
AVVENTURE NEL SERAGON

DIECI INCONTRI E DIECI LOCATION NON CANONICI PER CAMPAGNE SANDBOX IN SYMBAROU

<i>D₁₀</i>	<i>INCONTRO</i>
1	D6+1 membri della Gilda dei Candelieri in viaggio verso Kaldel, si spacciano per mercanti. Hanno sentito delle voci riguardo incursioni di Bestial nella zona e informeranno i personaggi se saranno amichevoli. Non riveleranno l'appartenenza alla Gilda, ma una prova riuscita di <u>Attenzione - 3</u> rivelerà il marchio sull'avambraccio. Un personaggio con Erudito riconosce il marchio.
2	D6+2 barbari Karohar con Colosso e Strega barbara alla ricerca di ingredienti mistici. Visibili a distanza grazie a grosse fiaccole e torce. Sulla difensiva, in particolare se i personaggi sono pesantemente armati. La strega parla qualche stralcio di lingua comune e baratterà ingredienti mistici con informazioni riguardo il Santuario del Dio Ragno nelle montagne.
3	Accampamento di tagliagole e avventurieri ambriani (num. PG+2 / 3 feriti gravi) in viaggio verso Ravenna. Si sono scontrati, perdendo, con gruppo di barbari Karohar. Chiedono aiuto ma si approfitteranno dei pg se poco prudenti. Vogliono vendicarsi dei barbari e sono a conoscenza di un loro insediamento nella foresta del ducato. Se un personaggio è stato a Forte Cardo negli ultimi tempi, una prova di <u>Astuzia</u> rivelerà che il capobanda ha una taglia dal valore di 10 talleri.
4	Carro di merci diretto verso Argom. 3 mercanti ambriani con il loro aiutante goblin vendono cibo a caro prezzo e rimedi curativi fasulli. <u>Attenzione -2</u> per riconoscere la menzogna; 3-in-6 che i rimedi causino effetti negativi dopo un giorno.
5-6	Banda di Bestial , aggressivi. Num. PG. Stanno: (1d4) 1) montando campo; 2) cacciando un Beamon; 3) scuoiando un gruppo di Ranger della Regina uccisi; 4) interagendo con un altro incontro di questa tabella.
7	Spedizione dell'Ordo Magica diretta verso le montagne, alla ricerca di un santuario del Dio Ragno. La loro guida barbara si è ammalata dopo un temporale, sono disposti a pagare per un'altra guida. Hanno con loro frammenti di tavolette che contengono stralci di storie riguardanti barbari che fuggono dalle montagne dopo un evento mistico (valore 40 talleri – se rivenduti a Yndaros potrebbero attirare l'attenzione dell'Ordo Magica.)
8	D6+1 Predicatori flagellanti + 2 teurghi , si è sparsa la voce della Disgrazia di Oralak e stanno dirigendosi alla cittadina in pellegrinaggio per espiare le loro colpe.
9	Piccolo carro con famiglia infetta dal Malanno Rosso . Stanno dirigendosi ad Argom seguendo la voce di una cura: nella città crescerebbe un albero di grandi dimensioni i cui frutti sarebbero in grado di far addormentare coloro che li mangiano. Questo sonno speciale guarirebbe da ogni male. La voce è falsa e la coppia di donne che bada ai tre bambini lo sa. Le due, un tempo avventuriere, vogliono percorrere le pianure ambriane per un'ultima volta.
10	Sciame di becchinieri , hanno appena divorato, con successo, un piccolo branco di lupi giovani.

Gilda dei Candelieri: gilda commerciale con forti legami mistici. La mia idea è che posseggano i segreti di una nuova tradizione mistica basata sulla modellazione della cera, creando così candele magiche. Purtroppo, non l'ho sviluppata più di così.

Disgrazia di Oralak: la cittadina è stata distrutta da un culto eretico che non è riuscito a controllare il potere che ha evocato. I locali sfruttavano uno spirito della foresta incatenato pensando che fosse una manifestazione della Madreterra, il tutto è finito in tragedia. (avventura che i personaggi del mio gruppo non sono riusciti a risolvere).

Malanno Rosso: epidemia simile alla Peste che causa il presentarsi di ferite e croste. L'epicentro è situato a Kastor.

- | | |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | <p>Un cimitero abbandonato, ricoperto da Rose Sanguine, una pianta ed ingrediente alchemico. È pressoché impossibile risalire a chi sia sepolto qui, ad eccezione di un mausoleo di famiglia: padre, quattro fratelli e quattro figli. Ci sono segni e rimanenze di furto: corda, vanghe e uno zaino (con 4 oggetti casuali). Una prova di <u>Attenzione</u> riuscirà rivelerà le tracce di un paio di uomini che entrano nel mausoleo senza uscire.</p> |
| 2 | <p>Torrente prosciugato, con diga. Un sentiero conduce ad un insediamento barbaro del clan Karohar. 12+2d10, neutrali dato il loro isolamento ma protettivi della zona, a meno che i personaggi non li abbiano già incontrati.</p> |
| 3 | <p>Stagno, piccola oasi. Diverse rane nella zona, neutrali, non sono spaventate dai personaggi. Il luogo è pacifico, <u>riposando al suo interno si recupera 1 Punto Resistenza aggiuntivo</u>. Un Re Rospo Anziano vive nelle vicinanze, è solo e non è aggressivo. Comunicherà telepaticamente ad un personaggio casuale il suo desiderio di veder fluire di nuovo il torrente bloccato dalla diga.</p> <p>Ricompensa: il Re Rospo è disposto a stringere un patto con uno dei personaggi. Obiettivo: condurre la sua prole sulle sponde dell'Eanor. Il Re Rospo fa avvicinare il personaggio ad una polla mistica, ricolma di acqua lucente. Quell'acqua, se versata nel fiume Eanor, darà vita a nuovi rospi. Se il personaggio rifiuta, il Re Rospo rigetta una sfera di giada dalle dimensioni di una testa umana (insieme a pezzi di equipaggiamento umani) dal valore di 100 talleri.</p> |
| 4 | <p>Palude piana con poca vegetazione. Ricoperta di uccelli e volatili di ogni tipo a causa della ricca presenza di pesci. Non permetteranno la pesca e attaccheranno in massa se infastiditi.</p> |
| 5 | <p>Avamposto di Bestiali. 2d6+5. Svariati archi di pietra che conducono ad una radura dove un vecchio pilastro del Dio Ragno giace rovinato e sporco. Altri Bestial vivono sulle montagne e razziano Kaldel. In tutto ci sono cinque pilastri del Dio Ragno tra le montagne, i barbari della foresta conoscono una leggenda a riguardo.</p> |
| 6 | <p>Rocca di Helmandill. Su questa piccola rocca, situata in un'altura circondata dal verde, si è consumato uno scontro tra le famiglie di Odaal e quelle di Argom. La rocca dopo lo scontro è stata presa da Odaal ma poco dopo è caduta ancora, per mano di un gruppo di necromanti che l'hanno fatta loro. Sotterranei con non morti e resti di battaglia. Potrebbero essere ritrovati oggetti da riconsegnare alle rispettive famiglie per ricompensa.</p> |
| 7 | <p>Lago con torre nera al centro, la casa di un alchimista barbaro. Il barbaro ha una chiara formazione ambriana ed è interessato alla polvere di Elitropia, pagherà profumatamente per averne un barile. La torre è abitata da numerosi corvi che si alzeranno in volo appena i personaggi si avvicineranno.</p> |
| 8 | <p>Una baracca apparentemente abbandonata, solida, di dimensioni piccole, probabilmente di fattura goblin. L'interno è a soqqadro ma una prova di <u>Attenzione - 2</u> rivelerà una botola al cui interno è possibile rinvenire un telescopio di pessima fattura e una mappa delle stelle.</p> |
| 9 | <p>Avamposto Changeling con locanda "Il Favo d'Oro". Il miele che viene creato qui causa sonnolenza e visioni 2-in-6 La changeling che cura le api è una spadaccina in contatto con il Patto di Ferro. Le api la difenderanno nel caso venga aggredita. Il miele e le api particolari potrebbero risultare interessanti per un alchimista o un ritualista.</p> |
| 10 | <p>Piccola conca con serie di rocce che fuoriescono dal terreno. Le rocce raggiungono un'altezza massima di 5 metri e sono disposte in modo da assomigliare fortemente a dita di una mano mastodontica. Le "dita" contengono vene di Elitropia, una pietra dal colore rosso con venature verdi, usata in polvere dagli alchimisti. 2-in-6 che di giorno ci siano 2d6 minatori insieme ad un capo di gilda provenienti da Kastor. Aggressivi, affermano di possedere la conca.</p> |

