DND Metroid Ideas

De zanden in Zakhara verschuiven. Oude ruines in de spooklanden komen naar boven. De wildste verhalen over de schatten komen naar boven, maar welke zijn mythes en welke zijn waarheid? Op de zuid-westelijke rand van de spooklanden vindt je Halwa-, een handelsstad aan de Al-Malith rivier, ook gekend als een van de Hartsteden. Veel bijzondere goederen worden hier verhandeld, kleurrijke stoffen, geurige kruiden, voedsel uit verschillende streken, maar ook eigenaardige artefacten uit verre verledens. Hier start het avontuur van een groep excentriekelingen.

Places:

* Zakhara: een zuidelijk land in the Forgotten Realms.
* Halwa: Een handelsstad gelegen aan de rand van de Spooklanden in Zakhara, gekend als een van de Hartsteden, aan de Al-Malith rivier. Zijn bijnaam is de Stad van Eenzaamheid
* Forgotten Ruins of Bryyo
* Athanar, spelljammer port op Coliar

Personages:

* Ontdekkingsreiziger en archeoloog
* Gandrayda: elusive Changeling helping our main characters
* Rundas, Ice wizard helping our characters, first to fall
* Gaor, an Aarakocra lost in the desert

Story notes:

* Start at Halwa, combine the PC’s.
* The search for the lost city of Bryyo
* Side Missions:
  + Visit Temple of Kor, Rhundas the wise Ice wizard
  + Visit Bastion of Hajama, Rhundas the brave Ice wizard
* Finding Gaor at Kor, Hajama or in the Desert
* At Bryyo upper ruins
* Side Missions:
  + Find Rhundas
  + The deranged salesman: kill Rhundas, he stole goods
* Bryyo lower ruins
* Encounters with mindflayers-kind
* Losing Rundas
* ‘Trip’ to Coliar, Athanar
* -------------------------------------------------------
* Reuniting Gaor with the local Aarakocra
* Weirdness at Athanar
* More mindflayer interference
* Losing Gaor
* Return to Norfa-ir
* ------------------------------------------------------
* Trip to World Pillar Mountains
* Meeting the Yak-folk
* Mindflayers at the World Pillar Mountains
* Going to the Underdark
* ------------------------------------------------------
* Finding the Mindflayers workings
* Disruptions at the Mindflayers
* Losing Gandrayda
* The Hive Brain
* Attack by the Alhoon
* The quest comes to an end… Or does it?
* -----------------------------------------------------

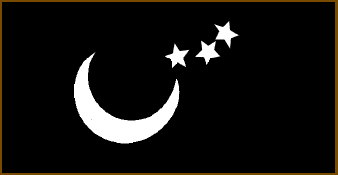
Music:

* Bryyo: Metroid Prime 1: Chozo ruins
* Hive Ambush: Hive mecha boss theme
* Brain: Metroid Prime
* Gandrayda, Rundas, Gaor : their own themes

De zanden in Zakhara verschuiven. Oude ruines in de Spooklanden komen naar boven. De wildste verhalen over de schatten worden gefluisterd, maar welke zijn mythes en welke zijn waarheid? Op de zuid-westelijke rand van de spooklanden vindt je Halwa, een handelsstad aan de Al-Malith rivier, ook gekend als een van de Hartsteden. Onder een glinsterende zon worden veel bijzondere goederen hier verhandeld, kleurrijke stoffen, geurige kruiden, voedsel uit verschillende streken, maar ook eigenaardige artefacten uit verre verledens. Hier start het avontuur van een groep excentriekelingen.

Ondertussen verandert de sfeer in het Onderdonker ook, want de fluisters komen ook tot hier…

Excentriekelingen:

* Lvl 2
* Goede reden om in Halwa te zijn
* Als uw character op lvl 3 zijn subclasse krijgt, denk hier dan al op voorhand over, maak de overgang zo natuurlijk mogelijk.
* **Geen** changeling!
* Characters mogen afwijken van de typische zaken zoals gezet in de Player’s Handbook, zoals altijd, afspreken met DM!
* **Geen** neutral evil, of chaotic neutral, of chaotic evil
* Let op, het schiereiland Zakhara is niet zoals de gekende Waterdeep of omstreken. Zakhara is veel ruwer, zanderiger, droger. De Hartsteden en dorpen worden geregeerd door de Grote Caliph vanuit Huzuz. De bewoners volgen de Verlichting: een set aan waarden, waaronder eer, gastvrijheid en het belang van familie. Goden die niet behoren tot Zakhari pantheon worden aanzien als barbaars, of ajami (van ver weg). Zakhara is sterk afgezonderd van Faerun en de rest van Abeir door de Wereld Pilaar Bergketen. Bovendien worden de zeeën rond het schiereiland bevaren door piraten. Mensen van buiten Zakhara worden gezien al barbaren, omdat Zakhari overtuigd zijn van hun eigen ‘Verlichting’.
* 

Christophe: Necromancer who wants to stop death after losing his wife (Chaotic Good?, True Neutral?) Gaat waarschijnlijk mensen wel willen helpen die op rand staan van overlijden. Gaat diegene zijn die Ghor wel wilt helpen.