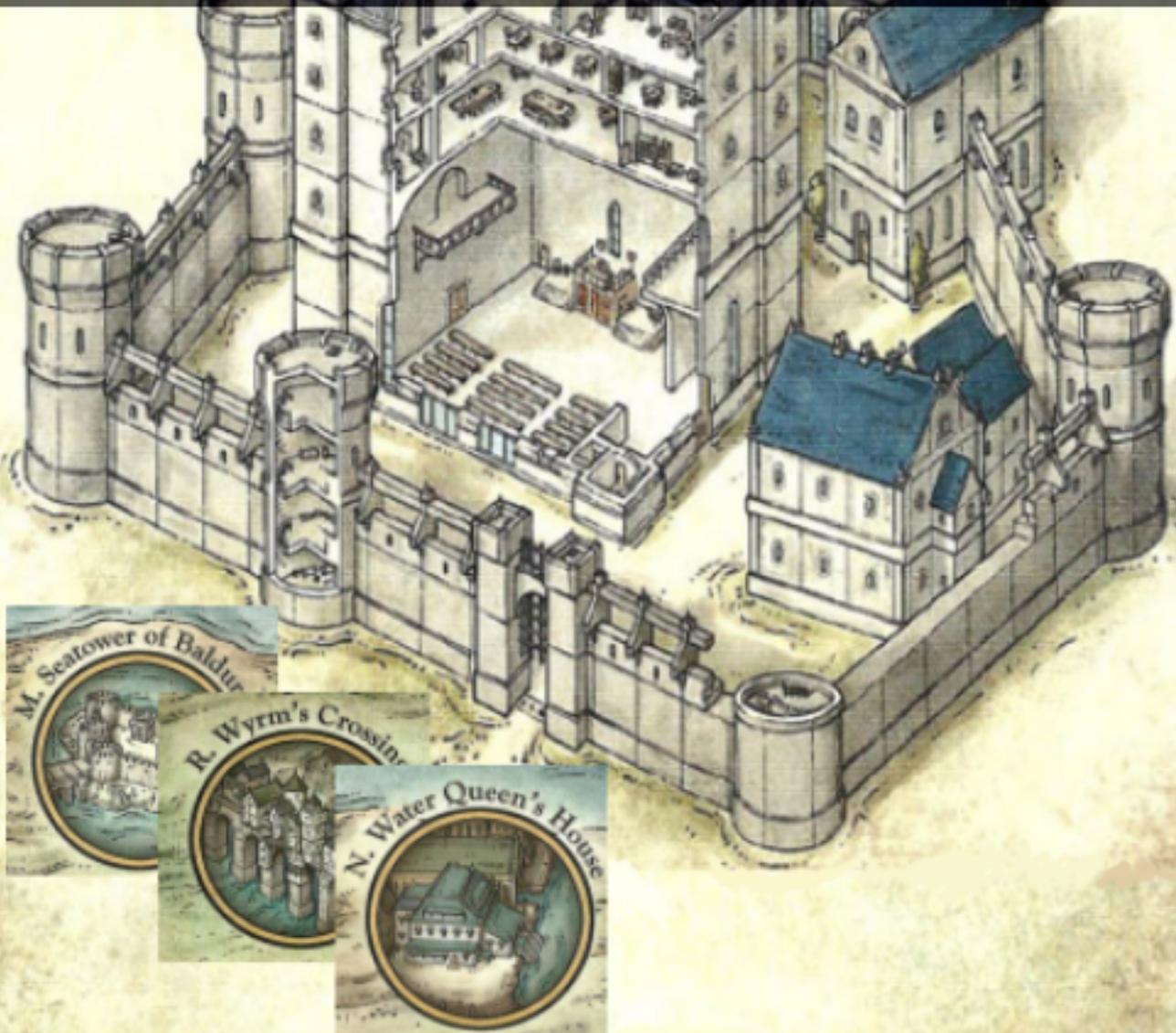




Blacklinx EE

I SEGRETI DI BALDUR'S GATE



Tutti i Segreti di Baldur's Gate

La Leggenda di Baldur's Gate

Molto, moltissimo tempo fa, il leggendario navigatore Balduran rivolse la prua della sua nave oltre Evermeet in cerca della ricca e favolosa isola di Anchorome.

Il marinaio ritornò con racconti di strane e vaste terre.

Tornò comunque ricco e distribuì la sua ricchezza nel porto da cui era salpato. Allora non si trattava che di un piccolo molo con alcune abitazioni attorno, tutto sommato un piccolissimo insediamento. Uno dei suoi desideri fu che il tesoro fosse usato per costruire un muro intorno al porto affinché i marinai e gli agricoltori potessero difendersi dagli assalti di orchetti e barbari, un serio problema che sussiste ancora al momento attuale. Balduran salpò di nuovo verso la meravigliosa terra che aveva scoperto e non fece mai più ritorno. Si dice che egli continui a veleggiare all'infinito scoprendo sempre nuove terre o che, giunto alla fine del mondo, navighi ora tra le stelle. Si sussurra anche che Balduran abbia trovato una tragica morte oppure che sia morto di vecchiaia in una delle terre da lui scoperte. Il muro fu costruito da alcuni agricoltori della zona intorno alle loro proprietà; questi uomini pretendevano una tassa dai capitani delle navi che approdavano. Quattro dei capitani più famosi, 'colleghi' di Balduran, si ribellarono a questa angheria, anche perché il porto era sempre stato franco per volere del loro vecchio compagno. La contesa finì con la sopraffazione degli agricoltori arricchiti e la presa della città che da allora porta il nome di Baldur's Gate. I quattro capitani passarono le navi ai loro figli e assunsero il governo della città facendosi chiamare Duchi. Questo appellativo tornò utile nelle trattative con gli stranieri e fu ulteriormente modificato in Granduchi.

A Spasso per la Città

Baldur's Gate è conosciuta per essere 'a metà strada da tutto'. È una delle città più importanti della Costa della Spada, naturalmente dopo Waterdeep. Baldur's Gate è l'unico posto dove un buon compratore può trovare qualsiasi cosa sebbene i suoi prezzi siano molto alti. In definitiva si tratta di una tranquilla e sicura città di mercanti al pari di Berdusk, Silverymoon e Neverwinter, per rimanere nell'ovest di Faerun. La sicurezza della città è affidata alla locale polizia riconoscibile dagli elmi neri con la striscia rossa e dalla temuta compagnia di mercenari 'Il Pugno Fiammante'. I menestrelli della città, dalle voci baritonali e calde, sono soliti chiamarla 'Luna Crescente', ma 'Mano' forse calza meglio: difatti la forma di Baldur's Gate è simile a una mano le cui dita sono costituite dai pontili di attracco che si protendono nella baia. Un lungo ponte collega la parte ovest della baia con la Torre di Balduran adoperata come caserma, base navale, fortezza e dungeon. La Torre è armata di tutto punto con catapulte e con una enorme catena che può venire distesa attraverso la baia per impedire alle navi nemiche di avanzare. L'attrezzatura navale è una delle migliori di tutto Faerun, completa di rimessa per le navi, bacini di carenaggio, velerie e magazzini. Intorno alla baia sorge una pulita e prospera città le cui mura di pietra sono sempre umide per la pioggia, per il nevischio o per la nebbia. Pare addirittura che un mago abbia ricercato un incantesimo in grado di eliminare la muffa e che sia molto geloso della sua scoperta... Gli edifici della città tendono ad essere alti e stretti con sottili finestre chiuse da imposte per bloccare i freddi venti invernali e impedire l'ingresso dei numerosi uccelli marini. Tra questi edifici spicca il palazzo ducale dei quattro Granduchi governatori; un luogo per le feste, per i cortigiani e per gli affari amministrativi. Il palazzo è costituito da dozzine di stanze nelle quali tutti i cittadini possono condurre i loro affari od organizzare incontri. L'unica regola è che non si può usare il palazzo per due giorni consecutivi, questo per impedire alla gente di stabilirsi permanentemente in quel luogo. Non lontano dal palazzo sorge la 'Grande Casa delle Meraviglie' consacrata a Gond. È il più grande dei tre templi di Baldur's Gate e un posto assai pericoloso per i curiosi, spesso infatti i sacri artefatti di Gond che i fedeli chiamano 'apparati', danno luogo a esplosioni o crolli. Lungo il braccio est del tempio, su via Windspell sono esposte al pubblico molte delle invenzioni di Gond. Sul 'polso della Mano' è situata la Porta del Drago Nero i cui dintorni sono occupati da sudici quartieri, stalle e locande di bassa lega, tutti fuori dalle mura. All'interno invece è situato il Largo. Si tratta di un immenso spazio aperto che ospita il mercato di Baldur's Gate. È aperto giorno e notte ed è colmo di bancarelle, padiglioni, venditori ambulanti nonché di folle di acquirenti. Le consegne sono fatte da uomini che portano sulle spalle lunghe aste con appesi canestri pieni di merci e che si fanno largo tra la folla. Qui i prezzi sono i più bassi, ma bisogna essere astuti nella contrattazione. Tra i normali venditori di sete, tabacco e spezie provenienti dallo Scintillante Sud vi sono anche maestri di tatuaggi e camuffamenti nonché alcuni stregoni minori che magicamente acconciano i capelli dei clienti in elaborate pettinature, fanno risplendere alcune parti del corpo, alterano la pelle... A parte

il Largo, Baldur's Gate non ha altre particolari attrattive. Molte finestre sono adorne di fiori e alcuni menestrelli si aggirano per le strade cantando talvolta accompagnati da un flauto. I locali si riuniscono in 'ciottoli-party', ovvero capannelli di gente che chiacchierano per la strada in luoghi dove il selciato è costituito da ciottoli e illuminato da rosse torce. Normalmente vi sono alcune botti o casse sulle quali la gente si siede mentre parla. Dal Largo è possibile entrare nell'Undercellar, un complesso di umide cantine comunicanti che escono in vari vicoli dove è possibile bere e incontrare persone dell'altro sesso. La Lanterna Bassa, è una nave che si aggira nella baia in cui uomini e donne solitamente si incontrano.

Il Governo

Il Consiglio dei Quattro è l'organo principale di governo, esso è eletto dal popolo e i suoi membri assumono il titolo di duchi o duchesse. Il Consiglio è supportato fortemente dalla compagnia di mercenari 'Il Pugno Fiammante' che svolge anche la mansione di polizia segreta. I duchi fanno parte dell'alleanza dei Lord a cui appartengono anche Waterdeep e Silverymoon.

Attualmente i Granduchi in carica sono: Entar Silvershield (G21 um LB), Liia Jannath (Str16 um CB), Belt (G19 um CN) ed Eltan (G20 um LN), quest'ultimo è il comandante della suddetta compagnia di mercenari.

Popolazione

Essendo una città mercantile la popolazione varia a secondo della stagione da 86.000 a 115.000 persone. Sono presenti quasi tutte le razze maggiori, naturalmente fatta eccezione per i goblinoidi (anche se si avvista qualche mezz'orco di tanto in tanto) Illithidi e Drow.

L'Esercito

L'esercito è costituito principalmente dal 'Pugno Fiammante'. La compagnia di mercenari, una delle più grandi e potenti di tutti i Reami, conta circa 1.700 soldati sotto il diretto comando di Eltan. In realtà più della metà della compagnia è sparsa nei reami per combattere questa o quella guerra mentre l'altra metà si trova a Baldur's Gate. La guarnigione è costituita da 60 guerrieri (G3 x38, G4 x14, capitani: G6 x7) ed è comandata da Bellarpar Windspur (G11 um LB). Naturalmente Baldur's Gate possiede anche una piccola flotta costituita da sette navi con circa 40 uomini di equipaggio.

Maghi

Brielbara (Str14 um CB) - Figlia di Briel, l'arcimago autore del famoso Libro delle Ombre; come il padre Brielbara è dedita alla ricerca di nuovi incantesimi. Gondal - (Str17 um LN) uno studioso che si dice sia stato ucciso e 'rimpiazzato' da un Ogre Mage. Lonthalin Mintar (Str11 um CN; Int 17, Sag 16, Cos 17) - Lonthalin è uno dei maghi che lavorano nel Largo e lancia incantesimi per fornire ai clienti tatuaggi temporanei, acconciature e profumi. Un buon camuffamento può costare anche 100 MO.

CHIESE

La Casa delle Meraviglie - tempio dedicato a Gond, Sommo Inventore, è tenuta da Thalamond Albaier (Sac 17 um N), con 21 preti e 397 seguaci. È possibile entrare nella Casa per il modico prezzo di 4 MA. Nelle cantine del tempio sono custodite le repliche delle meraviglie in esposizione. Queste ultime possono essere acquistate solo da persone molto ricche. Spesso la gente lascia la chiesa con il preciso intento di ricostruirsi le meraviglie in proprio per evitare di spendere enormi cifre. Le sale della Casa sono illuminate fiocamente da globi luminosi magicamente piazzati sui soffitti. Le stanze sono colme di meccanismi scintillanti che rappresentano le invenzioni riuscite (leggi le più sicure) di Gond, il portatore di Meraviglie, signore delle invenzioni dei mestieri e delle costruzioni.

Le due titaniche porte nere di ingresso fluttuano nell'aria per volere di Gond (ovviamente si tratta di un potente incantesimo reversibile che consente ai preti di far cadere le porte sui malintenzionati quando se ne presentasse la necessità). Sulle porte sono istoriate grosse ruote dentate, simbolo di Gond, che continuano a girare all'infinito. Il tempio è sorvegliato oltre che dai suoi preti anche da alcuni Gargoyle di pietra che adornano il tetto e dai sigilli dell'ordine. Tutte le persone autorizzate portano con se i sigilli del Tempio per evitare di attivare gli allarmi ed i mortali incantesimi difensivi. Il Sommo inventore oppure un altro sommo iniziato ai Misteri di Gond può fare in modo che un sigillo rubato esploda a qualsiasi distanza.

Il Palazzo della Signora, Tempio di Tymora - Alto prete del Favore della Signora è Chantalas Ulbright (Sac17 um CB), 24 preti e 69 seguaci.

La Casa della Regina dell'Acqua - tempio di Umberlee; Sacerdotessa della Tempesta è Jaltha Mistmyr (Sac16 uf NM); 8 pretese, 16 seguaci.

Vi sono santuari dedicati a Helm, Ilmater, Lathander, Oghma, Lliira (prima Waukeen).

VAGABONDI E GILDE DI LADRI

La Gilda dei Ladri, Assassini, Contrabbandieri e Ricettatori è una vera e propria potenza a Baldur's Gate. La Gilda schiaccia qualsiasi attività individuale senza pietà forte anche dei numerosi oggetti magici che possiede. La Gilda è controllata da Mastro Alathos 'Ravenscar' Thuibuld (L19 um NM) con più di 560 seguaci.

LOCALI PER AVVENTURIERI

Lo Storione Saltante - una locanda un po' rozza ma buona ed economica.

L'Elmo e la Cappa - questa grande locanda è il posto migliore per chi ha molti soldi da spendere, sia abitanti della città che viaggiatori. C'è anche un piano dedicato a chi vuole affittare stanze per lungo tempo, ora quasi completamente occupato dai Cavalieri dell'Unicorno (vedi più avanti). L'Elmo è il posto giusto per condurre affari di un certo livello cosa a cui le sue lussuose alcove si prestano egregiamente. Il servizio è eccellente e molto raffinato. La locanda è costituita da due corpi di fabbrica. La struttura più piccola è una vecchia casa che dà su via Windspell di fronte al palazzo ducale. La struttura più grande è una vecchia pensione che prospetta sulla Casa delle Meraviglie. Sull'architrave dell'ingresso principale vi è un grosso elmo appartenuto ad un titano con una grossa cappa. Nella locanda si possono degustare in particolare delle gustose anguille in salsa di limone calda e una grande varietà di vini. Per questi ultimi conviene prenotarli, in quanto spesso i Cavalieri dell'Unicorno ne portano via intere botti. In precedenza la locanda era la casa di una sacerdotessa di Sune ed in effetti sui soffitti si possono vedere degli affreschi particolarmente licenziosi che non mancano di scandalizzare i più puritani. Si parla anche di mansarde nascoste che in più di un'occasione hanno nascosto ospiti importanti.

Tre Vecchi Barilotti - dall'aspetto piuttosto malandato, ha tre barilotti appesi ad un'asta in luogo dell'insegna. Coloro che saranno così arditi o eccentrici da entrarvi si troveranno nella migliore locanda di Faerun. Tutto è molto confortevole, magari malandato, ma comodo; si ha l'impressione di essere a casa propria. I piani superiori sono ulteriormente suddivisi da ammezzati in legno (per un totale di sei piani). I servi si muovono attraverso questi ammezzati mediante una piccola piattaforma azionata da una corda, spesso se ne servono anche gli avventori per uscire velocemente. La locanda è arredata con vecchi mobili e le teste impagliate di molte creature marine adornano le sue pareti così come vecchi e sbiaditi affreschi raffiguranti scene di caccia elfiche o cavalieri umani che combattono draghi. Qui si può consumare esclusivamente brodo, pane di malto e vino, tutti molto saporiti. Il luogo è molto tranquillo anche perché gli arazzi e le numerose librerie assorbono il rumore. Il locandiere è un uomo alto e tranquillo con una cicatrice di spada che gli attraversa una guancia, il suo nome è Nantrin Bellowglyn ed è una ex guardia di un nobile del Tethyr, scappato quando scoppiò la rivolta e il suo padrone fu ucciso. Tra le persone che lavorano con lui vi sono le figlie e Ithtyl Calantryn, una maga. Si dice che la locanda abbia un passaggio segreto che la collega ad un magazzino del porto e alla Porta del Drago Nero. Si sussurra che chiunque voglia possa disporre dei cadaveri che vi sono lungo il passaggio, semplicemente contattando Nantrin.

La Lama e Le Stelle - la locanda prende il nome dalla sua insegna, rubata durante il sacco di un villaggio in Amn molti anni fa. Si tratta di un cerchio di legno nero sul quale vi è dipinta una delicata mano femminile con lunghe dita affusolate che regge una sciabola. Intorno alla lama della sciabola vi sono delle stelle che per effetto della magia ruotano continuamente e lentamente. La Lama è un edificio alto di quattro piani, arredato da poco e pulito. I gestori vigilano all'interno della locanda e soprattutto sulle scale con estrema attenzione, quando vedono qualcuno dall'aspetto poco raccomandabile immediatamente gli chiedono di uscire, in questo modo tentano di scoraggiare malintenzionati e ladri. Nella locanda tra le altre cose si serve un buon formaggio alle erbe e delle ottime uova strapazzate. Nelle notti fredde il proprietario, Aundegul Shawn, serve un cordiale rosso rubino speziato con delle bacche, molto particolare. Una diceria vuole che tra le mura della locanda sia imprigionato uno Yuan-ti congelato in una battaglia con un disperato stregone.

La Sirena Vergognosa - la sirena è conosciuta lungo tutta la costa per essere il luogo d'incontro dove condurre affari illegali per gente pericolosa e criminali. È un luogo rumoroso e rissoso. La Sirena è un

edificio complesso con aggiunte e stalle. Ottimo per nascondersi. Si dice che abbia quattro o più livelli di cantine piene di passaggi segreti e collegamenti alle fogne che giungono direttamente nel porto. Le stanze sono piccole e con il soffitto basso, ottime per essere riempite con oggetti di dubbia provenienza e che nella maggior parte dei casi hanno visto giorni migliori. L'effetto generale è quello di una cantina decorata con pezzi di relitti di navi. Molte delle porte e delle finestre (quando ci sono) sono rinforzate con sbarre di ferro. Sopra il bancone della reception vi è la statua in legno di una sirena nuda di pessima fattura. Aggrappate al corpo della sirena vi sono numerose mani annerite che, i commessi dicono sardonicamente, sono state "Gentilmente donate da quelli che non volevano pagare il conto". Nella taverna si può trovare un'incredibile accozzaglia di ladri e tagliagole dediti a qualsiasi genere di loschi affari e soprattutto a bere per la maggior parte della giornata. È naturalmente possibile ottenere qui una grande quantità di informazioni, basta pagare il giusto prezzo. Il posto comunque è relativamente tranquillo, basta stare lontani dai guai. Nella locanda normalmente si consuma pane, pesce e birra. Tra le molte specialità di pesce vi sono dei piccoli calamari sottaceto e frutti di mare che vengono consumati generalmente crudi.

La Taverna della Canzone Elfica - Questa taverna è il luogo in cui è possibile ingaggiare avventurieri. È una famosa meta per pirati e fuorilegge sulla quale persino la polizia locale chiude un occhio. Quelli che vogliono comprare merce rubata o ingaggiare strana gente per lavori illegali normalmente viene in questa taverna e aspetta fino a tardi. Un 'baby' beholder impagliato occhieggia i clienti sospeso sul soffitto guardando con il suo occhio spalancato le sedie di legno ed i tavoli rovinati dai colpi di coltello. Nella sala principale si servono soprattutto dei panini di formaggio fuso molto salati cosicché il cliente beva il più possibile. Al piano superiore vi sono delle stanze che possono essere affittate per il tempo che impiega una candela a bruciare o per una sera. La taverna prende il nome dal fatto che una spettrale voce di una donna elfica di tanto in tanto intona una triste melodia. La voce è talmente triste che riesce a commuovere anche il cuore del più duro dei soldati e se qualcuno prova a fare rumore o ad interrompere la canzone viene percosso dal più vicino degli avventori. Si dice che l'attuale proprietaria, una mezzelfa di nome Alyth Elendara, comprò il luogo per 50.000 MO dal vecchio proprietario che pose come unica condizione quella di poter rimanere tutte le notti ad ascoltare la melodia per tutto il tempo che avesse desiderato. Non si sa bene di cosa tratti la canzone né chi sia la cantante, ma sicuramente parla di un amante disperso in mare. Per tradizione non è possibile suonare o cantare nient'altro all'interno della taverna.

PERSONAGGI IMPORTANTI

Dabron Sashenstar (G23 um CB) - Il famoso scopritore di Sossal, un reame dei ghiacci nascosto nel profondo Nord.

Haspur (G1 um CN) - Profeta e veggente.

Jhasso (G7 um CN) - Proprietario della 'ditta' Jhasso Carovane è un fondatore della Compagnia Ambulante dei Sette Soli che ha la base a Baldur's Gate.

Krammoch Arkhstaff (G3 um NM; Sag16) - Saggio, conoscitore di mostri e locale esperto di basilischi. Essendo in possesso di alcune magie che gli danno immunità alla pietrificazione, Krammoch è stato in grado di osservare i basilischi da vicino, ed ha messo su un commercio di questi animali. Diffidato dai Granduchi a continuare la sua attività quando un mercante di troppo è stato trasformato in pietra, il saggio ha trasferito il suo commercio in varie tenute non lontane dalla città. I basilischi sono curati da una dozzina di leali guerrieri con le stesse protezioni di Krammoch e da alcuni servi ciechi. Krammoch è spesso consultato da avventurieri e mercanti che conducono loschi traffici, si dice che abbia anche molti contatti con i pirati. Il saggio opera anche come tramite per ricettatori organizzando gli incontri con i clienti.

Ragefast (G1 um NB; Int18, Sag18, Car16) - Saggio che si occupa di magia, storia e genealogia delle regioni costiere. Piccolo, fragile e barbuto Ragefast ha sempre la risata pronta ed è un Saggio di chiara fama. Possiede una casa dal tetto verde tra il porto e il tempio di Gond; normalmente lo si trova lì intento ad esaminare questo o quel libro acquistato dai vari mercanti. Addirittura si dice che la sua biblioteca rivaleggi con quella di Candlekeep (!) e che sia protetta da incredibili sortilegi. In realtà queste dicerie sono tanto contraddittorie quanto colorite.

Ramazith Flamesinger (G6 um CB; Str16, Int18, Sag16) - L'atletico e barbuto Ramazith è noto per i suoi modi forbiti e per essere un dongiovanni. Esperto ballerino e nuotatore, ha raggiunto molti relitti sommersi senza alcun aiuto magico. Vive in una disordinatissima casa nei dintorni della locanda I Tre Vecchi Barilotti

che frequenta regolarmente per i pasti. Ramazith è un saggio esperto in vita marina, in special modo sugli Ixitxachitl. È molto richiesto dai capitani dei pescherecci che spesso lo interrogano per sapere dove trovare questo o quel tipo di pesce. Si dice che Ramazith abbia ucciso più di un marito arrabbiato per autodifesa, che faccia parte degli Arpisti o addirittura che sia un agente dei Maghi Rossi del Thay. Più di una volta è stato scorto mentre chiacchierava con degli Elfi appena giunti da Evermeet.

Sono membri importanti della **Lega dei Mercanti**, una confraternita di mercanti dedicata all'esplorazione, l'aiuto reciproco e gli affari onesti, Irlentree (G7 um LN, un mercante ed armatore molto ricco); Zorl Miyar (G7 um LN, proprietario di carovane e costruttore di carri); Aldeth Sashenstar (G9 um LN, zio del famoso Dabron e capo della ricca famiglia di mercanti omonima, conosciuto per la sua flotta le sue miniere e ricchezze tessili).

I Cavalieri dello Scudo sono una organizzazione segreta di nobili e mercanti che ha probabilmente come fine quello di influenzare la politica della Costa della Spada e quello di infiltrare i suoi membri nell'Alleanza dei Lord. In realtà le mire di questa organizzazione rimangono sconosciute. Tra i suoi membri che risiedono a Baldur's Gate si annoverano Kestor (L8 um NM) mercante di seta e spezie e l'avventuriero Thut (G13 um NM).

I Cavalieri dell'Unicorno, un romantico e stravagante gruppo di avventurieri di alta estrazione che credono in Lurue l'Unicorno, sono spesso a Baldur's Gate anche se operano lungo tutta la Costa Della Spada. Lurue è un Dio di un Culto della Bestia, Dio degli animali parlanti e delle creature intelligenti ed ha il suo centro principale di culto a Silverymoon. I suoi seguaci sono dediti all'aiuto dei bisognosi e dei sognatori. Sette Cavalieri risiedono a Baldur's Gate tra i quali: Javalor Roaringhorn (G19 um CB), Balanta Whiteshield (G16 um CB) e Jolboss 'Stomaco Forte' Twylar (G14 um CB).

BALDUR'S BIBLIOGRAFIA

Forgotten Realms Boxed Set (prima e seconda edizione);
Forgotten Realms Adventures;
Volo's guide to the Sword Coast.