LA MORTE SOTTO KARAK AZGAL

Un'avventura completa per Guerrieri di Livello 1

LIVELLO DUE – LE SALE DEI MORTI

Dopo che i Guerrieri hanno aperto la Botola che conduce al secondo livello del Dungeon, sono liberi di lasciarlo per raggiungere un Insediamento e fare acquisti, consci però del fatto che Skabnoze avrà tutto il tempo di avvertire e organizzare i suoi misteriosi alleati.

I Guerrieri del Caos avranno infatti preso delle precauzioni e piazzato alcune trappole nascondendole nella neve. Al ritorno dei Guerrieri a Karak Azgal, il leader dovrebbe quindi fare due test di Iniziativa con un modificatore di -1 per verificare se il gruppo riesce ad evitare le trappole. Se fallisce il primo test, i Guerrieri inciampano in un cavo nascosto, attivando la prima trappola: delle falci scattano fuoriuscendo dal muro e infliggendo 1D6+1 Ferite a ogni Guerriero. Se fallisce il secondo test, un blocco di pietra cadrà quindi dal soffitto. Un Guerriero scelto ha caso perderà 1D6+3 Ferite.
I Guerrieri potranno quindi cominciare direttamente dall'inizio del secondo livello e riprendere la ricerca della Stella dell'Alba, dell'Ascia di Grunnson e di Grimcrag..

Se invece i Guerrieri proseguono senza tornare a un Insediamento, ovviamente i Guerrieri del Caos non avranno avuto il tempo di preparare alcuna trappola.

MAZZO DELLE CARTE EVENTO

Potete utilizzare il mazzo di carte Evento fornito per il secondo 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	**Orrore nelle Tenebre.** *Per un breve istante, la luce della lanterna si eclissa, mentre la tenebra strisciante avvolge i Guerrieri. Ognuno di loro si trova a confrontarsi con il suo peggiore incubo.* Ogni Guerriero deve tirare un dado e aggiungere la propria Forza al risultato ottenuto. Se il totale è uguale o maggiore di 7, riesce a prevalere sulla propria paura – ottiene un +1 al prossimo tiro per colpire. Altrimenti, quando pochi momenti dopo la lanterna viene riaccesa, il Guerriero avrà dipinto sul volto il terrore assoluto. E' così scosso dall'esperienza che soffrirà un -1 ai propri tiri per colpire fino alla fine del prossimo combattimento. Lanciate 1D6: con 1,2 o 3, pescate una carta Evento immediatamente.
2	**Fantasma.** *Una debole luce trema*

davanti ai Guerrieri, per poi dare luogo alla forma spettrale di un uomo. Sorride tetramente e fa loro un cenno: i Guerrieri sono obbligati a seguirlo.
Lanciate 1D6 sulla seguente tabella:
1 Il Fantasma guida i Guerrieri in un pozzo trabocchetto. Ogni Guerriero perde 2D6 Ferite senza modificatori per Resistenza o Armatura. Ci vogliono tre turni per arrampicarsi fuori dal pozzo (uno solo se si dispone di una corda).
2-3 Lanciate 1D6 per ogni Guerriero. Quello con il punteggio più basso fa scattare una trappola, che gli scaglia un dardo avvelenato contro una gamba, causandogli 1D6 Ferite senza modificatori per Resistenza o Armatura.
4-6 Il Fantasma porta i Guerrieri a un nascondiglio pieno d'oro in un'alcova nel muro. Determinate quanto oro ogni Guerriero trovi usando la Tabella dei Tesori nella sezione Tesori del Roleplay Book.

3 **Tesoro.** *La stanza è piena di oggetti – antiche armi e armature, e scrigni pieni di oro e gemme. Comunque, è anche sorvegliata da feroci Mostri che hanno rinforzi nelle vicinanze.*
Pescate le prossime DUE carte Evento e risolvetele come di consueto (risolvete le carte 'E' prima di piazzare qualsiasi Mostro). Se i Guerrieri riescono a uccidere tutte le guardie, possono, per un turno, cercare tesori nella stanza. Questi sono in aggiunta a qualsiasi tesoro ottenuto per aver sconfitto i Mostri di guardia. Mentre cercano, i Guerrieri non possono fare altro. Alla fine del turno, tirate 1D6 per ogni Guerriero che sta cercando. Con un 6, il Guerriero trova qualcosa di utile e può pescare una carta Tesoro. Con un 1 nel prossimo turno avviene un Evento Inaspettato, indipendentemente dal tiro di Potere. Notate che un solo Evento Inaspettato può accadere, indipendentemente dal tiro di Potere e dalla quantità di 1 ottenuti dai Guerrieri che stanno cercando.

4 **Sabbie Mobili.** *Un'inondazione di sabbia bollente inizia a riversarsi nel dungeon attraverso delle griglie nei muri di questa stanza. Sebbene ci sia tempo per scappare, questo rende il passo dei Guerrieri instabile.*
Finchè si trova in questa stanza, ogni Guerriero all'inizio di ogni Fase dei Guerrieri deve lanciare 1D6 e aggiungere la propria Forza. Con un risultato di 6 o meno il Guerriero si sbilancia e cade – è prono per il resto del turno (vedi il Roleplay Book a pag.36).
Pescate immediatamente un'altra carta Evento.

5 **Muro Scorrevole.** *Non appena i Guerrieri entrano in quest'area, il muro dietro di loro inizia a scivolare sulla porta, bloccando la strada che porta fuori dal dungeon.*
A meno che uno dei Guerrieri non scarti un'arma o un punteruolo per bloccare lo scivolamento del muro, l'uscita è bloccata, proprio come per l'Evento Crollo. Pescate immediatamente un'altra carta Evento.

6 **Magazzino.** *Vi trovate in quello che sembra essere stato un magazzino: le casse, le mensole e gli armadi sono stati già depredati o distrutti. Riuscite a trovare, però, un'urna intatta.*
Se volete aprirla, stabilite chi lo farà e lanciate 1D6:
1 Gas Velenoso: Il Guerriero perderà 1D6 Ferite senza modificatori per Resistenza o Armatura. Vedete le regole sui veleni.
2 Gas Pestilenziale. Il Guerriero perde 1D6 Ferite, senza modificatori per Resistenza o Armatura. Vedete le regole sulle malattie.
3-4 1D6 provviste ben conservate.
5 2 Bendaggi e 2 Provviste ben conservate.
6 2 Pozioni di Guarigione che permettono di recuperare 1D6 Ferite ognuna.
Lanciate 1D6: con 1,2 o 3, pescate una carta Evento immediatamente.

7 **Statua del Demone.** *Notate, in una nicchia nel muro, una statua che raffigura i lineamenti e le fattezze contorte di un dio malvagio.*
All'inizio di ogni turno che i Guerrieri passano in questa sezione, oltre a quello

in cui viene pescata questa carta, gli occhi del demone sprigionano un fulmine magico: un Guerriero a caso subirà 1D6 Ferite senza modificatori per l'Armatura.

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	**1 Wight**
14	**1D6+3 Scheletri**
15	**1D6 Zombi**
16	**1D6 Gettareti Goblin**
17	**1D6 Goblin arcieri, 1D6 Goblin lancieri e 1 Sciamano Goblin**
18	**1 Mummia**
19	**2D6 Ghoul**
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 Fossa dei Combattimenti. La preparazione del mazzo delle carte Dungeon è leggermente diversa rispetto a quella solita:

1. Estraete dal mazzo le carte della Fossa dei Combattimenti, della Cella e della Camera dell'Idolo. Rimettete nella scatola le altre carte delle Stanze Obiettivo.
2. Mischiate le carte Dungeon rimanenti e pescatene cinque senza guardarle. A queste aggiungete le carte della la Fossa dei Combattimenti e la Camera dell'Idolo e mischiate quindi il mazzo di sette carte che avete ottenuto.
3. Mischiate le carte Dungeon che ancora non avete usato e pescatene sei a caso. Aggiungete a queste la carta della Cella. Ponete quindi queste sette carte al di sopra del mazzo che avete creato nel punto precedente. Il mazzo Dungeon sarà quindi composto da 14 carte.

LA CELLA

Quando questa carta viene pescata, bisogna pescarne immediatamente un'altra, che sarà la sezione che conterrà La Cella: piazzate la nuova sezione e la porta che ne costituisce l'uscita, quindi un'altra porta su un muro libero che si affaccerà sulla Cella. Sistemate il tassello dell'Inferriata ad indicare che questa porta è chiusa e ponete la miniatura di Alberto Laranscheld nella Cella. All'interno della nuova sezione, durante la fase dei Mostri verrà pescata e risolta una carta Evento (anche se è un passaggio e non una stanza). Nella Cella è imprigionato Alberto Laranscheld, che, in cambio della sua libertà, promette ai Guerrieri la seconda Chiave Stregata.

I Guerrieri, però, devono trovare la chiave per aprire la Cella, non possono forzare la serratura o piegare la sbarre. La chiave è in mano a uno dei Mostri del sotterraneo, ma i Guerrieri non sanno quale sia: per trovarla, tirate un dado ogni volta che i Guerrieri completano un Evento M. Con un 5 o un 6, uno dei Mostri aveva con sé la chiave. Se l'intero dungeon è stato esplorato senza che i Guerrieri siano riusciti a trovare la chiave, questa era posseduta dagli ultimi Mostri incontrati. Una volta utilizzata, la chiave va scartata, inoltre Alberto parla: "Chi sono? Solo uno sventurato prigioniero delle malvagità che dimorano qui, un commerciante che si è avvicinato troppo. Vi devo la vita, grazie" Egli rivela quindi che sa della Stella dell'Alba e che si trova da qualche parte nelle profondità dei cunicoli di Karak Azgal. Non sa esattamente cosa sia o quale sia la sua funzione, ma ha dedotto da alcuni antichi testi che si pensa abbia potere sulla vita stessa. Molti secoli fa era collocata in un santuario nelle sale più profonde della città: i pellegrini arrivavano da tutti gli angoli del globo per venire curati dal suo potere. Ma quando l'amicizia tra Elfi e Nani è venuta meno, la sua storia è passata alla leggenda.

Dopo aver consegnato una delle due Chiavi

Stregate ai Guerrieri, Alberto sparisce.

CAMERA DELL'IDOLO

Non pescate una carta Evento, ma nella prima Fase dei Mostri, piazzate in questa stanza Skabnoze e 4 Guerrieri del Caos. In effetti solo uno di questi è reale, gli altri tre sono illusioni che svaniranno quando quello vero viene ucciso. Per ogni Guerriero del Caos ucciso dai Guerrieri, c'è una probabilità (su 4, poi su 3, poi su 2) che sia quello reale, cosicché gli altri spariranno. I Guerrieri otterranno comunque Oro per un solo Guerriero del Caos ucciso. Questo ha con sé una pergamena che recita: '*So dov'è la Stella dell'Alba e con l'aiuto dello Sciamano Orco possiamo liberarci del Necromante. L'umano è più furbo di quanto pensiamo, perchè ha rubato qualcosa che mi appartiene. Disponete di lui come meglio preferite, io ho trovato un passaggio alternativo per il livello inferiore. Una volta trovato il portale, potremo fare a meno dell'Orco. Fate attenzione, credo che l'umano sia anche impazzito, Skabnoze l'ha sentito ripetere più volte a se stesso: "Padre, troverò la Stella e tu tornerai alla vita: insieme evocheremo il potere di Van Damneg e avremo la nostra vendetta!". Deathmonger*'.
Quando le Ferite di Skabnoze scenderanno a zero, egli inizierà a piangere per la frustrazione, dopodichè sparirà per l'ennesima volta grazie al suo Anello Magico, per non farsi vedere più.
Se ci sono altre carte Dungeon da scoprire e i Guerrieri non hanno ancora trovato la Cella o la Fossa dei Combattimenti, nella stanza sarà presente una porta.

FOSSA DEI COMBATTIMENTI

La porta che conduce a questa stanza è chiusa da una pesante grata con due serrature che possono essere aperte solo da entrambe le Chiavi Stregate possedute da Alberto Laranscheld e da Skabnoze (questa dovrebbe essere già in possesso dei Guerrieri dalla fine del Primo Livello). Se a questo punto ci sono altre carte Dungeon da scoprire e i Guerrieri non possiedono le due Chiavi, devono cercare una porta segreta che condurrà alle carte Dungeon non ancora svelate.
Non pescate una carta Evento, in questa stanza, all'inizio della prima Fase dei Mostri, verranno piazzati Alberto Laranscheld e i suoi seguaci: 2D6 Ratti Giganti, 1D6 Pipistrelli Giganti e 1D6+3 Ghoul. Sarà probabile che non entreranno tutti nella stanza, per cui i Guerrieri potranno essere attaccati anche dalla sezione di dungeon adiacente.

ALBERTO LARANSCHELD

Ferite	11
Attacchi	1
Movimento	4
Armatura	-
Abilità di Combattimento	3
Abilità Balistica	5+
Danno	1D6
Forza	3
Resistenza	3
Iniziativa	3
Oro:	250

Possiede una Pergamena di Dispersione che userà contro il primo incantesimo lanciato contro di lui, annullandone completamente gli effetti.
All'inizio di ogni Fase dei Mostri, inoltre, tenterà di lanciare un incantesimo di Necromanzia, tirate quindi 1D6 sulla seguente tabella per verificare cosa accade:

1. Sbagliando completamente i difficili gesti richiesti per lanciare l'incantesimo, Laranscheld riesce ad inciampare nel proprio mantello e cadere al suolo. Non può fare null'altro in questo turno a parte rialzarsi.
2. Un lampo di luce e una nuvola di fumo riempiono la stanza, mentre Laranscheld trasforma uno dei suoi seguaci in un coniglio bianco. Se nella sezione di dungeon in cui si trova c'è un Ratto Gigante, sarà uno di questi ad essere trasformato. Altrimenti sarà un Pipistrello Gigante. Se non c'è nemmeno questo sarà allora un Ghoul. Se non ci sono Mostri presenti, Laranscheld si tramuta in un coniglio e saltella via miserevolmente tra le tenebre...
3. Con un gesto teatrale, Laranscheld

richiede ai poteri oscuri che gli donino una lama di energia. La sua mano si immerge nella tenebra per un momentro, per emergere trionfante stringendo... un mazzo di fiori.*"No, No," grida, "una Lama di Energia!"*

4-6. Laranscheld lancia con successo un incantesimo Necromantico. Tira sulla Tabella degli Incantesimi del Necromante nel Bestiario (pag. 115 del Roleplay Book).

Alberto ha anche un libro con sé, su cui si può leggere un trascritto dalla grafia confusa, che racconta come la Stella dell'Alba non sia mai "passata alla leggenda": *'è stata in realtà rubata in un raid di Orchi durante il quale il tempio è stato dissacrato e distrutto. Questo provocò una certa frizione tra le razze degli Elfi e dei Nani, poichè gli Elfi avevano ceduto con estrema riluttanza la Stella alla custodia dei Nani con la promessa che l'avrebbero sorvegliata con estrema cura. La sua successiva perdita è stata quindi motivo di profonda vergogna per i Nani, e non aiutò il crescente disagio tra queste due razze. Il Signore Alto Elfo Caladron Imrodel, la cui famiglia aveva lavorato con i Nani nella creazione della Stella dell'Alba, chiese un risarcimento al clan colpevole. Nella loro vergogna, essi gli lasciarono fare un prezzo: Caladron decise per il sacro Libro dei Rancori. Quando la Stella fosse stata restituita, quel clan avrebbe potuto reclamarlo. Il nome del clan Nanico colpevole era Grunnson...'*

Una volta uccisi tutti i Mostri, i Guerrieri possono discendere al Terzo Livello attraverso la porta in fondo alla Fossa dei Combattimenti.

REGOLE OPZIONALI

Fossa dei Combattimenti: (da Lair of the Orc Lord) se un Guerriero decide di saltare nella Fossa senza usare la corda, deve fare un test di Iniziativa: lanciate 1D6 e aggiungete il valore di Iniziativa per ottenere un punteggio uguale o superiore a 7. Se fallisce deve subire 1D6+3 Ferite per via delle punte che si trovano sui bordi della Fossa. Peggio ancora, se il tiro del dado è 1 rimane trafitto dalle punte e subisce 1D6+6 ulteriori Ferite prima che possa liberarsi.
Se invece il test viene passato, il Guerriero atterra agilmente illeso sul fondo della fossa.

Porte Segrete: (da White Dwarf 185) Alle volte il dungeon può contenere una porta segreta o un corridoio nascosto. Se I Guerrieri finiscono l'avventura (per averla completata o perchè hanno trovato solo vicoli ciechi) possono cercare Porte Segrete. L'unico caso in cui ciò non è possibile è quando la descrizione dell'avventura dice che devono fuggire immediatamente.
Cercare Porte Segrete è semplice. Decidi quale sezione del dungeon vuoi perlustrare, questo conterà come l'azione del Guerriero per questo turno, e ogni Guerriero può perlustrare la stessa sezione una volta per avventura. Alla fine della Fase dei Guerrieri, tirate un dado per ogni Guerriero che sta cercando sulla seguente tabella:

1 Crollo! La ricerca del Guerriero provoca il crollo di parte del soffitto. Il dungeon non è bloccato, ma ogni Guerriero nella stessa sezione subisce 1D6 Ferite senza modificatori per via delle rocce che cadono.
2,3,4 Solida Roccia! Il Guerriero non riesce a trovare nessuna Porta Segreta in questa sezione del tabellone.
5,6 Trovata! Applicate una porta alla sezione e ponete dietro di essa il resto del mazzo Dungeon, che può ora essere esplorato normalmente. Ogni dungeon avrà una sola Porta Segreta, per cui non ci sarà bisogno di cercare ancora.