

GLANTRI DI NOTTE

Il quartiere della Cittadella

“La zona più splendida di Glantri, il quartiere della cittadella, ha in sé i gloriosi palazzi dai quali è governata la città. Normalmente è una zona riservata ai nobili, ai dipendenti del governo, alle guardie e agli insegnanti. Gli altri visitatori devono avere un permesso scritto da uno dei tre Conestabili delle porte della città, o dalle autorità del porto. I gondolieri della zona richiedono il permesso prima di imbarcare degli sconosciuti. Devono rifiutare il visitatore sprovvisto del permesso (o avvisare una pattuglia), ma ogni tanto, se corrotti, chiudono un occhio. Ogni visitatore non autorizzato viene condotto alla Torre dei Sospiri per essere interrogato. Gondole armate pattugliano regolarmente i canali della zona durante il giorno, e di notte c'è il coprifuoco. Non vi si trovano guardie, ma una potente creatura della notte sorveglia quest'area della città, soprattutto la Torre dei Sospiri e la Cittadella”.

1. Cittadella: Il 1° e il 3° Vessillo di Carlolina e di Jherok presidiano questo luogo; sono in totale circa 372 soldati, più gli alti ranghi, i comandanti, i servi, gli impiegati al Consiglio e alcuni ospiti.

La Cittadella ha tre portali di bronzo che si aprono su larghi marciapiedi di marmo. In caso di attacco, questi marciapiedi crollerebbero sotto il peso di 10 o più uomini. Questa struttura pentagonale ha cinque cortili, cinque torri di difesa e una larga costruzione centrale che termina con la torre più alta della città. Prinz Jaggar ha la sua residenza cittadina nella torre. Le pietre con cui è edificata la Cittadella hanno un colore rosso cupo, e la torre centrale è ricoperta di lamine di ottone decorate con figure di draghi. Le pietre furono tagliate nelle cave del sud, nel Principato della Collina Nera, e poi trasportate nella città di Glantri, un lavoro che ha richiesto anni.

2. Parlamento: Questo elegantissimo palazzo è la sede delle sessioni di voto della Camera dei Lord, e anche della Cancelleria e del Palazzo della Corte. I magistrati e tutti gli impiegati del Parlamento lavorano qui.

Il palazzo è costruito in marmo bianco, ed ha molti doccioni decorativi, torrette e statue di nobili passati alla storia. Sul Parlamento si levano quattro torri, una delle quali è la residenza personale del Principe Volospin. Altri ufficiali vivono nelle altre torri.

3. Alexander Platz: Questa è una grande piazza lastricata di marmo nero. Molti nobili vi compiono rilassanti passeggiate prima di recarsi in Parlamento.

Al centro della piazza c'è il Campanile della città, che, in effetti, è un mausoleo dedicato a Lord Alexander Glantri, un eroe della storia Glantriana. Oltre alle sue spoglie, custodite in una cripta, contiene un meccanismo magico che suona ogni ora. Periodicamente, alcune statue compaiono sulla sommità del campanile, vestite in modo acconcio alla situazione atmosferica prevista. L'intera costruzione è realizzata in marmo rosa con venature rosse ed è priva di porte.

Da Alexander Platz si dipartono ponti coperti che attraversano i canali in direzione della Grande Scuola di Magia, del Parlamento e del Manor. Per attraversare i primi due è necessario un lasciapassare. Molti pontili permettono ai visitatori di salire e scendere dalle gondole.

4. Grande Scuola di Magia: Questa imponente costruzione di pietre grigie è coperta da lamine di bronzo e di argento. Il bronzo è diventato verde anni fa. C'è solo un ingresso, al ponte di Alexander Platz. Varie torri di diversi stili ed altezze si innalzano dalla Scuola Nella più alta risiede il Principe Etienne. Solo gli insegnanti e gli studenti sono di norma ammessi all'interno della scuola, che è da numerosi incantesimi e da guardie.

5. Il Palazzo dei Ministri: Questa vasta struttura ospita tutti i ministri e gli impiegati del governo. È sede dell'autorità centrale della tentacolare burocrazia Glantriana. Sebbene, in teoria, vi si debbano soltanto mettere in atto tutte le decisioni del Consiglio dei Principi e del Parlamento, questa struttura ha un grande potere suo proprio. Il Palazzo dei Ministri contiene anche la camera di sicurezza della tesoreria nazionale. Questo Palazzo non ha né porte né finestre che possano essere aperte, ma solo *porte magiche* con una formula che consente l'entrata e l'uscita. La formula viene cambiata ogni giorno.

L'edificio è costruito con pietre levigate color blu scuro. La grande torre alla sommità della costruzione è azzurra e riluce nel buio. Qui hanno la loro residenza la Principessa Carlolina, il Principe Vanserie e svariati ambasciatori in visita a Glantri.

6. La Torre dei Sospiri: Questa sinistra e solitaria torre si erge nel mezzo delle acque limacciose del quartiere della Cittadella. Il nome di questa struttura deriva dai singhiozzi dei prigionieri che vi sono stati rinchiusi. Di essi, non sono molti quelli che hanno rivisto il sole. È inoltre questa la famigerata sede dei Conestabili della capitale e dei servizi segreti.

Le prigionie sono situate sotto il livello del suolo, sotto la superficie dei canali della cittadella. Terribili creature fanno la guardia ai bui labirinti.

Il quartiere dei Nobili

“Le famiglie nobili risiedono a “La Cerchia”, il quartiere ad est della città. Volendo, anche dai nuovi venuti possono prendervi alloggio, ma i prezzi sono altissimi e c'è spesso una lista di attesa. Questa è la zona della città più ricca e sfarzosa. Ci sono molte locande di gran lusso e ricche sale da tè; i negozi più comuni sono le gioiellerie e oreficerie, oltre a ricche botteghe in cui artigiani specializzati costruiscono oggetti di vario tipo in accordo con le (costose) fantasie della loro clientela”.

7. Residenza Malapietra: Questa bella villa di marmo bianco appartiene al Principe Innocenti di Malapietra. È la residenza di sua sorella, la Signorina Lucrezia. Una volta al mese, Lady Lucrezia organizza un grande ricevimento allo scopo di conoscere nuovi nobili e di farli unire al Casato di Sirecchia, cercando di tenerli sotto il proprio controllo piuttosto che sotto quello del fratello. Gli appartamenti del Principe si trovano nella torre sopra la villa.

8. Torre di Carnelia: Questa è la residenza cittadina della Principessa Carnelia. Si tratta di una splendida abitazione, costruita con marmo rosa e legno intagliato. Moltissimi cespugli fioriscono nelle nicchie e nei balconi della torre. Sul tetto c'è un'elegante giardino pensile con una piccola fontana di giada da cui zampilla vino bianco. D'estate, è qui che si tengono di solito i ricevimenti.

Carnelia vive ai piani più alti della torre. Sulla sommità c'è una voliera con centinaia di piccoli e coloratissimi uccelli canori. Queste creature sono però ferocissimi predatori di carne viva (i visitatori sgraditi finiscono presto nella voliera, e di loro non rimane traccia).

9. La Cerchia: È la zona orientale della città. I nobili la chiamano la Cerchia per la sua forma rotonda, ed è il posto più lontano dal centro della città. Vi si possono incontrare principi ed altri nobili mentre passeggiano con le loro scorte personali oppure conversano seduti sulle panchine. I mendicanti e i cittadini di bassa condizione non sono ammessi nella Cerchia.

10. Il Maniero Gorevitch-Wozslany: Sir Boris, il fratello maggiore del Principe Morphail, vive in questo elegante maniero. Vi si tengono con frequenza banchetti e ricevimenti, soprattutto nelle sere che precedono sessioni di voto importanti al Parlamento. La tecnica di Boris è quella di lanciare l'incantesimo dello *charme* sugli ospiti per guadagnarsi il loro appoggio nella sessione del giorno successivo. La cantina del maniero contiene un grande branco di lupi, incaricati di accogliere i visitatori sgraditi durante le "assenze" diurne di Sir Boris.

11. Casa Infestata: Questa ricca abitazione era una volta abitata da un nobile potente, ora ritenuto morto. Diversi mesi dopo la sua scomparsa, divenne chiaro che la casa era infestata dagli spiriti, o almeno occupata da strane creature. Le autorità cittadine vi mandarono avventurieri e funzionari perché chiarissero il mistero, ma senza successo: nessuno è mai ritornato da una di queste spedizioni. Da allora, la casa è stata dichiarata "pericolosa" e sigillata. Di notte si sentono strani rumori provenire dall'interno, ma gli abitanti della zona ormai vi si sono abituati.

12. Manor, ala sud: Questo edificio è ben noto agli abitanti della zona a causa delle immorali e decadenti feste che regolarmente vi si svolgono. È l'abitazione di Sir Henri d'Amberville di Dona Carmina de Belcadiz. Spesso sui muri esterni del palazzo si svolge un pericoloso gioco, che intrattiene quanti si trovano nella Alexander Plaz. Lo scopo di questo gioco è quello di sfidare la legge di gravità saltando da una sponda all'altra del canale senza cascarci dentro.

13. Amberhouse: È la dimora di Charles e di Isabelle d'Amberville, rappresentanti del Principe Etienne al Parlamento. I due sono molto imbarazzati dalle bizzarrie di Henri d'Amberville (vedi sopra), e la notorietà di questi eventi comincia a costargli qualche voto in Parlamento. La coppia organizza ricevimenti in contemporanea ad Henri, per cercare di diminuire i suoi ospiti. Se un ospite non si fa vedere alle loro feste nonostante l'invito si offendono molto. Offese ripetute possono causare l'intervento della Gilda degli Assassini.

14. Casa in Affitto: Questa elegante dimora era una volta di proprietà di un nobile mercante, che morì dopo una bancarotta che lo costrinse a venderla. Ora la casa appartiene al Consorzio dei Mercanti e può essere affittata per 450 dc al mese o comprata per 8.000 dc. Delle spie al soldo del Conestabile della città sono infiltrate tra la servitù della casa. La loro missione è di tenere d'occhio la vicina Ambasciata di Alfheim (vedi area 21, più avanti).

15. Villa Beaumarys-Moorkoft: Il Duca di Altatorre vive in questa villa quando si trova nella città di Glantri. I servi e il maggiordomo si prendono cura della casa in sua assenza.

16. Villa Haaskinz: L'Arciduca di Westheath spesso viene in questa lussuosa villa, soprattutto quando ha da fare delle cose molto importanti al Parlamento. Raramente riceve dei visitatori. Ogni tanto, la sua lettiga nera può essere vista andare e venire, ma sempre con le tende chiuse a nascondere i passeggeri.

17. Villa Hillsbury: La villa di Lady Margaret è tranquilla e ben vista dai vicini perché raramente ci sono affollati ricevimenti. La Duchessa ha una compagnia di guardie di Klantyre che le fa da guardia personale, staziona sopra due gondole e suona le cornamuse ogni volta che lei o altri importanti visitatori entrano o escono dalla villa. Cadere da una gondola in presenza della Duchessa può essere molto pericoloso per le sue guardie. Questa cerimonia è molto colorita, ma di discutibile gusto quando ha luogo nel mezzo della notte.

18. Locanda Torre d'Argento: L'alta società di Glantri spesso si incontra qui per delle comode cene. Questa raffinata locanda è riservata ai soli nobili, ed assomiglia ad un piccolo palazzo privato. Mangiare qui può costare da 10 a 100 dc per ospite. I gestori affermano di offrire il miglior cibo e il miglior servizio in tutta Glantri e di poter soddisfare ogni richiesta dei clienti. La notte si può passare nelle lussuose stanze per un minimo di 350 dc per persona. I clienti della Locanda Torre d'Argento guadagnano un'ottima reputazione tra i nobili locali.

19. Ambasciata di Karameikos: Qui vive una rappresentanza permanente del Granducato di Karameikos. Una o due volte l'anno l'ambasciatore organizza un ricevimento per mantenere buoni rapporti con la nobiltà Glantriana.

20. Ambasciata di Darokin: Questa grande villa appartiene all'Ambasciatore di Darokin, il più importante alleato di Glantri. Possono esserci dei ricevimenti, ma più spesso si svolgono qui incontri d'affari. Sono invitati abituali il Ciambellano della Terra, il Tesoriere del Consiglio, l'ambasciatore ed una rappresentanza del Consorzio Mercantile.

21. Ambasciata di Alfheim: Gli elfi di piazza Alfheim mantengono qui un'ambasciata permanente. Sebbene siano alleati di Glantri, l'ambasciata è tenuta sotto controllo dai Conestabili che cercano di scoprire spie o membri dell'E.L.F.I. Guardie in borghese sono piazzate in varie case vicine o dall'altra parte del Canale degli Ambasciatori. I personaggi sospetti che escono dall'ambasciata sono portati alla Torre dei Sospiri (area 6). Gli innocenti, per prevenire ogni tipo di incidente diplomatico, non sono comunque rilasciati.

22. Templi di Rad: Si trovano sia a Glantri che nelle altre città. I più grandi sono solitamente costruiti in marmo color porpora, quelli nelle zone più lontane sono invece delle semplici strutture in legno. Costano di un salone di meditazione principale con varie centinaia di piccoli gong (il cui uso è spiegato nel capitolo "Vivere a Gl'antri") e una o più cappelle private. Statue d'oro raffiguranti i più grandi maghi di Glantri sono disposte in piccole nicchie tutto intorno al salone di meditazione principale. I visitatori accendono una candela ad una delle statue, lasciando una moneta nella cassetta che si trova nell'alcova, per avere un destino favorevole. Nei piani alti si trovano le stanze dei Pastori di Rad, le guide spirituali del tempio. Questi maghi predicano tra la gente il rispetto per l'incantocrazia. Le cripte del tempio contengono l'oro dei Pastori e anche una schiera di mostri magicamente addomesticati che, durante la notte, vengono rilasciati per proteggere le statue tenendo lontani gli intrusi.

Il quartiere degli Affari

"La maggior parte degli affari sono svolti in questo quartiere, a sud del Parlamento. Non potete certo mancare al Mercato all'aperto, dove potete acquistare ogni tipo di merce".

23. Mercato all'aperto: Questa è l'area pavimentata più grande di tutta la città dopo Alexander Platz (vedi area 3). Copre l'area che vada est ad ovest del bacino di caricamento del porto (area 32). Qui tutto può essere venduto o comprato. Vi si possono trovare persone delle più svariate origini: accattoni misti ai nobili o a ricchi mercanti, o maestri della Scuola. Questo è il terreno di caccia di ladri, estorsori, falsari, borsaioli e banchieri o cambiatori di danaro di varia integrità. La piazza è affollata anche a notte fonda. Tutte le case qui hanno un ingresso o un corridoio che le congiunge al mercato. Le case più grandi hanno un'uscita sul retro, sul Passaggio dei Magistrati, sul Condotto Sicuro o sul Corso Kash, per caricare o scaricare le mercanzie. Molti negozi sono al piano terra, oppure, nelle costruzioni più alte, ai piani superiori. Gli affitti sono generalmente alti, ma si fanno buoni affari. I mercanti più poveri lavorano nella piazza, in tendoni o in costruzioni in legno.

24. Gilde dei Trasportatori: La sede della gilda è situata in questo palazzo di lusso. I piani inferiori contengono una serie di uffici che sono il cuore degli affari di trasporto a Glantri (vedi "Gilde e confraternite").

25. Associazione Costruttori: Questa gilda ha qui la propria sede. Si tratta, probabilmente, del palazzo più elegante della zona, a dimostrazione dell'abilità dei membri della gilda.

26. Uffici di Meister Rannigar Budulug: Il Capogilda dei Portavoce ha acquistato gli ultimi due piani di questa costruzione. Rannigar ha probabilmente la miglior vista sul Fiume Vesubia. Il palazzo ha un canale di scarico dei rifiuti che arriva direttamente nel fiume (un'uscita che i visitatori sgraditi usano spesso).

27. Chiuse: Queste piccole torri sorvegliano l'entrata dei vari canali cittadini. Lo sbarramento è composto da una serie di catene sopra e sotto il livello dell'acqua. Possono fermare una barca, anche se un uomo a nuoto le può attraversare. Le chiuse, tranne quelle verso il porto (i Canali del porto Ovest e Est), sono generalmente sbarrate. Ogni torre è sorvegliata da un plotone di dodici guardie.

28. Ponte della Torre: L'entrata meridionale della città è costituita da un grande ponte sormontato da una massiccia torre difensiva. La parte del ponte sotto la torre è formata da due lastre di bronzo, ognuna delle quali può essere alzata per impedire il passaggio sul ponte sotto la torre. Quando si sollevano, una placca diventa la porta nord della torre, e l'altra la porta sud. Normalmente, la torre è sorvegliata da una ventina di soldati, ma può ospitarne anche più di cinquanta con le macchine da guerra in caso di conflitto. I visitatori per entrare devono pagare una tassa ed ottenere un lasciapassare dal conestabile locale (vedi area 68 per dettagli).

29. Piazza del Ponte della Torre: Questa zona lastricata è il primo luogo che incontrano i visitatori della città. Un gran numero di gondole di ogni tipo e prezzo attende qui l'arrivo dei clienti. Le vie d'acqua intorno alla piazza sono spesso congestionate dal traffico. A sinistra della Piazza del Ponte della Torre c'è il quartiere degli affari, alla destra il quartiere dei divertimenti, dove i turisti possono trovare stanze e pensioni. Guide ed interpreti professionisti sono a disposizione dei visitatori che, per pochi soldi, possono farsi guidare nella città.

30. Consorzio dei Mercanti: Questa grande torre si erge nel mezzo di un largo canale, all'incrocio dei canali Corso Kash e Condotto Sicuro. È la sede del Consorzio dei Mercanti (vedi "Gilde e confraternite"). A causa dell'intenso traffico da e per l'area 29 è di solito difficile raggiungere questa torre. Si dice che la torre contenga una cassaforte piena quanto quella del Palazzo dei Ministri.

31. Gilde dei Portavoce: Questa grande costruzione non ha finestre visibili ma solo un pesante portone blindato sulla Piazza del Mercato. È la sede della Gilde dei Portavoce (vedi "Gilde e confraternite"). La costruzione contiene uffici dove sono amministrate le rappresentanze e viene tenuta la contabilità. Lo stabile ha gallerie e sale sotto il livello dell'acqua, dove gli apprendisti portavoce vengono istruiti. La gilda garantisce l'accuratezza della preparazione, ed in effetti nessuno si è mai lamentato. Quelli che vogliono diventare portavoce professionisti giungono qui per studiare e lasciano il palazzo come portavoce dalla porta principale, oppure come detriti galleggianti sul Canale Ducale (una esecuzione immediata segue sempre una preparazione fallita, per non rischiare di screditare il metodo di preparazione).

32. Banchine del Mercato: Il modo tradizionale per raggiungere il Mercato all'aperto è quello di prendere una gondola, sebbene qualcuno utilizzi, per impressionare la folla, il teletrasporto o il volo magico. L'area del Canale dei Mercanti e le banchine sono sempre intasate di gondole che cercano di entrare ed uscire dalla zona. Molti mercanti entrano dalla porta posteriore sul Canale Ducale, sul Passaggio dei Magistrati o sul Corso Kash, usando le banchine solo per il carico e lo scarico delle merci prima del tramonto.

33. Associazione dei Custodi di Mostri: Questo palazzo, sede dell'associazione, è un magazzino di diverse specie di mostri. Per le specie più grandi l'associazione ha un magazzino al quartiere del porto.

La lista delle merci disponibili cambia ogni mattina ed è posta all'ingresso. Si può leggere questa, per esempio:

Beholder, un occhio	27 dc
Protoplasma nero, una fetta	25 dc
Venne-lena, cinque litri di bava	35 sv
Centaurio, uno zoccolo	21 dc
Gallo serpente, un occhio	2 cr
una piuma	15 dc
Pantera distorta, un tentacolo	32 dc
Drago, un artiglio o una zanna	52 dc
grugno di drago rosso	9 cr
fetta di coda di drago blu	87 dc
sudore di drago bianco	33 dc
un metro d'ala di drago d'oro	87 cr
nuvola di gas di drago verde	58 dc
giara di acido di drago nero	23 dc
una dozzina di uova miste	295 cr
Cranio di nano (trapanato)	10 cr
Elefante, una proboscide	5 sv
Gigante del fuoco, 1 mq di pelle	76 dc
Cubo Gelatinoso, mezzo chilo	420 dc
Ghoul, una lingua secca	12 dc

I prezzi forniti dall'Unione dei Cacciatori di Mostri (area 60) sono usati come valutazione di base per i mostri vivi. Aggiungete il 10-30% per ottenere i prezzi praticati dai Custodi di Mostri. La trattativa è bene accetta.

34. Articoli per maghi: Questo piccolo edificio sembra un negozio per prestigiatori e vende molti ninnoli meccanici e mazzi di carte per ingannare i più ingenui. In realtà, si tratta di una copertura per la Compagnia della Magia Popolare (vedi "Gilde e confraternite"). I clienti bene informati sanno che il negoziante può fornire libri di incantesimi o altri oggetti magici rubati.

Nota per il DM: Vedi "Creazione di incantesimi e oggetti magici" per un listino dei prezzi degli articoli in vendita nel negozio. Il prezzo di vendita iniziale deve essere almeno il doppio del costo di creazione. È ammesso un margine di contrattazione pari al 30% del prezzo.

Il quartiere dei Divertimenti

"Da parte mia, trovo che il quartiere dei divertimenti, nella parte sud della città, sia di gran lunga il più interessante. Qui, potrete trovare di tutto: dalle bettole agli alberghi più lussuosi, spettacoli di strada con cantastorie, attori, acrobati, lottatori, addestratori di animali e di mostri, maghi di ogni contrada che lanciano incantesimi nelle strade. La maggior parte dei viaggiatori viene qui per prima cosa, a cercare un posto dove dormire. Le locande sono spesso piene, sicché la ricerca può essere molto laboriosa. Una volta che ha trovato un posto pulito, e che ha pagato la stanza in anticipo, il viaggiatore è libero di apprezzare tutte le attrazioni, e la vasta scelta di cibo e bevande, che il quartiere offre. È meglio evitare di prendere alloggio sulla Via degli Attori, dove fino a notte fonda c'è un gran rumore. La via dei Principi di notte è tranquilla, ma la mattina presto comincia il traffico delle gondole con urla e schiamazzi dei gondolieri che vanno e vengono dalla Piazza del Ponte della Torre. Va evitato soprattutto l'incrocio tra la Via dei Principi e il Corso Kash, dove grida e impropri cominciano a farsi sentire fin dall'alba".

35. Teatro Metropolitan: Questo grandioso edificio è uno dei più antichi di tutto il quartiere. I migliori attori glanziani recitano qui, offrendo una strana contaminazione tra teatro tradizionale e magia. Gli spettacoli più popolari contengono una scena in cui un mostro (vivo) viene ridotto in cenere. Ogni tanto si verifica qualche incidente, quando il mostro non collabora come previsto, ma anche in questo caso lo spettacolo è interessante.

36. Bottega della lucertola: Il nome di questo negozio è dovuto al fatto che il suo proprietario, per intrattenere la gente, si trasforma in un uomo lucertola. Qui si possono comprare manuali arcani sulla caccia ai mostri e sulla scoperta di tesori. Si trovano svariati mazzi di carte, giochi di dadi (truccati e non), monete false con due teste o con due croci e molte altre cose. Questo negozio è fornito di una vasta serie di guide pratiche che forniscono consigli sull'organizzazione di divertenti ricevimenti a tema stagionale, perciò può succedere di incontrarvi del nobili in cerca dell'ultima novità.

37. Locanda della Torre: Le persone più facoltose che arrivano in città possono trovare confortevole alloggio in questa locanda. È una torre collocata nel mezzo della Polla Circolare, dove si congiungono la via dei Principi con il Cancellone del Conti e il Cancellone Baronile. Questo lussuoso albergo è coperto di lamine di bronzo diventate verdi con gli anni. La sommità della torre contiene una confortevole area di ristoro protetta da una tettoia di cristallo. La torre domina l'intero quartiere, offrendo una piacevole vista del fiume che scorre a sud. Il prezzo delle stanze parte da 20 dc a notte per persona, e per ragionevoli 5 dc si può avere un'ottima cena accompagnata dai migliori vini della Nuova Averoigne e da ottimi liquori. Le specialità comprendono Bistecca di Troll dello Chef e Cubo Gelatinoso flambé.

38. Bottega dell'arcano pirotecnico: Questa piccola fabbrica ha un negozio che si affaccia sulla Via dei Principi. Il proprietario è un mago che prepara bastoni magici capaci di produrre rumorose ma coloratissime esplosioni nel cielo. Una volta al mese, durante le calde serate estive, il proprietario della bottega organizza delle grandiose dimostrazioni per pubblicizzare i suoi prodotti. Un bastone funziona una volta sola e costa 30 dc.

39. Al Diavoleto d'Oro: Questa taverna va visitata almeno una volta per il suo aspetto misterioso e i suoi bizzarri clienti. È uno dei posti preferiti di soldati, gondolieri e portuali. È anche il ritrovo segreto dei Seguaci di Claymore (vedi "Gilde e confraternite"). Ovviamente i maghi non sono i benvenuti.

40. Osteria dell'Unicorno: Questa osteria a conduzione familiare sembra perfettamente tranquilla e rispettabile, ma solo gli ingenui credono alle apparenze. Il posto, in realtà, appartiene alle Sorelle delle case private (vedi "Gilde e confraternite").

41. Abitazione di Shurav Orlovski: Shurav il Ladro vive in questo posto malfamato. Egli passa parte del suo tempo nella Via degli Attori, mostrando per pochi soldi il suo talento di contorsionista o inseguendo i turisti dall'aspetto danaroso per borseggiarli.

42. Taverna di Lou Garou: Questa taverna, situata all'estremità nord della Via degli Attori, offre un'incredibile varietà di cibi esotici a basso prezzo. L'esatta composizione dei piatti non è conosciuta, ed è difficile da capire perché normalmente sono fritti con la pastella; in ogni caso, il gusto è eccellente.

43. Gilda degli Artisti Uniti: Questo incredibile edificio si trova sul lato ovest del Condotto Sicuro, vicino alla Piazza del Mercato all'aperto. La sua particolarità risiede nel fatto che nel buio splende leggermente e lungo i muri si vedono muovere delle ombre. Se siano pure illusioni ottiche o vere creature rimarrà un segreto della gilda.

44. Ostello dei Maghi: Questo è uno dei locali più sorprendenti della città. Al suo interno brillano sempre delle luci magiche, strumenti senza suonatori suonano della raffinata musica di sottofondo e i clienti sono serviti da varie forze invisibili. Il locale è di proprietà della Grande Scuola di Magia ed è usato come laboratorio per i corsi di "uso della magia nella vita quotidiana", o per studi sperimentali per allievi della scuola. Segugi invisibili sotto il controllo del locandiere, levitazione, telecinesi e teletrasporto sono qui di uso comune. Spesso le richieste dei clienti sono soddisfatte facendo ricorso alla magia. Può capitare che qualche studente commetta degli errori, ma le vittime degli incidenti sono prontamente ricompensate per qualsiasi inconveniente. La scuola si offre di curare eventuali danni fisici subiti dai clienti presso la scuola stessa (ogni cattiva pubblicità va evitata).

Il quartiere del Porto

"Qui la gente si aggira indaffarata con carri di mercanzie che vengono trasportate dalle chiatte alle gondole e ai magazzini. Il fiume di mercanti, contadini e viaggiatori arriva dal fiume Isoile attraverso il Porto Est e quello Ovest e scarica passeggeri e merci su ognuna delle tre banchine principali. La merce viene poi stoccata nei magazzini, o trasportata verso altre destinazioni. La maggior parte del traffico delle gondole scorre sul Canale Boldaviano, il Canale dei Carrettieri e il Canale Secondario.

Dopo l'alba solo le gondole che trasportano i passeggeri sono ammesse nella Via degli Attori per evitare congestionamenti di traffico. Le autorità del porto supervisionano le attività locali e gestiscono il traffico dei visitatori, riscuotendone il pedaggio e fornendo loro informazioni".

45. Magazzino dei Custodi di Mostri: Questa costruzione metallica appartiene alla gilda. Qui vengono immagazzinati gli esemplari troppo grandi per essere ospitati nella sede del quartiere degli affari. Anche il cibo e i vari attrezzi usati per controllare le creature sono immagazzinati qui. Questo magazzino di notte è chiuso alla buona, dato che nessuno tiene veramente ad entrarci (in alcune zone, il solo fetore riesce ad uccidere gli intrusi).

46. Magazzini: Queste enormi costruzioni sono usate per immagazzinare la maggior parte delle merci che entrano ed escono dal porto. Ogni magazzino può contenere più di cento ducati d'oro di mercanzie. I magazzini sono sorvegliati dalle autorità del porto.

47. Silos di Grano: Queste torri smisurate sono usate per conservare il grano e le verdure necessarie a sfamare la popolazione della città. L'apertura dei silos è comandata da una parola magica conosciuta solo dalle autorità del porto.

48. Autorità del porto: Questo ramo del Conestabilato cittadino è incaricato di gestire tutte le attività economiche che si svolgono al porto. Le autorità del porto sono responsabili della raccolta delle tasse sulle merci e della riscossione della tassa di entrata, oltre che di mantenere la legalità sia nel porto che lungo i fiumi. Sono anche abilitate a rilasciare il lasciapassare per le persone che vogliono visitare il quartiere della Cittadella (vedi area 68 per dettagli).

49. Sede dei Carrettieri: L'autorità centrale che controlla il traffico di chiatte e gondole lungo i fiumi della città è dislocata in questo palazzo. Vi ha sede un tribunale privato dove vengono risolte le dispute sui danni provocati dalle gondole e stabilite le multe. Per esercitare la professione di gondoliere bisogna essere registrati fra i Carrettieri.

50. Cantiere navale: Questo cantiere viene utilizzato per la costruzione e la riparazione delle imbarcazioni. È un incredibile ammasso di assi di legno, scivoli, gru, paranchi e attrezzi vari.

51. Taverna dei Marinai: I passeggeri che sono scaricati alla banchina occidentale possono uscire solo attraversando questa zona. Il piano terra degli edifici è costituito da imbarcaderi per i passeggeri delle gondole, ed è abbastanza affollato. Qui sono dislocate le autorità del porto. Delle scale portano al livello superiore della Taverna dei Marinai, frequentata soprattutto da portuali, marinai e gondolieri. La folla è solitamente rumorosa e sono frequenti le risse, il cui esito è spesso un volo dalla finestra nel sotto stante Canale dei Carrettieri. Le gondole non si fermano a raccogliere nessuno se prima non mostra di avere sufficiente denaro per il biglietto.

Il quartiere della Classe Media

"Il quartiere della classe media è la zona della città dove vive la maggioranza dei cittadini. Si trova nella zona centro settentrionale della città. Qui si trovano tutte quelle persone di talento che non sono maghi, come i saggi, gli alchimisti, gli scrivani, i librai, i fabbricanti di carta e gli specialisti dell'inchiostro. Davvero, qui si trova tutta la classe intellettuale di Glantri.

Gli affitti delle case sono piuttosto bassi. Infatti variano da 1 dc al mese per un piccolo appartamento fino a 100 dc al mese per una torre. La zona è abbastanza tranquilla, e permette agli intellettuali di studiare. Uno dei reati più gravi qui è il disturbo della quiete notturna; la relativa multa va da 10 dc ad un paio di giorni alla Torre dei Sospiri.

Quelli che non hanno negozi vanno a lavorare in altre zone durante il giorno, chi a fare il servo al quartiere dei nobili, chi il commerciante al quartiere degli affari, chi l'impiegato al quartiere della Cittadella. La mattina presto e la sera il traffico delle gondole è molto fitto. Il resto del giorno rimane tutto tranquillo".

52. Sede della Lega dei Saggi: Questo grande edificio è il centro della attività dei saggi a Glantri. Se ne vedono passare da queste parti a dozzine; quasi tutti lavorano per un nobile mago. Alcuni risiedono in città, gli altri, che giungono da lontani principati, trovano qui delle stanze e un mensa. L'edificio ha svariati ingressi sul Canale

Principale Nord

e su quello Sud ed è quasi interamente circondato da un marciapiede riparato con vari approdi per le gondole. Diversi golem d'ambra, dono dei d'Amberville, pattugliano il marciapiede giorno e notte. Per entrare nel palazzo, si deve dimostrare di essere membri della Lega (mostrando un medaglione magico con inciso un simbolo segreto) o dichiarare di avere bisogno dell'aiuto di un saggio. In questo caso, uno dei golem introdurrà il visitatore in una sala di attesa. Se non viene ricevuto entro il tramonto, il cliente deve lasciare la sala d'attesa (altrimenti uno o più golem provvederanno a indicargli la via d'uscita). Se il visitatore è fortunato, o se la persona di cui ha chiesto è disponibile subito, verrà ricevuto da un saggio che si occuperà di lui. Se non si richiede di essere ricevuti da uno specifico saggio, le possibilità che ne sia disponibile uno sono del 10% al giorno; se invece se ne richiede uno in particolare, le possibilità salgono al 25% al giorno.

53. Sede della Confraternita degli Studiosi: Qui si possono incontrare studiosi, professori e specialisti di vari settori. Il palazzo è situato all'incrocio tra il Condotto dell'Alchimista e la Via dei Principi. Su questa via, alla base della torre, c'è un ingresso riservato agli studiosi della Confraternita. Un altro si trova sul Giardino Raknaar, sul lato ovest dell'edificio. La sommità della torre contiene un osservatorio, un posto molto apprezzato dagli astrologi (o dalle spie che hanno bisogno di guardare da vicino i palazzi circostanti).

Ogni tre mesi la confraternita organizza un incontro al Giardino Raknaar durante il quale vengono tenute delle letture pubbliche. Questa iniziativa fa parte di un programma didattico per elevare il livello culturale della cittadinanza. La città ha dato il nome al giardino dopo la gloriosa battaglia in cui si scontrarono Sir Anton Vlaardoed ed il drago Raknaar. Il posto è un grazioso giardino in cui gli studiosi si passeggiano consultando antichi volumi e si riposano tra una lettura e l'altra. Anche gli studenti apprezzano quest'oasi di pace.

54. Sede della Corporazione degli Alchimisti: Questa torre di pietra color porpora è situata sul lato nord-est della Piazza Kreeton, un'area la cui pavimentazione è quasi interamente fatta di pietre a mosaico. Sul selciato brillano centinaia di formule alchemiche, simboli e rune che formano figure decorative. In cima alla torre splende un fuoco perenne. Agli altri piani ci sono molte finestre sbarrate.

Il posto è noto per le frequenti esplosioni che vi si verificano e per gli strani fumi che produce. Questi incidenti di solito non disturbano quanti si trovano all'esterno, ma può capitare che strani detriti volino dalle finestre. Il fuoco sulla cima della torre è il risultato di una di queste esplosioni e gli alchimisti non sono ancora riusciti ad estinguerlo. Piuttosto che ammettere un errore, gli alchimisti hanno affermato di possedere il segreto del fuoco perpetuo (il che non è vero), e hanno deciso di lasciare che il fuoco ardesse. Gli alchimisti hanno dedicato questo fuoco alla Sempre Splendente Luce del Sapere. Ciò nonostante le autorità hanno ingiunto loro di mettere fine ad ogni esperimento pericoloso dopo il tramonto per tutelare la sicurezza pubblica.

55. Biblioteca civica: La solitaria torre che si erge nel mezzo delle acque grigie del Canale della Biblioteca è la più grande Biblioteca di tutta Glantri. Vene sono altre due: una nella Cittadella e l'altra nella Scuola di Magia, ma questa contiene il maggior numero di volumi. Il palazzo è aperto giorno e notte, tutto l'anno. Molti visitatori entrano e restano all'interno per giorni interi, giacché non è permesso portare libri all'esterno della Biblioteca (furti ed atti di vandalismo sono puniti con delle gite alla Torre dei Sospiri). Piuttosto che uscirne, molti visitatori pagano gli inservienti della biblioteca perché portino loro cibo e altri generi di prima necessità. Gli inservienti della biblioteca sono facilmente riconoscibili per la loro divisa rossa e gialla.

Ad ogni piano della biblioteca ci sono delle piccole stanze che possono essere affittate per studiare in pace, senza continue interruzioni da parte degli altri visitatori.

L'entrata alla biblioteca costa 5 dc più 1 sv per ogni ora di presenza. I visitatori devono farsi registrare all'entrata, che sta di fronte al Corso Inchiostro. Una camera costa 10 dc al giorno, e il servizio di un inserviente va da 1 sv a 10 dc a seconda del compito affidatogli. In cima alla torre c'è un laboratorio specializzato nella decifrazione di testi antichi o stranieri, al costo di 1 sv per pagina. La biblioteca ha dei piani sotto il livello dell'acqua, che contengono gli archivi più antichi e i volumi preziosi. La magia impedisce che vengano contaminati dall'acqua. Alcune persone si sono perse in questo enorme ammasso di scaffali che vanno dal pavimento al soffitto. Si dice che il posto sia infestato dalle anime degli sfortunati visitatori che non ne sono mai usciti. Ora molta gente esita ad entrarvi.

56. Sede dell'Associazione degli Scrivani: Questo triste e decrepito palazzo contiene gli uffici dell'Associazione, oltre ai migliori artigiani della carta e della pergamena. Si vedono qui intorno i lavoratori che trasportano quantità di legna, fasci di rotoli di pergamena nuovi e libri ancora in bianco. Di fronte al palazzo vengono scaricate le merci grezze provenienti dal porto. Chiunque può comprare qui pergamene semplici a 3 sv la dozzina o pergamene di alta qualità a 12 sv. Si possono anche affittare scrivani (vedi "Gilde e confraternite"). In questa zona del quartiere della classe media ci sono altre fabbriche che producono libri, inchiostro, carta, penne, sabbia per cancellare e oggetti in pelle.

57. Porto delle Gondole: Questo piccolo porto interno è il posto dove molti gondolieri lasciano le loro imbarcazioni durante la notte e dove vengono scaricate le merci per le numerose fabbriche della zona. Il porto è sempre affollato, ma qui i gondolieri sono meno chiassosi del solito perché nel mezzo del porto sta un funzionario incaricato del controllo del traffico. È un uomo alto e robusto, che non tollera il disordine e che è famoso perché rovescia le gondole (passeggeri compresi) dei gondolieri troppo rumorosi.

58. Appartamento di Daron Jakar: Questo palazzo contiene diversi appartamenti. Uno degli affittuari è Jakar (vedi "Malfattori, maghi e maestri" per dettagli). Se si guarda attentamente il posto, si possono notare delle persone losche che entrano nel palazzo quando Jakar accende una candela alla sua finestra, proiettando sul vetro un'ombra blu. I visitatori sono membri della setta degli Assassini che vengono a ritirare la consueta dose di veleno da Jakar. La luce blu segnala che il veleno è disponibile.

59. Abitazione di Wassam Qh'Erabis: Tutto il palazzo appartiene a questo magistrato, che lavora presso la Torre dei Sospiri (vedi "Malfattori, maghi e maestri" per dettagli). Talvolta il magistrato organizza dei ricevimenti, ai quali, però, non sono mai invitati i Conestabili cittadini. In queste occasioni, si possono vedere persone eleganti, che sembrano studiosi, arrivare sopra le loro gondole. In realtà sono membri della Compagnia della Magia Popolare (vedi "Gilde e confraternite") che vengono per la relazione mensile sull'attività delle forze dell'ordine e sui risultati ottenuti. I membri informati del fatto che su di loro gravano dei sospetti vanno a nascondersi per qualche tempo nell'area 63.

60. Unione dei Cacciatori di Mostri: In questo palazzo, situato all'estremità settentrionale del Canale Principale, sono custodite le conoscenze più aggiornate sui mostri, sulle loro tane e sulle migliori tattiche per osservare o catturare degli esemplari. Ha qui sede anche un museo di mostri di ogni tipo. Sulla sommità del palazzo c'è una gru metallica con una piattaforma sospesa sull'acqua. Nei piani più alti dell'edificio c'è una grande porta doppia che dà sui laboratori del museo, dove vengono scaricati gli esemplari in arrivo. Inevitabilmente la gente si ferma ad osservare la delicata operazione, sicché si formano intasamenti di gondole ogni volta che viene scaricato un mostro. L'unione acquista i mostri morti, purché intatti, per 10 dc ogni DV, moltiplicati per 10 se il mostro ha un asterisco, per 20 se ne ha due, e così via. Per esempio, un piccolo drago rosso (10 DV**) può essere venduto a 2.000 dc. I mostri devono essere trasportati fino alla porta di questo edificio. Le possibilità che l'unione non abbia già un esemplare sono del 3% per DV della creatura. Comunque, l'unione non è interessata ad esemplari non integri (ferite di spade, bruciature, parti mancanti, ossa rotte ecc.).

La zona ovest

"Ad occidente della nostra città si trova la zona più lugubre di tutte. È una zona decaduta, in cui un tempo risiedevano i nobili. Il problema è che qui la terra non è troppo stabile, per cui le case hanno la tendenza a sprofondare lentamente. Solamente i più poveri vivono in questa zona, e si tratta per lo più di loschi personaggi. I canali sono angusti e bui, e la puzza d'estate diventa insopportabile. Le case sono molto vecchie e non hanno sistemi di scarico; gli abitanti gettano semplicemente i loro rifiuti dalla finestra, nei canali. Non si può mai sapere cosa viene gettato, per cui non si deve mai sostare sotto una finestra aperta. Al centro della zona si trova un luogo inquietante, chiamato Corte dei Miracoli: è meglio non metterci mai piede, se si vogliono evitare brutte sorprese".

61. Sede dei Seguaci della Mano Lesta: Questo vecchio palazzo, a sud del Porto delle Gondole (area 57), è la sede della gilda cittadina dei ladri (vedi "Gilde e confraternite"). Dall'esterno sembrerebbe un palazzo comune, se non fosse per il gran numero di persone dall'aria losca che entrano ed escono dai suoi vari ingressi. L'entrata principale dà sul Confine occidentale (area 67). Tutti i membri ed della gilda devono venire qui ogni mese a pagare la loro quota.

62. Sede della Gilda degli Assassini: Pietre grigio scuro ricoprono la facciata principale di questo palazzo antico, il cui portone dà sul Confine occidentale (area 67) ed è vistosamente sorvegliato da due orchetti. Sebbene due pesanti catene li tengano legati per un piede al muro, sono abbastanza vicini da poter bloccare l'ingresso. I due sono armati con grandi alabarde e hanno l'ordine di fermare chiunque cerchi di entrare senza pronunciare la parola d'ordine, che cambia ogni giorno ed è conosciuta solo dai membri della gilda. Gli affari non vengono condotti all'interno del palazzo; gli assassini preferiscono incontrare i potenziali clienti in luoghi meno sospetti, di solito nel quartiere dei divertimenti, in un luogo convenuto. In questo palazzo i membri della gilda vengono mensilmente a pagare la loro quota.

63. Compagnia della Magia Popolare: Questo palazzo è l'unico con una torre in questa zona. Dall'esterno appare abbandonato e ci sono molti cartelli messi dalle autorità cittadine per indicare la pericolosità del luogo. Molte crepe, pietre e stucchi caduti, oltre ai topi, caratterizzano il posto. Nel mezzo della torre c'è una spaccatura, che dà un'aria di instabilità all'edificio.

Si tratta di una decadenza solo apparente, mantenuta dalla temibile Compagnia della Magia Popolare (vedi "Gilde e confraternite"). Questo è il segretissimo luogo di incontro dei suoi membri. La vera entrata è posta nelle fondamenta dell'area 65.

I piani inferiori della casa sono ancora in condizioni abbastanza buone, benché le pareti trasudino l'acqua dei canali e siano coperte da muschio grigio. La sede di questa banda di criminali ha una piccola biblioteca di libri, rotoli di pergamena e oggetti magici rubati, ed è dotata di tutti gli attrezzi necessari per fabbricare false licenze per maghi. Qualsiasi pergamena che resti qui per più di una settimana si distrugge a causa dell'umidità. Una coppia di enormi melme vischiose fa la guardia a questo posto. Sono addestrate ad attaccare chiunque entri dal corridoio principale della zona 65 senza battere tre volte le mani.

64. La Corte dei Miracoli: Le più povere e disgraziate baracche sono collocate in questa zona della città di Glantri, tra la Via dei Mendicanti, il Canale Boldaviano ed i Canali Principale e dei Carrettieri. Le porte e le finestre che danno sul canale sono sbarrate, è aperto solo il passaggio del Canale Boldaviano che dà sulla Corte dei Miracoli. Parti di questa zona portano ancora i segni del fatto che una volta era una zona elegante. Comunque, metà delle case sono oggi in rovina, e la maggior parte di esse ha il tetto sfondato, i muri cadenti e le finestre con i vetri rotti ed aggiustati con assi imputridite. Su entrambi i lati dell'entrata alla Corte degli Accattoni ci sono delle mura diroccate.

Questo luogo è dominio dei reietti della società: i poveri, i malati, i deformati, i maledetti ed ogni tipo di relitto umano che non potrebbe andare in altri luoghi. Centinaia di abusivi vivono qui, in condizioni disumane, odiando il resto della società. Vivono della densa acqua dei canali, di ratti, e di ogni altra cosa che riescono a catturare. I più fortunati sono ancora in grado di vagabondare per le vie della città e accattonare o rubare senza essere scoperti. Il loro incontrastato capo è Re Ratibus, (vedi "Malfattori, maghi e maestri"), un personaggio senza pietà. La parte occidentale di questa zona viene allagata lentamente, metro per metro, anno per anno.

65. Abitazione di Pingo lo Scuro: Questo palazzo decrepito contiene degli appartamenti che possono essere affittati ad un prezzo assai modesto (non più di una o due sovrane al mese). Uno di questi è di Pingo lo Scuro, un assassino della gilda. Il suo appartamento contiene molte gabbie e giare. Pingo tiene nelle giare serpenti addestrati, e nelle gabbie ratti e topi per alimentare i serpenti. Al livello del canale c'è un'oscura bettola, un posto per poveri lavoratori e (specialmente) per gli assassini della gilda. Le bevande sono tremende e i clienti entrano a loro rischio. Chiunque assomigli ad un ricco cliente ha buone possibilità di prendersi una coltellata alle spalle. Una delle stanze posteriori contiene un'entrata segreta per l'area 63 (vedi sopra). Ci sono diversi passaggi segreti che portano ai palazzi vicini.

66. Quartiere Boldavia: In questa coloratissima zona vivono gli immigrati del Principato di Boldavia. Diverse centinaia di queste persone hanno decorato le loro abitazioni per ricreare un ambiente simile alla loro terra di origine. I visitatori devono parlare Boldaviano per poter girare in questa zona. Molti dei cittadini locali sono gondolieri professionisti o portuali. Questo posto è famoso per i suoi veggenti. Gli abitanti passano parecchio del loro tempo libero nella piazza centrale, danzando intorno ad un falò, raccontandosi storie sui lord vampiri delle loro terre, e bevendo il loro liquore tradizionale fino a notte fonda.

67. Confine occidentale: Questa grande zona pavimentata ha questo nome perché è la parte più occidentale della città di Glantri. È sempre affollata; la maggioranza degli artigiani si trova qui perché gli affitti sono bassi e perché è facilmente raggiungibile dalle porte della città con cani e a cavallo. Molte delle case non hanno fognie né altro tipo di sistema

di smaltimento di rifiuti, e così le strade ne sono spesso piene. Questa è una zona brutta e sporca, ma molto attiva durante il giorno.

Spesso gli accattoni importunano i passanti chiedendo pezzi di pane o monete di rame. Molti di questi sono degli abili ladri, ma pochi osano trattarli sgarbatamente, giacché spesso dei sono della Corte dei Miracoli (vedi zona 64 per dettagli).

68. Porte della città: Sono normalmente aperte di giorno, ma sono molto sorvegliate. All'entrata dev'essere pagato un pedaggio di 5 penny di rame, più una sovrana per il cavallo. Le lettighe pagano 1 dc e la merce è tassata 5 sv per carro (o bestia da soma).

I visitatori devono parlare al conestabile locale se hanno bisogno di un lasciapassare per la Cittadella. Il conestabile che ha dubbi sulle intenzioni del visitatore può usare un incantesimo *ESP* per smascherarlo. Se va tutto bene, il visitatore ottiene un lasciapassare valido una giornata. Al visitatore che suscita sospetti il lasciapassare viene in genere rifiutato, anche se può succedere che gli venga rilasciato, ma venga fatto pedinare da un paio di spie.

69. Posto di Guardia: Vi sono vari posti di guardia, dislocati in varie zone della città, nella periferia, e anche nelle altre città e nelle campagne. Consistono in una piccola torretta di pietra a tre piani, con un pesante portone e poche finestre sbarrate ai piani superiori. Un simbolo di legno delle dimensioni e della del forma di uno scudo sta sopra il portone. È nero, e reca l'immagine di un occhio rosso che sembra osservare costantemente la gente che passa. Si tratta di un'illusione ottica che serve a impressionare gli ingenui. Il nome del distretto dell'ufficio è dipinto in oro sopra l'occhio. Nella Nuova Averoigne la scritta dice semplicemente *Gens d'Armes*.

A livello della strada c'è un'affollata e rumorosa sala d'aspetto. Personaggi dall'aria losca ammanettati, maghi senza licenza legati e imbavagliati, mostri illegali, ubriaconi e cittadini che hanno rimostranze sono seduti sulle panche, aspettando il proprio turno. In questi posti normalmente ci sono una mezza dozzina di conestabili in servizio.

Il secondo piano contiene una serie di uffici che si occupano dei vari casi. Il Capo Conestabile lavora qui. Vi è il 10% di possibilità che il Capo abbia una macchina della verità, un piccolo cubo di cristallo dotato di *ESP*. Tre ufficiali e il Capo lavorano su questo piano durante il giorno.

Il terzo piano è l'ultimo della torre, subito sotto il tetto a punta, coperto si scaglie d'ottone. Qui si trova l'armeria della torre: pugnali, spade, balestre, botti piene d'olio, legna secca e un gran pentolone. In caso di necessità, l'olio bollente può essere gettato dai piombatoi della torre. La botola che dà accesso a questo piano può essere sbarrata dall'interno. C'è anche una gabbia con una decina di piccioni per le comunicazioni con gli altri posti di guardia. Gli ospiti sono rinchiusi sotto il livello della strada. Ogni torre di norma contiene un paio di piccole celle e una camera più grande. Vi è almeno una guardia di servizio a qualunque ora del giorno e della notte. La porta che dà su questo piano è chiusa magicamente.

In alcune zone, le torri possono avere un pozzo e una scuderia vicini, con una mezza dozzina di cavalli ed un carro con le finestre sbarrate.

70. Casa da Gioco: Questo bel maniero a tre piani è costruito secondo lo stile tradizionale Boldaviano, con piccole alcove, statue e cupole che decorano l'intera struttura. Molti visitatori di varia estrazione sociale vengono qui per giocare d'azzardo. La Casa è di proprietà del Consorzio dei Mercanti, ed è in possesso di regolare licenza per svolgere questo tipo di attività. I clienti abituali (i perdenti incalliti) hanno delle stanze riservate per la notte ai piani superiori. Il gestore attuale, Henri d'Amberville (vedi "Malfattori, maghi e maestri"), ha avviato recentemente un'attività piuttosto redditizia nel sotterraneo della casa, con l'aiuto dei Seguaci della Mano Lesta. Qui si organizzano giochi d'azzardo senza licenza, a beneficio del gestore e dei suoi comparì. Per entrare nei sotterranei bisogna essere dei clienti in buoni rapporti con la dirigenza.

Il gioco che si svolge in questi locali segreti è chiamato Roulette Boldaviana: due giocatori siedono ai capi opposti di un lungo tavolo. Hanno ciascuno una dozzina di bacchette con le quali devono cercare di colpirla a vicenda, a turno. Le bacchette sono tutte prive di effetto tranne una, che è carica. L'effetto può essere fatale o meno per l'altro giocatore (nessuno sa quale sia l'effetto della bacchetta carica). Mentre i due incauti sfidano la sorte, intorno a loro si scatenano le scommesse, con la posta che si alza ogni giro. Il vincitore ottiene il cinquanta per cento delle puntate sul giocatore che ha perso, che spesso raggiungono varie centinaia di ducati. Dopo una notte di gioco accanito, si possono osservare i corpi dei perdenti che fluttuano, sinistramente, sul Canale Boldaviano.

