LA MORTE SOTTO KARAK AZGAL

Un'avventura completa per Guerrieri di Livello 1

Ironbeard Grunnson, figlio di Grimcrag Grunnson, figlio di Ungrun Grunnson il Tetroarcigno, divenne il Signore del clan Grunnson alcuni anni fa, alla morte del padre sotto Karak Azgal.

Grimcrag era sempre stato un Guerriero audace – alcuni avrebbero detto folle. Egli guidò un gruppo di Eroi nella città nanica da lungo tempo deserta, alla ricerca di un tesoro inestimabile: vengono narrate storie della loro impresa nelle sale dimenticate del Reame sotterraneo dei Nani. Mentre si facevano accanitamente avanti, sconfissero centinaia di Orchi e Pellverde, uccisero Minotauri, Draghi Ogre, Uomini Bestia e Creature del Caos.

Nelle viscere della città scoprirono cunicoli e passaggi che non erano di origine Nanica e che si spingevano ancora più in profondità nelle radici della montagna. Questi tunnel erano vecchi oltre ogni dire e pregni di un male antico – erano ciò che Grimcrag aveva cercato in tutti quegli anni.

In queste sale maledette Grimcrag incontrò il suo destino finale, mentre cercava di coprire la ritirata ai suoi compagni: assediato da forze più grandi di lui, Grimcrag mantenne la posizione per molte ore, mentre i corpi dei suoi nemici si ammucchiavano davanti a lui in un ammasso di carni squamose. Sfinito e malconcio, sanguinante da un centinaio di ferite, continuò a combattere, mentre la sua canzone di morte echeggiava attraverso i cunicoli solitari al di sotto della terra. I suoi compagni fuggirono, mentre la sua canzone li seguiva. Ma a un tratto terminò, e così seppero che Grimcrag non era più.

Quando questi coraggiosi avventurieri incontrarono al loro ritorno il padre di Grimcrag, piansero mentre raccontavano della fine di suo figlio e Ungrun soffrì a lungo, strappandosi la barba per il lutto. La sua perdita era doppia, in realtà, poiché Grimcrag portava con sé l'Ascia di Grunnson, un'arma magica di grande potere: il pensiero di questo artefatto Nanico nelle mani delle creature malvagie che abitavano Karak Azgal era troppo da sopportare, e il vecchio Nano si preparò alla battaglia per recuperare il corpo di suo figlio e reclamare l'ascia. Anche lui non fu più visto né sentito.

Il mistero che circonda Grimcrag Grunnson non è mai stato risolto, e nessuno ha più visto, Grimcrag, Ungrun o l'ascia. Cosa stava cercando Grimcrag? Persino i suoi compagni non avevano idea della vera natura della sua ricerca.

Ora è su Ironbeard che ricade il compito di scoprire cosa accadde a suo padre e a suo nonno e di trovare l'ascia da lungo tempo perduta. Per questo scopo egli sta cercando dei coraggiosi avventurieri che lo accompagnino nella discesa dentro Karak Azgal.

La vostra avventura inizia quando entrate a Karak Azgal da un'entrata poco conosciuta sulle pendici occidentali della montagna. La runa di Grimcrag è incisa nell'arco di roccia del portale, ad indicare che è passato di lì...

La Morte sotto Karak Azgal è una mini-campagna costituita da tre avventure da giocare in sequenza, per Guerrieri di Livello 1 che hanno appena iniziato la loro carriera. Non è assolutamente necessaria la presenza di un Game Master e si suggerisce che il gruppo sia composto dai Guerrieri del set base (Barbaro, Elfo, Nano e Mago) e, se il giocatore che lo impersona è d'accordo, il Nano rappresenti lo stesso Ironbeard Grunnson che partecipa alla spedizione di recupero nella fortezza Nanica.

La descrizione di ogni livello di cui è composta la campagna comprende le Regole speciali, la Stanza Obiettivo e i Personaggi che contiene, oltre a una lista di Eventi che si consiglia vengano utilizzati al posto delle carte contenute nella scatola di Warhammer Quest.

I Guerrieri possono tornare normalmente in superficie tra un'avventura e l'altra per spendere l'oro che hanno trovato. Eventuali eccezioni verranno fatte presente nella descrizione dell'avventura.

LIVELLO UNO – LA TANA DI SKABNOZE

PERSONAGGI

SKABNOZE

(immagine tratta da www.boardgamegeek.com)

Non si sa come e perché lo Sciamano Orco Skabnoze sia diventato il capo degli Orchi in questa zona di Karak Azgal, né quali siano i suoi reali scopi. Certo è che si tratta di un pericoloso avversario che ha dalla sua una marea di pelleverde e il potere della WAAAGH!
Skabnoze ha il seguente profilo:

Ferite:	16
Movimento:	4
Abilità di Combattimento:	3
Abilità Balistica:	4+
Forza:	3
Resistenza:	5
Iniziativa:	3
Attacchi:	1
Oro:	590
Armatura:	-
Danno:	1D6

Regole Speciali: Magia Orkesca 1 (vedi pag.109 dell'RPG Book); Resistenza Magica 6+; Arma Magica; Skagnozzi; Anello Magico.

Skagnozzi: ogni volta che i Guerrieri incontrano Skabnoze, lanciate 1D6 per vedere come è composta la guardia del corpo che lo accompagna.

D6	Mostri
1-2	3 Orchi e 3 Orchi Arcieri
3	3 Orchi
4	3 Lancieri Goblin e 3 Arcieri Goblin
5	3 Arcieri Goblin
6	3 Lancieri Goblin

Anello Magico: Skabnoze possiede un Anello dell'Invisibilità. Non appena le sue Ferite vengono ridotte a 0, si infilerà l'anello al dito e fuggirà, lasciando gli eventuali Skagnozzi ancora vivi a coprirgli la fuga.
Rimuovete il modello di Skabnoze dal tabellone, egli rientrerà in gioco secondo le regole indicate dall'avventura.

MAZZO DELLE CARTE EVENTO

Potete utilizzare il mazzo di carte Evento fornito per il primo 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	**Tana dei Ragni.** *I Guerrieri incappano in un groviglio di ragnatele, e mentre si dibattono per liberarsi, uno sciame di Ragni Giganti accorre dalla tenebra circostante.* Ogni Guerriero in questa sezione del Dungeon è immediatamente Immobilizzato, come se fosse stato colpito da un Ragno Gigante. Inoltre, 1D6+3 Ragni Giganti attaccano i Guerrieri: piazzateli sul tabellone e risolvete i loro attacchi nella prossima Fase dei Mostri, come di consueto. I Guerrieri devono cercare di liberarsi e valgono tutte le regole delle Ragnatele e dei Ragni Giganti. Quest'area è ricoperta dei resti di vittime passate, e se i Guerrieri riescono a uccidere tutti i Ragni Giganti, ricevono una carta Tesoro OGNUNO, anzichè una per tutto il gruppo.
2	**Inferriata.** Non appena tutti i Guerrieri sono entrati in questa sezione del tabellone, una saracinesca si schianta alle loro spalle, bloccando la via del ritorno. Possono ripercorrere i loro passi solo se hanno la chiave. Piazza il tassello nella porta da cui i Guerrieri sono entrati per segnalare che è bloccata. Pescate un'altra carta Evento immediatamente.
3	**Incontro.** Accasciato contro un muro i Guerrieri trovano un Nano cercatore d'oro, trafitto da frecce Orchesche. Non appena si avvicinano ruggisce un avvertimento, minacciandoli con un'enorme ascia. Quando vede che non sono Orchi o altre creature malvagie, si calma e porge loro una chiave. Con il suo ultimo respiro dice: *"Questa è la chiave della saracinesca. Senza di essa non passerete mai attraverso."* Uno dei giocatori dovrebbe tenere questa carta per ricordarvi che il suo Guerriero ha la chiave. Pescate un'altra carta Evento immediatamente.
4	**Trappola.** Tira 1D6 per ogni Guerriero. Il Guerriero che ottiene il punteggio più basso ha innescato una trappola. Tira 1D6 sulla seguente tabella: **1** C'è una forte esplosione e la stanza si riempie di fuoco e fumo. Ogni modello in questa sezione del tabellone subisce 1D6 Ferite senza modificatori per la Resistenza o l'Armatura. **2-5** Un pozzo si apre nel pavimento e il tuo Guerriero precipita sul pavimento roccioso sottostante. Subisce 2D6 Ferite e può fuggire solo se il gruppo possiede una corda o l'incantesimo Levitazione. **6** Una lastra di pietra scivola di lato e rivela il bagliore di oro e gemme. Pesca una carta Tesoro. Tira 1D6. Con 1,2 o 3 pesca un'altra carta Evento immediatamente.
5	**Allarme.** *Uno dei Guerrieri inciampa in un filo che dà inizio a una cacofonia di gong e campane. I Guerrieri dovranno fare molta attenzione a dove metteranno i piedi, perchè ora i Mostri sanno che stanno arrivando.* I Mostri rappresentati nella prossima carta M che viene pescata avranno l'abilità Imboscata A.
6	**Masso cadente.** Un enorme blocco di pietra cade dal soffitto su uno dei Guerrieri – splat! Pesca un segnalino Guerriero per determinare chi ha innescato la trappola. Lo sfortunato Guerriero dovrà tirare 1D6 e aggiungere la propria Iniziativa. Con un totale di 7+ evita a malapena il macigno. Con 6 o meno, il Guerriero viene colpito e perde 2D6 Ferite. Ricordate che con 1 si fallisce sempre. Che il Guerriero venga colpito o no, muovete il modello in una casella adiacente e piazzate il tassello di Masso Cadente nella casella originale. Questa casella è ora 'bloccata' e non può più essere attraversata. Pescate un'altra carta Evento immediatamente.
7	**Vecchie Ossa.** Il pavimento di quest'area è ricoperto di ossa e teschi, che lasciano trapelare il luccichio dell'oro al di sotto. Se i Guerrieri si fermano a raccogliere l'oro, tirate 1D6:

1 Trappola! Una risata echeggia nella stanza e appare un lampo accecante. Pescate un segnalino Guerriero per determinare quale Guerriero è colpito da un dardo magico che infligge 1D6 Ferite senza modificatori per la Resistenza o l'Armatura.
2-3 Illusione. Con un accecante lampo di luce, le ossa e l'oro svaniscono. Pescate un'altra carta Evento immediatamente.
4-5 Ogni Guerriero in questa sezione del tabellone trova (1D6x10) oro. Pescate un'altra carta Evento immediatamente.
6 Ogni Guerriero in questa sezione del tabellone trova (2D6x10) oro. Inoltre, pescate una carta Tesoro.

8 **1D6+6 Pipistrelli Giganti**

9 **2D6 Ragni Giganti**

10 **2D6 Ratti Giganti**

11 **1D6+6 Snotling**

12 **1D6 Orchi con arco e 1D6 Orchi con spada**

13 **1D3 Minotauri**

14 **1D6+3 Hobgoblin**

15 **1D3 Ogri**

16 **1D6 Goblin arcieri e 1D6 Goblin lancieri**

17 **1D6 Goblin arcieri, 1D6 Goblin lancieri e 1 Sciamano Goblin**

18 **2D6 Skaven**

19 **Skabnoze e i suoi Skagnozzi.** Apparirà Skabnoze con un gruppo di suoi Skagnozzi (tirate sull'apposita tabella). Se le Ferite di Skabnoze scenderanno a 0, si infilerà il suo Anello Magico per riapparire più aventi nel Circolo del Potere. I Guerrieri guadagnano comunque il suo valore in Oro.

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 del Sepolcro. La preparazione del mazzo delle carte Dungeon è leggermente diversa rispetto a quella solita:

- Estraete dal mazzo le carte della Stanza del Sepolcro, del Circolo del Potere e dell'Abisso di Fuoco. 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 del Sepolcro e del Circolo del Potere 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.

LA STANZA DEL SEPOLCRO

Quando i Guerrieri entrano in questa stanza, posizionate il tassello della Botola nelle quattro caselle direttamente davanti alla porta di entrata. Quindi, tirate normalmente sulla tabella dei Mostri delle Stanze Obiettivo nel Libro delle Avventure e risolvete lo scontro. Leggete quindi ad alta voce il seguente testo:
A un tratto la temperatura nella sala cala bruscamente e una forma evanescente appare dal muro più lontano e inizia a spostarsi verso di voi. La riconoscete come la spettrale figura di Ungrun Grunnson: "Dunque, perché ci avete messo tanto? Sono cinque anni che attendo che quel vigliacco di Ironbeard mi vendichi e cosa mi trovo davanti? Una massa di cialtroni senza speranze! Immagino che dovrò accontentarmi...Cercate la Stella dell'Alba e troverete anche il vostro destino: un potere oltre ogni dire vi attende. Morte allo stregone che l'ha rubata, poiché ha rubato anche la mia vita: la stella che dona potere e ricchezze porta anche miseria, pericolo e conflitto". Il fantasma inizia quindi a descrivere i pericoli del

Dungeon per poi sparire da dove è venuto: per una sola volta, fino alla fine della campagna, i Guerrieri hanno la possibilità di ignorare una qualsiasi carta Evento pescata. Non pescatene un'altra, semplicemente scartatela.La Botola conduce al secondo livello del Sotterraneo, ma è chiusa da una serratura magica che può essere aperta soltanto con la Chiave Stregata che possiede Skabnoze.
Se, una volta risolto il combattimento nella Stanza Obiettivo, la carta Dungeon del Circolo del Potere non è ancora stata pescata, aggiungete una porta a questa stanza e proseguite l'esplorazione (sempre che ci siano carte Dungeon da pescare in questa direzione).
Se invece i Guerrieri possiedono la Chiave Stregata (i Guerrieri possono conservarla), scoprono che al di là della Botola c'è una scala che conduce verso la profondità della montagna: il primo livello del Sotterraneo è completato.

IL CIRCOLO DEL POTERE

Questa è una comune Stanza del Dungeon. Quando inizia la Fase dei Mostri, però, anziché pescare un Evento come consueto, piazzate nella sezione Skabnoze e tirate sull'apposita tabella per verificare quali Skagnozzi lo accompagnino. Una volta che le Ferite dello Sciamano scenderanno a o, egli si infilerà al dito il suo Anello Magico e fuggirà, lasciando al suolo la Chiave Stregata e una Pergamena che contiene il seguente testo:

L'AKKORDO
Io ho una kiafe. Foialtri afete l'altra. Foi (i Ragatzi del Kaos) fi tenete l'ascia che zpakka, io mi prendo la coza-ztella. Il resto è tifiso cinkuanta-cinkuanta. Morte a ki rompe l'akkordo.

I Guerrieri guadagneranno comunque il valore in oro dello Sciamano.
Se dopo aver sconfitto Skabnoze in questa stanza, i Guerrieri dovessero pescare la sua carta Evento, ignoratela e pescatene un'altra.

L'ABISSO DI FUOCO

Quando i Guerrieri entrano in questa stanza, ponete un'altra porta su uno dei due lati lunghi della stanza, al di là dell'Abisso.
Trattate questa stanza come una comune Stanza del Dungeon: pescate e risolvete quindi una carta Evento e seguitene le indicazioni nella successiva fase dei Mostri.