LA MORTE SOTTO KARAK AZGAL

Un'avventura completa per Guerrieri di Livello 1

LIVELLO TRE – IL POZZO DELLE TENEBRE

La Stella dell'Alba è ora in mano a un Campione di Khorne, Deathmonger, che dopo aver tradito o sacrificato i suoi alleati si ritrova ad esserne l'unico possessore. Il suo scopo è usarla per aprire un portale verso le Terre Oscure per poter richiamare truppe con l'intento di conquistare i Principati di Confine.
Riusciranno i Guerrieri a impedirlo? E sapranno scoprire che fine ha fatto Grimcrag Grunnson?

PERSONAGGI

SKRUNCH

Skrunch è il luogotenente di Skabnoze: da quando Deathmonger ha scoperto dell'esistenza di un Portale Oscuro e si è insediato a Karak Azgal, questo Orco Nero è responsabile di creare l'avanguardia dell'esercito che emergerà dalle Terre Oscure. Per ora sta reclutando quanti più Mostri possibile già presenti nella città Nanica.
Skrunch ha i seguenti valori:

Ferite:	7
Movimento:	4
Abilità di Combattimento:	4
Abilità Balistica:	4+
Forza:	4
Resistenza:	4(5)
Iniziativa:	2
Attacchi:	1
Oro:	90
Armatura:	1
Danno:	1D6

Regole Speciali: Oggetto Magico, Armatura Magica e Arma Magica.

DEATHMONGER

Fervente seguace del Dio del Sangue Khorne, Deathmonger ha scoperto l'esistenza di un portale che, se aperto, consentirà a creature immonde di riversarsi nelle profondità di Karak Azgal. Il piano di questo tetro Campione del Caos è usare la Stella dell'Alba a questo scopo e guidare questi Mostri all'assalto dell'Impero, per spargere quanto più sangue possibile in onore del proprio Signore Oscuro.

Ferite:	15
Movimento:	4
Abilità di Combattimento:	7
Abilità Balistica:	Auto
Forza:	5
Resistenza:	4(6)
Iniziativa:	7
Attacchi:	3
Oro:	910
Armatura:	2
Danno:	1D6

Regole Speciali: Armatura Magica, Arma Magica.

MAZZO DELLE CARTE EVENTO

Potete utilizzare il mazzo di carte Evento fornito per il terzo livello di questa campagna. In alternativa, tirate sulla seguente tabella ogni volta che si dimostri necessario pescare una carta Evento. Se dovesse uscire un risultato già ottenuto in precedenza, tirate nuovamente.

D20 Evento

1 **Dardo avvelenato.** *Nell'oscurità è difficile cogliere i dettagli, soprattutto un cavo sottile teso tra due pareti. Ve ne rendete conto solo quando il sibilo di un dardo di balestra solca il buio.* Pescate un Segnalino Guerriero per determinare chi ha fatto scattare la trappola e subirà 1D6+2 Ferite. Il dardo è avvelenato e se questo attacco riduce le Ferite della vittima a zero, questa deve effettuare un test di Resistenza immediatamente. Se fallisce, anche se verrà curato, la sua Forza sarà ridotta di 1 permanentemente.

2 **Persi.** *Dopo aver vagato per il dungeon per ore senza un segno di qualcosa di interessante, i Guerrieri realizzano di essersi persi.* Prendete altre 1D6 carte Dungeon tra quelle che avete rimesso nella scatola all'inizio della partita (siate sicuri che nessuna sia una Stanza Obiettivo) e ponetele in cima al mazzo Dungeon. Per ritrovare la strada, i Guerrieri devono prima attraversare queste carte extra.

3 **Oro perduto.** Tirate 1D6 per ogni Guerriero. Quello che ottiene il punteggio più basso si accorge che il suo zaino ha un buco e che ha perso 1D6x200 oro!
Pescate un'altra carta Evento immediatamente.

4 **Oro!.** *Il pavimento di questa stanza è ricoperto di monete e gemme preziose che attendono solo colui che le raccoglierà.* Ogni Guerriero ha diritto a cercare dell'oro come descritto a pag.67 del Roleplay Book.
Tirate 1D6. Con 1,2 o 3 pesca un'altra carta Evento immediatamente.

5 **Crollo.** *Il soffitto qui è pericolante e non vi stupite quando inizia a cedere sulle vostre teste.* Qualsiasi Guerriero o Mostro che si trovi ancora in questa sezione del dungeon alla fine del prossimo turno subisce 2D6 Ferite modificate normalmente da Resistenza e Armatura. L'entità del crollo non rende inagibile la sezione e le sue caselle restano normalmente attraversabili.

6 **Quiete.** *L'atmosfera sembra come immobilizzarsi, non percepite rumori sospetti e persino l'aria sembra essersi fatta meno pesante. Che sia una tregua?* Per i prossimi 1D3+1 turni non possono accadere Eventi Inaspettati.
Tirate 1D6. Con 1,2 o 3 pesca un'altra carta Evento immediatamente.

7 **E adesso?.** *Un brivido vi percorre la spina dorsale, presagio di cosa succederà.* Tirate sulla tabella degli Eventi a pag.61 del Roleplay Book e giocate l'Evento che ne risulterà.

8 **Lanciate 1D6: (1-3) 1d3 Squig di Caverna Selvaggi; (4-6) 1D3 Squig di Caverna e Mandriani (2 per ogni Squig)**

9	**1D6+3 Hobgoblin**
10	**1D6+6 Snotling**
11	**1D3 Minotauri**
12	**1D6 Orchi con arco e 1D6 Orchi con spada**
13	**1D6+2 Uomini Bestia**
14	**2D6 Ratti Giganti**
15	**1D3+1 Guerrieri del Caos**
16	**1D6 Orchi Neri**
17	**1D6 Goblin arcieri, 1D6 Goblin lancieri e 1 Kapo Goblin**
18	**1D6 Goblin arcieri, 1D6 Goblin lancieri e 1 Sciamano Goblin**
19	**1 Minotauro**
20	**Ritira su questa tabella.** Questo è l'unico risultato che non viene ignorato se è già uscito in precedenza.

MAZZO DELLE CARTE DUNGEON

La Stanza Obiettivo è la Stanza della Fontana. La preparazione del mazzo delle carte Dungeon è leggermente diversa rispetto a quella solita:

- Estraete dal mazzo le carte della Stanza della Fontana e della Cella del Dungeon e rimettete nella scatola le altre carte delle Stanze Obiettivo.
- Mischiate le carte Dungeon rimanenti e pescatene cinque senza guardarle. A queste aggiungete le carte della Stanza della Fontana e della Cella del Dungeon e mischiate quindi il mazzo di sette carte che avete ottenuto.
- Mischiate le carte Dungeon che ancora non avete usato e pescatene sei a caso. Ponetele quindi al di sopra del mazzo che avete creato nel punto precedente.

STANZA DELLA FONTANA

Quando i Guerrieri entrano nella stanza, Deathmonger ha appena completato il rituale di apertura del portale. Piazzate una porta sul muro opposto a quello da cui sono entrati i Guerrieri (tale porta non può essere attraversata in alcun modo e rappresenta il portale per le Terre Oscure).

Usate un Campione del Caos per rappresentare Deathmonger e tirate sulla tabella dei Mostri della Stanza Obiettivo per vedere quali creature hanno appena attraversato il portale. Una volta che i Guerrieri avranno ucciso tutti i Mostri, devono cercare di sigillarlo permanentemente. Questo può essere fatto solo attraverso una complessa evocazione che solo il Mago può operare.

All'inizio di ogni Fase dei Guerrieri, il giocatore che controlla il Mago può lanciare un numero di dadi tra 1 e 6. Se il risultato di uno o più dei dadi è 6 e nessuno di essi mostra un 1, il portale è chiuso e i Guerrieri sono riusciti nella loro impresa. Se anche solo uno dei dadi dà come risultato un 1, in questo turno il portale rimane aperto, indipendentemente da quanti 6 sono stati ottenuti. Il Mago può cercare di sigillare il portale una volta per turno.

All'inizio di ogni Fase dei Mostri in cui il portale è aperto e se non ci sono Mostri nella sezione, pescate una carta Evento (ignorate le carte 'E' e continuate a pescare fino a che non viene pescata una carta 'M'). I Mostri continueranno ad apparire fino a che il portale non viene chiuso.

Una volta sigillato il portale, i Guerrieri possono raccogliere la Stella dell'Alba che Deathmonger ha utilizzato per il rituale.

Se ci sono ancora carte Dungeon da rivelare e i Guerrieri non hanno ancora scoperto la Cella del Dungeon, devono cercare Passaggi Segreti (vedi la seconda parte di La Morte sotto Karak Azgal).

CELLA DEL DUNGEON

Non pescate una carta Evento quando i Guerrieri entrano in questa stanza. Questa è la tana di Skrunch, l'Orco Nero. Qui sono presenti: Skrunch, uno Sciamano Orco e 6 Orchi Arcieri. L'Orco Nero stava scrivendo una nota che i Guerrieri trovano su un piccolo tavolo in un angolo:

"I Ragatzi del Kaos e Skabnoze hanno trovato la gemma. Penzano ke abbiamo l'ascia, ma la Kokatrice l'ha fatta tifentare ti pietra (inzieme a

Squeeka e Proddy ma zono Zgorbi e Kakkole e non importa a nezzuno). Eadbanga il mio Tipo Ztrano tice che ci zerve la pietra per riprenderci l'ascia. Che facciamo, Kapo? Il piano fa bene? SKRUNCH"

In questa stanza è anche presente la statua di un nano che Ironbeard (o il Nano al suo posto) riconosce essere Grimcrag. Egli è stato trasformato in pietra dalla magia del Caos e ha con sé la sua ascia magica. L'unico modo per rompere l'incantesimo è toccare la statua con la Stella dell'Alba.
Per concludere l'avventura, i Guerrieri devono portare la pietra in questa stanza. Una volta fatto questo, leggete il seguente testo:

Una volta spezzato l'incantesimo, Grimcrag vi ringrazia e vi chiede cosa facciate in un regno così pericoloso. Sebbene vi siate dimostrati coraggiosi non siete neanche lontanamente potenti quanto Grimcrag e quindi in grave pericolo. *"Non sapete nulla di Cockatrici e Draghi che possono trasformarvi in pietra o bruciarvi vivi?"* Grimcrag spiega di essere stato colpito dalla stregoneria del Caos proprio mentre stava combattendo dei Goblin. *"Siete stati coraggiosi ad arrivare sin qui e salvarmi da un'eternità di pietra. Ora devo riportare la Stella al mio clan, cosicchè possiamo riprenderci il nostro Libro dei Rancori, da lungo tempo perduto, e appianare la nostra contesa con gli Elfi. Il nostro onore è stato ristabilito e siamo in gran debito con voi"* Il Nano guida quindi i Guerrieri attraverso corridoi e cunicoli da lungo tempo dimenticati, evitando i peggiori dei Mostri, fino a che, alla fine, vedono la luce del giorno. Una volta tornati all'aria aperta, possono dirigersi verso le sale del clan Grunnson (tirate sulla Tabella dei Viaggi come se i Guerrieri si stessero dirigendo verso una Città), dove vengono ricevuti come eroi e verranno premiati con una carta Tesoro a testa.