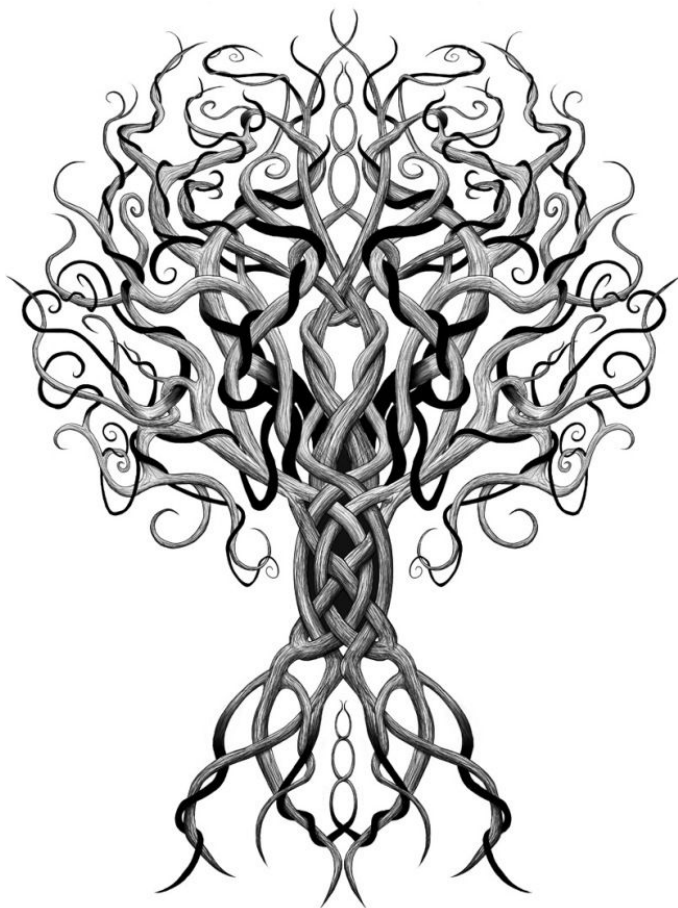


Symbaroum



La Strega e il Mercante

Symbaroum è un © di Nya Jarnringen AB pubblicato in Italia da GGSTUDIO © - Testo di Andrea Maugeri
Questo materiale viene reso disponibile tramite il sito www.latanadelserpedrigo.com con licenza Creative Commons



La Strega e il Mercante

Questo documento contiene una versione ampliata del sandbox scaricabile dal sito ufficiale GGStudio e presenta alcuni elementi utili ad ampliare le possibilità narrative offerte dal modulo originale. Al fine di garantire una maggiore adesione alle linee guida del sandbox si è preferito mantenere inalterata la collocazione geografica della location principale del setting, “Il Cuore di Jakad”, che verrà utilizzato per ambientare l’atto conclusivo dell’avventura.

I mercanti di Forte Cardo non amano il Davokar, nonostante per alcuni di loro costituisca una risorsa insostituibile ed una vera e propria fonte di sostentamento. È quindi del tutto inevitabile che incidenti o, peggio ancora, aggressioni ai danni dei convogli diretti verso i territori barbari, rappresentino per la Camera di Commercio, l’organismo collegiale che tutela gli interessi dei mercanti del Forte, campanelli d’allarme che meritano tutta l’attenzione possibile. Un rapporto dei Ranger della Regina ha recentemente evidenziato un consistente incremento degli episodi di aggressione ai danni di diversi convogli mercantili ed ha indotto Kallia Nervados, il Comandante del distaccamento dei Ranger presso Forte Cardo, a sottolineare l’opportunità che i mercanti si dotino di scorte adeguate e ben addestrate. Quest’ultima raccomandazione ha fatto la fortuna di molte delle agenzie di esplorazione ubicate entro la palizzata della città del Sindaco Lasifor ed ha determinato un consistente incremento della domanda di guide e mercenari. Se perfino Donna Mehira, proprietaria della principale agenzia di Forte Cardo, ha avuto difficoltà a soddisfare le esigenze più complesse, va da sé che si siano aperti spazi interessanti per operatori meno “strutturati” o comunque normalmente

collocati nel cono d’ombra dell’agenzia di Mehira. È il caso della Società della Spada, l’agenzia di Kaspar “Manodipietra”, un veterano della Grande Guerra, oggi tenutario di una piccola agenzia prevalentemente dedita alla selezione di guide esperte da “affittare” a spedizioni di cacciatori di tesori che intendono affrontare i pericoli della Foresta. I Personaggi sono stati recentemente “associati” all’agenzia di Kaspar ed hanno già concluso positivamente alcuni incarichi affidatigli dal vecchio soldato.

LA MISSIONE

Galdomei Henkol è un mercante ambriano specializzato nel commercio di alcune rare erbe del Davokar particolarmente apprezzate dagli Alchimisti dell’Ordo Magica. Per essere più precisi, Galdomei detiene il monopolio di fatto del commercio di stramonio, una comune pianta a fiore altamente velenosa. Le sue foglie contengono un’alta concentrazione di potenti alcaloidi che hanno proprietà allucinogene e narcotiche, e nei casi più gravi possono portare alla paralisi della muscolatura e del sistema respiratorio. La pianta è nota anche come “erba delle streghe” a causa del massiccio impiego che ne viene fatto dalle Custodi del Clan Odaiova: presso questa tribù lo stramonio viene impiegato



come “coadiuvante” delle visioni profetiche delle divinatrici di alcuni villaggi ed in alcuni preparati che, combinati con altre bacche ed arbusti, si rivelano potenti rimedi medicamentosi. Nonostante i rapporti tra i barbari Odaiova e gli Ambriani siano sostanzialmente buoni, Embersind, il CapoClan degli Odaiova, ha espressamente proibito alle Streghe del proprio gruppo di rivelare a chiunque i processi magici utilizzati per ridurre i rischi di manipolazione dello stramonio ed ha dislocato alcune guardie del Clan presso nelle zone del proprio territorio dove la concentrazione di questa pianta risulta essere più significativa. Quando però Nykka, una delle streghe del villaggio di Velk, ubicato alle propaggini meridionali dei territori Odaiova, è stata salvata dall'attacco di un gruppo di felincubi proprio da Galdomei, l'ordine di Embersind è stato disatteso: Nykka, riconoscendo all'ambriano per l'aiuto ricevuto, ha rivelato a Galdomei il segreto dello stramonio e l'astuto mercante ha immediatamente tradotto l'informazione in un canale di fornitura esclusivo. Nykka è la principale fornitrice di stramonio di Galdomei, un compito che la Strega adempie in assoluta segretezza, consapevole che la punizione delle Custodi e del Capoclan potrebbe essere decisamente terribile.

Nel momento in cui parte l'avventura, Galdomei si trova presso la Società della Spada: il suo scopo è quello di garantirsi una buona scorta per affrontare un viaggio di tre giorni all'interno del Davokar: i carri di Galdomei trasportano ufficialmente pelli e provviste per il piccolo villaggio di PonteRotto dove Galdomei incontrerà Nykka per ricevere un'importante partita di stramonio da consegnare poi all'Ordo Magica. Il mercante, date le notizie che circolano al Forte sul destino di alcune carovane e visto l'invito del Comandante Nervados a dotarsi di adeguate scorte, intende assoldare un gruppo di mercenari che lo accompagni nel viaggio

attraverso la Grande Foresta. Se i Personaggi chiederanno maggiori dettagli, Galdomei potrà fornire loro le seguenti informazioni:

- ❑ Una delle ultime spedizioni ad essere assalita è stata quella di Petrio Melk, un piccolo antiquario; il fatto che il suo gruppo sia stato assalito prima di guardare l'Eanor in direzione sud ha indotto molti a ritenere che gli elfi siano i responsabili dell'attacco. Tuttavia, a giudicare dalle condizioni del corpo del povero Petrio, è lecito presumere che siano state altre le cause della sua prematura dipartita;
- ❑ Nykka è un contatto fidato ma è comunque necessario fare molta attenzione: Jaki, una delle Custodi di Embersind sospetta di Nykka e potrebbe aver preso “precauzioni” ulteriori per interrompere il sodalizio tra la Strega ed il mercante;
- ❑ L'Ordo Magica ritiene che lo stramonio, se opportunamente trattato, possa essere utilizzato per contrastare gli effetti del Morbo; Galdomei si mostrerà reticente circa ulteriori possibili dettagli ma un Personaggio che avrà superato un Test di **Persuasione -2** potrà indurre il mercante a rivelare che Magistra Eufrynda si è detta convinta che una combinazione di Acqua del Crepuscolo e stramonio possa effettivamente determinare una progressiva riduzione della Corruzione assorbita da chi sia stato esposto al contatto.
- ❑ Ci sono due possibili percorsi per arrivare a Velk: il primo, il più veloce, prevede l'attraversamento del Ponte di Kom, un'antica struttura symbariana fortificata situata nel territorio della selvaggia tribù di goblin Varraguldru; la seconda opzione è quella di guardare l'Eanor più ad ovest, in prossimità del Salto di

Velia; Galdomei spingerà per la prima soluzione motivandola con la necessità di raggiungere rapidamente Velk (guadare ad ovest significherebbe dover allungare di un giorno e mezzo il viaggio affrontando un percorso più tortuoso). I Personaggi potranno fare appello ad eventuali conoscenze del Davokar (chiamando un Test *Astuzia*: il Master potrà fornire eventuali dettagli sulla base delle indicazioni sommarie riportate sopra); nel caso optino per il percorso più lungo, saranno necessari **due** Test di Persuasione (-1 e flat) per convincere definitivamente il mercante.

Galdomei si accorderà con Kaspar circa il costo complessivo delle prestazioni richieste (vedi tabelle manuale base) a cui aggiungerà un ulteriore 10% extra per ciascun Personaggio. La partenza è prevista per l'indomani mattina dalla Piazza del Rospo dove Galdomei attenderà i Personaggi con un piccolo carro carico di merci da scambiare con Nykka e gli abitanti di Velk.

IN VIAGGIO

La parte iniziale del tragitto sarà sostanzialmente priva di elementi di rischio: il GM avrà quindi l'occasione di descrivere puntualmente gli elementi fondamentali della foresta esaltandone la densità, gli odori ed i rumori, che saranno quelli tipici di un ambiente selvaggio dove piccoli predatori si muovono tra l'erba del sottobosco e dove i raggi del sole faticano a penetrare la fitta coltre di fronde che sovrasta i Personaggi. Il Master è ovviamente libero di inserire eventuali incontri casuali o richiedere check di Tenacia connessi ad eventuali aree della foresta che si possano rivelare parzialmente corrotte utilizzando la tabella "Forest Encounter" di ironpact.com in allegato a questo documento (1 incontro per giorno di

viaggio). Il viaggio verso il Ponte di Kom durerà un giorno e mezzo e porterà i Personaggi a destinazione nel tardo pomeriggio del secondo giorno di viaggio.

IL PONTE DI KOM

Il Ponte di Kom è uno dei pochissimi esempi di architettura symbariana ancora pienamente leggibili: un'unica arcata sovrasta il corso dell'Éanor, particolarmente impetuoso in questo punto, aprendo di fatto la via verso il cuore dei territori Odaiova dove si trova il villaggio di Velk. La struttura è caratterizzata dalla presenza di due torrette merlate alle due estremità del ponte, entrambe realizzate con la tradizionale pietra nera tipica delle costruzioni dell'Antico Impero. La struttura, per quanto ancora elegante ed apparentemente leggera, è in parte diroccata ed invasa dalla vegetazione. Il passaggio, secondo Galdomei, è sorvegliato dai Ranger della Regina: sarà sufficiente versare al Capitano Jonas il consueto "obolo" per passare il ponte senza necessità di esibire Licenze di Esplorazione o altre evidenze che potrebbero solleticare la curiosità dei ranger e mettere così a repentaglio il proseguio del viaggio.

Un Personaggio che abbia avuto successo in un Test di **Attenzione** potrà notare che la struttura appare stranamente quieta: sia pur distante, non noterà il movimento che sarebbe lecito attendersi da un gruppo di Ranger di stanza presso un ponte strategicamente importante per le comunicazioni da e verso il Davokar. Una volta raggiunta la prima torretta i Personaggi potranno trovare conferma delle impressioni eventualmente ricavate dalla ricognizione precedentemente effettuata; qualora dovessero optare per un approccio furtivo, potranno sostenere un Test di **Furtività**: la torretta è una struttura a pianta circolare alta poco più di una decina di metri con due porte, una verso la foresta e l'altra verso il centro del ponte, sufficienti a



garantire il passaggio di carri come quello di Galdomei. La struttura è organizzata su due piani: il locale a livello del ponte è di fatto un'area di passaggio assegnata al controllo dei transiti ed alla eventuale perquisizione dei carichi: la presenza di un tavolaccio e di alcune casse (vuote) all'interno della stanza, probabilmente destinate a stipare eventuali merci sequestrate, sembra confermare questa impressione. Alla sinistra dell'ingresso è visibile una ruota in legno con una fune tesa legata alla vite principale: la fune è collegata ad un meccanismo simile situato al piano superiore e può essere utilizzata per abbassare la cancellata di metallo utilizzata per isolare il ponte da eventuali attacchi.

Al secondo piano, collegato al precedente da una semplice scala in legno, hanno sede gli alloggi della guarnigione. Un Test di **Attenzione -3** consentirà ai Personaggi di percepire alcuni movimenti nei piani superiori: qualora i Personaggi dovessero decidere di muoversi in direzione del piano superiore, non appena aperta la botola che separa i due livelli, si imbattono in un gruppo di goblin (PG + 1; vedi stats e caratteristiche Varraguldru nel modulo "La Notte del Morbo") che ingaggerà immediatamente il gruppo. Un attimo prima di guadagnare l'accesso al piano superiore, la fune che blocca la cancellata verrà tagliata e il gruppo si ritroverà chiuso all'interno della torretta.

Al piano superiore si trovano i cadaveri di due Ranger; un Personaggio con l'Abilità **Guaritore** o un successo in un Test di **Astuzia** consentirà di rilevare sul cadavere di uno dei due Ranger una ferita inferta da un colpo di spada molto potente i cui bordi sembrano quasi cauterizzati e contraddistinti da una chiara striatura nerastra. L'attacco è risalente ad un paio di giorni prima dell'arrivo dei Personaggi.

Il blocco della cancellata obbligherà i Personaggi a proseguire nella direzione opposta; a metà del ponte potranno scorgere,

oltre la porta della seconda torre, una figura completamente vestita di nero a dorso di uno stallone anch'esso nero; un gruppo di goblin (PG + 2) scemerà dal secondo piano della seconda torretta. La figura in nero griderà in direzione dei goblin: "Catturate il mercante ed uccidete gli altri!". Detto questo si allontanerà. I Personaggi dovranno quindi affrontare un secondo combattimento, risolto il quale potranno eventualmente perquisire la seconda torretta: l'arredamento è simile a quello della struttura gemella con alcune differenze:

- ❑ al pian terreno si trova il cadavere di un Ranger che Galdomei riconoscerà come il Capitano Jonas, colpito alle spalle da un'arma avente le medesime caratteristiche di quella utilizzate per uccidere i suoi compagni nella torretta n.1; perquisendo il cadavere i Personaggi potranno trovare questo biglietto:

Falcenera è una sciocca. Requisisci il carro e attendi il mio arrivo. Penseremo poi a sbarazzarci di lei e della Strega. Tra tre giorni sarò al Cuore di Jakad. K.

- ❑ al piano superiore si trovano i cadaveri dei compagni di Jonas, entrambi uccisi con le medesime modalità; frugando all'interno di un tavolo e superando un Test di **Attenzione** i Personaggi potranno rinvenire il diario di uno dei Ranger:

I Goblin sono stranamente molto attivi in quest'ultimo periodo. Noi siamo pochi e decisamente inferiori per numero. In caso di attacco non resisteremo.

**soprattutto se, come dicono, Falcenera
è riuscita ad averli dalla propria parte.
Perché il Capitano non chiede rinforzi?**

È evidente che Kaspar e il Capitano Janos sono parte di un disegno probabilmente volto ad impadronirsi dello stramonio prendendo il posto di Galdomei; se i Personaggi interrogheranno Galdamei questi dirà inizialmente di non sapere nulla e di essere sorpreso tanto quanto loro della scoperta appena fatta; se i Personaggi insisteranno potranno tentare di intimidire il mercante, evidentemente impaurito dalle circostanze (Test **Persuasione** +3); Galdamei confermerà di non sapere nulla del rapporto tra Kaspar e Falcenera e di essere all'oscuro del loro piano: la sua principale preoccupazione è Nykka, alla quale lo lega non solo un rapporto d'affari ma anche un sentimento più forte. Galdamei si dirà disposto a raddoppiare l'ingaggio del gruppo se lo aiuteranno a mettere in salvo la Strega: c'è una locanda, il Cuore di Jakad, poco più a sud del villaggio di Velk, sulla via del ritorno verso Forte Cardo ed è lì che il mercante ha intenzione di condurre la donna che ama: Galdamei consegnerà all'Ordo l'ultima fornitura e poi partirà alla volta della catena dei Corvi in compagnia di Nykka.

LA STRADA PIU' LUNGA

Come detto, Galdamei vorrà passare a tutti i costi per il Ponte di Kom; se i Personaggi dovessero preferire un approccio diverso possono optare per la strada che conduce a Velk attraverso il Salto di Velia.

Il Salto di Velia è un terrapieno naturale situato a ridosso del corso dell'Éanor, un giorno e mezzo di cammino a nord ovest rispetto a Forte Cardo; dal Salto al villaggio di Velk saranno poi necessari ulteriori due giorni di marcia in pianura, attraverso zone della Foresta poco battute da predoni/eventuali aggressori. Il terrapieno è una sorta di tronco

di piramide che "schiaccia" il corso dell'Éanor riducendo le dimensioni del letto del fiume in prossimità di un guado naturale facilmente attraversabile; il toponimo deriva dalla vicenda di una sapienta, Velia per l'appunto, corteggiata da un potente Mago dell'Antico Impero: la donna, pur di sfuggire al proprio spasimante, preferì utilizzare il proprio potere per trasformarsi in un gufo reale, spiccando il volo dall'estremità della collina. Il luogo, oggi, è considerato un buon punto per attraversare l'Éanor ed entrare nei territori Odaiova; recenti resoconti di alcuni viaggiatori hanno tuttavia segnalato la presenza di strani movimenti nei pressi del sito: alcuni parlano di branchi di jakaar particolarmente aggressivi il cui obiettivo non sembra essere quello di sfamare il branco, quanto piuttosto tenere lontani i viaggiatori dalla Grotta del Gufo dove si dice che un Troll abbia preso recentemente dimora.

I Personaggi arriveranno al Salto di Velia all'imbrunire e saranno quindi costretti ad accamparsi: durante gli eventuali turni di guardia o comunque nel cuore della notte un Test di **Attenzione** consentirà di rilevare movimenti ad una ventina di metri dal campo che sarà stato predisposto e la sensazione di essere osservati sarà ulteriormente confermata dal nervosismo del baio cui è aggioato il carro di Galdamei. Un primo rumore proverrà dal folto della foresta seguito da ulteriori movimenti: un cervo sbucherà dal cuore del bosco e si metterà a brucare poco più avanti; poco dopo che la calma si sarà ristabilita, l'animale alzerà la testa e scarterà leggermente di lato: quello sarà il momento in cui un gruppo di jakaar (3) salterà al collo dell'animale, uccidendolo.

A questo punto un Troll Affamato si farà strada nel bosco e non appena scorgerà i PG darà un ordine gutturale ai tre predatori che si disporranno accanto a lui per poi aggredire il gruppo. Una volta risolto il fight, un Personaggio che abbia avuto successo in un Test di **Attenzione** potrà riconoscere sulla



fronte del Troll una sorta di incisione sul lobo parietale sinistro della creatura che un Personaggio con Abilità **Erudito** a livello Adepto interpreterà correttamente come una runa di asservimento. A questo punto, consapevoli che nella zona possano essere presenti possibili minacce dello stesso genere, i Personaggi dovranno affrettare i propri passi in direzione di Velk. Come detto Velk dista dal Salto di Velia due giorni di marci: ogni sei ore di marcia i Personaggi dovranno sostenere un check di **Attenzione** per non perdere l'orientamento (in caso di fallimento il viaggio si allungherà proporzionalmente); per ogni giorno di viaggio il Personaggio con il punteggio più alto di **Astuzia** dovrà tirare 1d6 il cui risultato andrà confrontato con la seguente tabella:

1-3: i Personaggi si imbattono in una pattuglia composta da 1d4 elfi della Primavera che ingaggeranno i Personaggi ritenendoli responsabili del rituale di cui è stata vittima il Troll;

2-4: i Personaggi si imbattono in una pattuglia formata da 1d6 Ranger della Regina che chiederanno ai Personaggi di esibire la loro Licenza di Esplorazione (saranno necessari Test di **Persuasione** per evitare l'eventuale ingaggio/convincere Galdamei a "rassicurare" i Ranger)

5 - 6: nessun incontro

Il GM è ovviamente invitato ad inserire eventuali ulteriori elementi o "ostacoli di ambientazione" per movimentare ulteriormente il viaggio dei Personaggi.

All'alba del terzo giorno, i Personaggi arriveranno in prossimità del villaggio di Velk.

IL VILLAGGIO DI VELK

Velk è un avamposto Odaiova che conta circa cinquanta abitanti. Il villaggio ha un'economia semplice, prevalentemente

basata sulla caccia e sul commercio di prodotti di artigianato, molto richiesti dagli Ambriani. In particolare, il villaggio è conosciuto per la produzione del boothes, un tappeto realizzato con fibre vegetali molto richiesti dai facoltosi nobili ambriani. Pochi altri villaggi possono vantare la medesima tradizione, motivo per il quale Embersind, il CapoClan Odaiova ha scelto di affidare la gestione del villaggio a Jaki, una delle sue Custodi; tra le fibre vegetali utilizzate figurano anche i filamenti dello stramonio (la cui parte venefica è rappresentata dal solo fiore). Quest'ultima circostanza ha ulteriormente giustificato la scelta di Embersind cui è recentemente seguito l'invio di un gruppo di 5 guerrieri cui è stato assegnato il compito di sorvegliare le riserve di stramonio in ossequio alle decisioni che Embersind ha assunto per limitarne la circolazione tra gli Ambriani.

Quando i Personaggi giungeranno a Velk troveranno il villaggio sarà sostanzialmente quieto e la presenza di eventuali Ambriani fra i Personaggi non desterà preoccupazione o sgomento: come detto, per quanto dimensionalmente modesta, Velk è una stazione commerciale che intrattiene consolidati rapporti con Forte Cardo i cui abitanti (in particolare mercanti) sono presenze note ai pochi abitanti del villaggio.

Galdomei si metterà immediatamente alla ricerca di Nykka; una volta arrivato davanti alla sua capanna sarà raggiunto da Jaki, la Custode del Clan, scortata da 6 guerrieri dall'atteggiamento decisamente minaccioso. Jaki, tuttavia, non ha intenzione di provocare un "incidente diplomatico" e Galdomei è ben al corrente del profondo dissidio che caratterizza il rapporto con Nykka: la Custode è una convinta sostenitrice (taluni dicono essere la vera ispiratrice) del divieto imposto da Embersind sul commercio dello stramonio; Nykka, spinta anche dalla sua giovanile intraprendenza, è di avviso esattamente contrario, il che giustifica il rischioso rapporto che ha progressivamente costruito con



Galdomei. Jaki si rivolgerà quindi ai Personaggi:

Se cercate Nykka, sappiate che non è più qui. I miei guerrieri l'hanno sorpresa a trafugare lo stramonio del Capo Clan e la piccola sciocca ha pensato bene di fuggire. Coraggiosa, non c'è che dire, ma poco accorta. Le sue tracce erano facilmente visibili: ha sicuramente tentato di raggiungere il Cuore di Jakad. Peccato che non ci arriverà mai...la Foresta si occuperà della giovane traditrice. Quanto a voi, vi concedo di recuperare le forze e di andarvene da qui. Di solito non sono così generosa, fate in modo che non cambi idea.

Galdomei tratterrà a stento la propria inquietudine cosa che non sfuggirà a nessuno, Jaki compresa; la Custode sorriderà beffarda durante il suo breve discorso evidentemente consapevole della natura del rapporto che lega Galdomei a Nykka. Se i Personaggi dovessero decidere di chiedere informazioni alla Custode, Jaki sarà comunque pronta a rispondere:

- ❑ Ėmbersind non è uno sciocco ed è ben consapevole di quale valore abbia lo stramonio nelle tradizioni stregonesche; tradire il suo volere equivale a venir meno alla propria fede, un atto intollerabile, soprattutto per una Strega;
- ❑ Nykka è sempre stata particolarmente esuberante ed incapace di tenere a freno i propri istinti; cadere tra le braccia di un Ambriano e mettere a repentaglio la propria posizione sociale è tipico di coloro che non hanno compreso quanto rilevante sia il proprio ruolo nella comunità;
- ❑ Recentemente alcuni guerrieri hanno riferito di movimenti della tribù goblin Varraguldru nella zona compresa tra il Ponte di Kom e il Cuore

di Jakad; a quanto pare uno stregone, un certo Ashfaru, un uomo che Jaki conosceva bene per essere stato una delle guide di Velk, si è ritirato proprio in quelle zone senza dare più notizie di sé;

- ❑ Falcenera è una donna pericolosa e Jaki non escluderà che possa aver trovato in Ashfaru un potenziale aiuto per i propri scopi: mettere le mani sullo stramonio e sul piccolo santuario che si trova al Cuore di Jakad, dove alcuni sostengono sia ubicata una pozza di Acqua del Crepuscolo.
- ❑ Jaki è al corrente dei movimenti di Kaspar, spesso avvistato tra il Ponte di Kom ed il Cuore di Jakad; i barbari non l'hanno mai considerato un pericolo: i suoi piccoli traffici con il Capitano Janos non sono affare che interessa il popolo di Ėmbersind e se il Capitano è morto allora ha avuto quel che si merita per la propria avidità.

A questo punto Galdomei premerà per partire immediatamente alla volta del Cuore di Jakad per mettere in salvo Nykka, promettendo ai Personaggi tutto l'aiuto possibile qualora intendessero vendicarsi del tradimento di Kaspar.

NOTA PER IL GAME MASTER

Una volta che i Personaggi avranno lasciato Velk, il GM potrà fare riferimento al modulo ufficiale "La Notte del Morbo" che costituisce il naturale seguito narrativo del presente modulo. Questo paragrafo ha la funzione di proporre un possibile raccordo tra le due fasi dell'avventura, ferma restando l'assoluta libertà del GM di proporre al proprio gruppo sviluppi alternativi a quelli proposti.

Nykka ha effettivamente trovato rifugio al Cuore di Jakad; Koldra, la proprietaria, ha preferito ospitarla nella stalla dove la Strega



ha potuto nascondersi senza dover temere di essere individuata dai possibili avventori della locanda; i Personaggi potranno individuarla facendo domande a Koldra e convincendola (anche grazie a Galdomei) ad indicargli il luogo dove la giovane mistica si nasconde; in alternativa, qualora eventuali opzioni in questo senso non dovessero risolversi in un successo, il GM potrà scegliere di far comparire Nykka sulla scena una volta che Galdomei avrà raggiunto la locanda o durante il dialogo tra Koldra e i Personaggi. Le informazioni fornite da Jaki saranno disponibili anche a Nykka, la quale confermerà di essere fuggita dopo essere stata minacciata da Ashfaru; la Strega non conosce né Kaspar né il Capitano Janos ma qualora i Personaggi dovessero menzionare le loro intenzioni, Nykka confermerà di avere in più occasioni intravisto nei dintorni di Velk una pattuglia di Ranger spesso dedita a taglieggiare i piccoli commercianti Ambriani e Barbari in partenza e in arrivo al villaggio.

Una volta scesa la sera, la quiete della locanda sarà scossa dall'arrivo di un cavallo che procederà a passo lento in direzione della locanda fortificata; il cavaliere ha una lunga tunica blu e sembra prossimo a cadere di sella da un momento all'altro. Sarà il marito di Koldra ad accoglierlo all'ingresso e ad aiutarlo a scendere: una volta a terra il cavaliere si rivelerà essere Kaspar, ferito in più punti ed in particolare al torace, profondamente ferito dal colpo di una spada di grosse dimensioni (la ferita ha le stesse caratteristiche di quelle del Capitano Janos). I Personaggi avranno pochi istanti prima di vederlo spirare e potranno eventualmente utilizzare questi secondi per un brevissimo dialogo nel quale Kaspar confermerà le proprie avidi intenzioni. Ad un tratto il morente ex soldato mormorerà in preda al delirio pre morte: "sono qui, sono tantissimi..." e dal fondo della valle inizierà a levarsi un inconfondibile suono di tamburi di guerra.

Mostri ed Avversari

Il modulo ufficiale "La Notte del Morbo" contiene tutte le informazioni statistiche relative ai Goblin Varraguldru, Falcenera ed Ashfaru.

Per quanto riguarda Ranger, Elfi ed il Troll Affamato potranno essere utilizzate le relative statistiche pubblicate nel capitolo "Mostri ed Avversari" del Manuale Base.



Symbaroum è un © di Nya Jarnringen AB pubblicato in Italia da GGSTUDIO © - Testo di Andrea Maugeri
Questo materiale viene reso disponibile tramite il sito www.latanadelserpedrigo.com con licenza Creative Commons

