di tre grandi mastini rossi; il loro padrone è particolarmente affezionato a questi cani ed è da questo fatto che la Fucina prende il nome.

### **38 - Scuderie del Goblin Spappolato**

Queste Scuderie sono segnalate da un'insegna un po' raccapricciante; il proprietario Daviren Hosk ha inchiodato una collezione personale di orecchie di goblin sopra l'ingresso al fienile, ciascuna recante il nome della creatura a cui un tempo appartenevano. L'ingresso è contrassegnato da un cartello raffigurante un goblin calpestato sotto gli zoccoli di un cavallo. Il tema generale della stalla è completata all'interno, dove i resti del capo goblin Whartus sono conservati in una bottiglia.

Queste stalle e scuderie sono tra i primi edifici che si incontrano entrando a Sandpoint dalla strada della Costa Perduta e pertanto vantano una posizione invidiabile per il suo genere di affari.

L'odio di Hosk per i goblin è ben noto tra gli abitanti di Sandpoint e questo ranger fa ben poco per nascondere i suoi sentimenti verso tali creature.

### **45 - Da Hannah**

Hannah serve la comunità di Sandpoint trattando gli infortuni e le malattie ritenute troppo insignificanti per giustificare l'attenzione di Zantus Abstalar e gli altri chierici della Cattedrale. Questo negozio si trova alla fine di Via del Gancio, vicino al porto, all'estremità meridionale della città. Offre un certo numero di balsami e rimedi naturali, raccolti e preparati dalla proprietaria del negozio, Hannah Velerin. La bottega è anche il luogo preferito per le donne che desiderano ricevere assistenza per la gravidanza, sia per aborti sicuri che per assistenza al parto. Hannah Velerin è una devota seguace di Gozreh, la divinità neutrale della natura. Possiede una ottima conoscenza delle erbe locali e crea da sé la maggior parte della propria merce. La pratica della intera città di gettare i rifiuti in mare è offensiva per Hannah e lei lo sopporta a malapena, continuando a protestare perché venga trovata una alternativa.

### **4 - La Via del Nord**

Queste che un tempo erano stalle posizionate nella zona settentrionale della città sono state ricostruite dopo le *Recenti Sgradevolezze* come una biblioteca, una collezione ampia e variegata di mappe e carte nautiche, il tutto sotto la cura di Veznutt Parooh.

Una quantità considerevole di oggetti in questo negozio è disponibile per l'acquisto e Parooh si trova spesso al lavoro per allestire copie di pezzi supplementari per la vendita al pubblico.

L'anziano Veznutt Parooh (NB, maschio gnomo, Mago 2/Esperto 4) è stato in passato compagno di avventure di Ilsoari Gandethus e i due si trovano spesso a discutere del passato.

### **16 - La Dispensa del Bacarozzo**

La Dispensa del Bacarozzo è un negozio poco visibile di Sandpoint, riconoscibile solamente dal piccolo disegno di un porcellino di terra seduto su un fungo che si trova accanto alla porta. Il proprietario Aliver Podiker "Bacarozzo" è noto per realizzare pozioni e altri tonici a base di erbe, ma ha anche un'attività collaterale di manifattura di veleni per gli Sczarni locali. Ai clienti in cerca di intrugli non troppo costosi viene detto di dire ad Aliver che "i bacarozzi felici si sono alzati in volo tardi".

### **43 - Il Gattino del Pixie**

Situato all'angolo tra Via del Salmone e Via del Rasoio, è il bordello della città. Di proprietà e gestito da Kaye Tesarani (CB femmina umana, Ladro 3/Stregone 1) è una struttura distinta e ben gestita che offre donne e uomini generosamente ricompensati per i bisogni più concreti della cittadinanza. Il bordello impiega tre enormi Shoanti come guardie del corpo e buttafuori e questi generalmente non hanno alcun problema nel mantenere la pace e la sicurezza di clienti e personale. Jubrayl Vhiski, il capo della banda locale Sczarni, ha cercato di ottenere per anni che la prostituzione fosse messa fuorilegge in Sandpoint, per metter su la propria attività, ma la relazione di Kaye con lo sceriffo Belor Hemlock ha finora impedito tutto questo.

### **13 - Da Risa**

Da Risa è una taverna fuori in Via Sottoscogliera. Sebbene la struttura appartenga alla strega Varisiana Risa Margravi, la donna è ormai vecchia e cieca e lascia la gestione del posto ai suoi figli Besk, Lenalee, e Vodger. I clienti vengono per ascoltare i racconti di Risa su miti e leggende così come per gustare le sue deliziose patate speziate e il suo sidro. Coloro che frequentano la taverna anche apprezzare che la sua posizione fuori dai sentieri battuti, che generalmente tiene lontani gli stranieri.

#### **14 - Conceria Rovanky**

La Conceria Rovanky si trova al margine orientale della città, sulle rive del fiume Turandarok. Di proprietà e gestito dal conciatore Larz Rovanky, un vero e proprio maniaco del lavoro, produce pellami di alta qualità. Gli ordini a volte possono richiedere più tempo del previsto, perché Rovanky tende a lavorare ossessivamente per ogni più piccolo dettaglio nella sua ricerca della perfezione.

#### **41 - Boutique di Sandpoint**

La Boutique di Sandpoint è un piccolo negozio situato all'angolo tra Via del Salmone e Via del Mercato. Si vende ogni sorta di oggetti, tra cui abbigliamento, giocattoli, armi, utensili e opere d'arte, per lo più di origine varisiana. Il negozio è di proprietà e gestito da Hayliss Korvaski (LN, femmina umana Chierico 2/Esperto 2), una donna varisiana che ha una forte antipatia per la famiglia Scarnetti, arrivando al punto di far pagare agli Scarnetti un prezzo maggiorato, nonostante le ripetute obiezioni del sindaco Deverin.

#### **30 - Da Vernah - Abbigliamento di Qualità**

Da Vernah - Abbigliamento di Qualità è un negozio di abbigliamento situato in Via del Fango. È gestito da Rynshinn Povalli, la figlia mezzelfa di Vernah Povalli. Vernah stessa è stata uccisa durante la follia omicida omicida di Mannaia nel 4702. Grazie a generose donazioni da parte di molti concittadini, dopo la morte di Vernah Rynshinn è stata in grado di ampliare enormemente il negozio e ha persino fondato una gilda di sarti, tappezziere e filatori.

#### **40 - Lega Mercantile di Sandpoint**

La Lega Mercantile di Sandpoint è un piccola impresa commerciale creata nel 4667 a Magnimar da quattro potenti famiglie di mercanti, ognuna delle quali aveva progetti di insediamento nella zona in cui la piccola città di Sandpoint sarebbe sorta. Invece di lavorare uno contro l'altro, le quattro famiglie hanno unito i loro sforzi e formato la Lega. Queste quattro famiglie, i Kaijitsu (vetrai e gioiellieri), i Valdemar (taglialegna e carpentieri), gli Scarnetti (boscaioli e mugnai), e i Deverin (agricoltori e distillatori), hanno navigato verso nord per reclamare la loro terra, dopo essersi assicurati i diritti da parte della Casa delle Concessioni di Magnimar. Tuttavia, appena arrivati, i membri di questa spedizione coloniale hanno trovato il luogo già occupato da una tribù particolarmente numerosa di varisiani, che consideravano tradizionalmente la regione un luogo in cui trascorrere l'inverno.

Non volendo cambiare destinazione, la Lega iniziò una serie di colloqui con i Varisiani, promettendo loro un posto importante nella nuova città. Dopo gli eventi dello *Spiacevole Ritardo* e la successiva fondazione della città, oggi, le famiglie fondatrici continuano a detenere titoli nobiliari a Sandpoint così come un certo livello di potenza a Magnimar. La Lega gestisce un edificio con molte funzioni, nella parte meridionale della città, dove i cittadini e viaggiatori possono svolgere un certo numero di tipologie di affari. Chi ha bisogno di prenotare il passaggio su una nave, organizzare una carovana commerciale o ottenere un titolo o un permesso di sfruttamento per un nuovo acquisto immobiliare o una impresa commerciale, deve rivolgersi alla sede della Lega. Le quattro famiglie non sono più coinvolte nelle attività quotidiane della Lega, anche se mantengono la proprietà di parti uguali, lasciando la gestione e l'organizzazione della società a Sir Jasper Korvaski.

Jasper Korvaski (LB, maschio umano, Paladino 3/Esperto 1) è il responsabile della Lega Mercantile. Paladino di Abadar ritirato, Jasper rimane un fedele seguace e devoto del suo dio. Il suo carattere incorruttibile lo rende una risorsa preziosa per le quattro famiglie che possiedono la Lega Mercantile – quanto basta affinché la maggior parte di essi è disposta a trascurare lo scandalo potenziale della sua relazione sentimentale con Cyrdak Drokkus, un legame che, nonostante gli sforzi di entrambi gli uomini, è diventato uno dei segreti peggio custoditi di Sandpoint. Gli ultra-conservatori Scarnetti disapprovano infatti fortemente sia la relazione che la generale tolleranza della città riguardo di questa coppia omosessuale, e sarebbe molto lieta che Jasper tornasse a Magnimar, ma il sostegno delle altre tre famiglie protegge il paladino da tale disapprovazione.