

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

PRESENTA



KLAUS GULTEROSE

AVVENTURA PER
WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

INTRODUZIONE

L'avventura si svolge alla base del pinnacolo sul quale è costruita la città di Middenheim. Durante il soggiorno del PG nella città del lupo bianco, entreranno in possesso di un anello, con su scritto il nome Klaus Gulterose ed il simbolo della sfera della morte. Una volta che i PG riportano l'anello alla gilda, verranno interrogati sul ritrovamento dell'anello e successivamente incaricati, di indagare sulla vecchia casa di Klaus. Una volta trovato l'ingresso alla vecchia abitazione, scopriranno che in realtà è una grotta, popolata da non-morti, comandati da un liche che un tempo si chiamava Kluas Gulterose. Ovviamente lo scopo dei PG è quello di eliminarlo.

IL RITROVAMENTO

I PG stanno camminando tranquillamente per strada, quando una mendicante, si getta ai loro piedi, infilando in una tasca o stivale, un piccolo anello. Quando il PG designato chiederà spiegazioni, la vecchia risponderà di chiedere informazioni alla gilda dei maghi della sfera della morte, perché Klaus non è mai stato meglio, successivamente la vecchia si allontanerà in preda a vaneggiamenti.

LA GILDA

Una volta che i PG giungeranno alla gilda, verrà chiesto loro un compenso di 1s a testa per mettervi piede. Una volta pagato il compenso, i PG si ritroveranno all'interno di una atrio che funge da ufficio informazioni, dietro al banco vi troveranno un apprendista mago o uno scrivano (se mattina lo scrivano, verso sera l'apprendista), al quale consegneranno l'anello. Verranno tenuti in attesa una decina di minuti, successivamente saranno ricevuti da tale Albrecht Stolten, vice direttore della gilda, il quale ascolterà i PG su come siano entrati in possesso dell'anello. Dopo un attimo di pausa, durante il quale li scruterà, per capire se hanno detto la verità sull'incontro con la vagabonda. Se i PG hanno raccontato una bugia verranno scoperti, altrimenti Albrecht si rivolgerà loro: -"L'accaduto è curioso quanto grave, se la frase rivoltavi dalla vecchietta trova riscontro, ci troviamo in grave pericolo. Il signor Klaus Gulterose, era un ambizioso mago della nostra gilda, circa 50 anni fa, purtroppo la magia lo corruppe e deviò la sua mente, verso l'esigenza di studiare i cadaveri e come rianimarli. Nel suo chiamiamolo nobile intento, era quello di utilizzare i cadaveri dei morti, come schiavi. Inutile dire che il tentativo fallì, quando venne scoperto a perpetrare atti negromantici, all'interno della nostra gilda. Venne arrestato e condannato al patibolo, ma la notte prima dell'esecuzione riuscì misteriosamente a fuggire, da quel momento in poi si sono perse le sue tracce". Dopo un attimo di pausa, riprende: "- Ho da affidarvi un compito importante, dovrete recarvi ai piedi del pinnacolo, dove si trova la vecchia casa di Klaus ed indagare sul possibile ritorno, nel caso questo sia avvenuto, sono disposto a pagarvi 100 pezzi d'oro a testa, per il suo scalpo. Inutile ricordarvi che i suoi alleati sono i cadaveri che ha rianimato.-"

Se i PG accettano Albrecht darà loro otto giorni di tempo, dopo i quali invierà una squadra di guardie imperiali con egli stesso al comando.

SCENDERE NELLA TANA

Ai piedi della salita nord, i PG troveranno un sentiero che porterà dritto alla casa di Klaus, qui faranno la scoperta del crollo della casa, che ha liberato un passaggio all'interno del pinnacolo, infatti una porta demolita rivelerà l'ingresso ad una grotta.

Dalla apertura nel muro della grotta di Herr Gurtelrose si scivola in un tunnel (alto 3 m; lar..5 m) scavato nella

4 TOPI GIGANTI

roccia il buio è penetrante e la Visione Notturna incide poco. Nel buio chi possiede tale abilità vedrà muoversi otto puntini rossi. Non appena i personaggi entrano più in profondità nel tunnel, verranno attaccati da quattro topi giganti (A).

- Statistiche -

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
35%	0%	33%	31%	42%	11%	15%	05%

profilo secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	11	3	3	6	-	-	-

Abilità:

Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare

Talenti:

Armi Naturali, Sensi Acuti, Visione Notturna

Armatura:

nessuna

Punti Armatura

Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0

Armi:

Denti

Margine di Massacro: Facile

Dopo lo scontro con i topi, i PG entreranno in una caverna più grossa, qui posizionati negli angoli si trovano 6 scheletri inanimati. Se i PG li sottovaluteranno continuando a perlustrare o a saccheggiare i resti, verranno colti di sorpresa dagli scheletri ed attaccati.

8 SCHELETRI

- Statistiche -

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
28%	20%	40%	37%	18%	-	-	-

profilo secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	3	3	3	-	-	-

Abilità:

nessuna

Talenti:

Non Morto, Spaventoso, Visione Notturna

Regole Speciali:

Dinocolato (vedi Bestiario)

Privo di Mente (vedi Bestiario)

Armatura:

Armatura Leggera in cuoio

Punti Armatura

Testa 1, Braccia 0, Torso 1, Gambe 0

Armi:

Scudo Arrugginito, Spada corta arrugginita

Margine di Massacro: Abituale

Una volta distrutti gli scheletri, i Pg si troveranno di fronte ad un punto morto. Infatti la grotta termina in una specie di magazzino, con alcune decine di barili marcescenti appoggiati alla parete. Se i PG indagheranno e cercheranno indizi, troveranno un passaggio dietro ai barili. Se i barili vengono spostati, si distruggeranno riducendosi in brandelli, questo risveglierà totalmente Klaus il dormiente. In realtà Klaus è un liche ormai giunto alla fine, infatti il suo corpo consumato, si regge appena oltre la sedia, ma questo non gli impedisce di intimorire i PG, con un grido di morte. Il liche lancerà contro di loro l'ultimo incantesimo rimasto, per poi ridursi in polvere.

Nella stanza e nel magazzino esterno i PG trovano:

KLAUS GULTEROSE

- Statistiche -

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
38%	40%	20%	17%	28%	44%	53%	5%

profilo secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	7	2	1	2	-	-	-

Abilità:

Conoscenze Accademiche (Magia), Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (Magico), Magia Comune (4 incantesimi), Magia Minore (4 incantesimi), Sfera Oscura (Negromanzia)

Talenti:

Non Morto, Spaventoso, Visione Notturna

Armatura:

nessuna

Punti Armatura

Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0

Armi:

Anello Magico (1 incantesimo negromantico "Mano di Polvere")

Margine di Massacro: Abituale

La stanza (20x25), è buia ma alle pareti vi sono quattro buchi per infilarvi le torce, al centro vi è un tavolo in legno (2x4) alle pareti vi sono due ritratti di Klaus ai tempi dell'università, 1 Armadio e 1 Libreria coprono quasi interamente due pareti.

Se si cerca nella libreria (4 h), vi si troverà una pergamena contenente 1 Incantesimo di Magia Minore (Allarme Magico).

Nel armadio vi sono:

2 Barattoli con 20 vesciche (P.I.: 20)

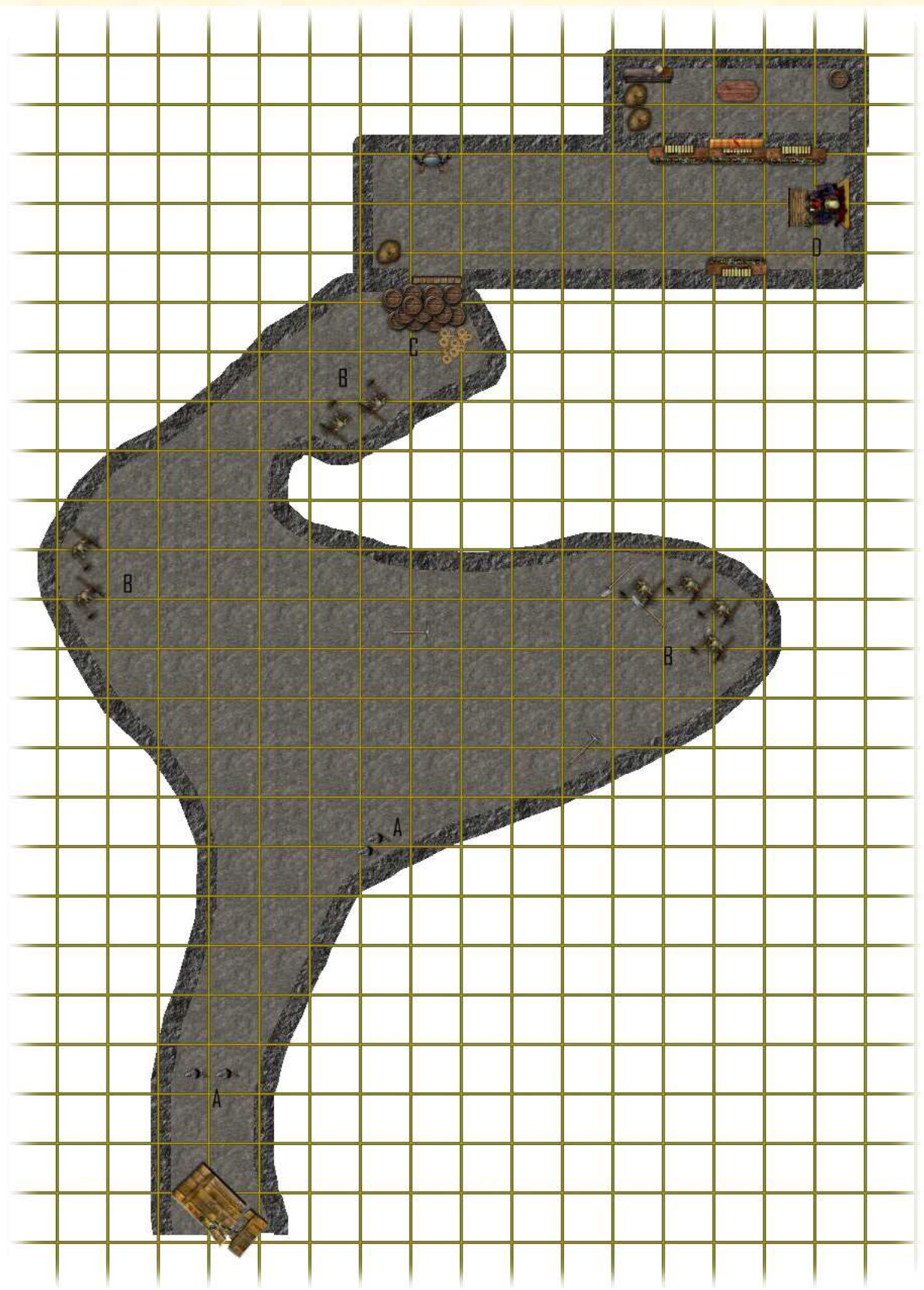
4 Fiale vuote (P.I.: 4)

1 Bottiglia con un liquido verde (Pozione per Camminare sulle Acque)

1 Porta fiale di legno (P.I.: 5)

Se i PG spostano la libreria troveranno un blocco di parete (1x1) di colore diverso questo è il passaggio segreto del Mago che porta al suo laboratorio, al centro vi è un tavolo per gli esperimenti, sopra si trova il corpo di un Uomo ormai irriconoscibile (Test di Freddezza, se sbagliato 1 punto Follia), con al posto dei piedi due artigli, al posto delle braccia le gambe di un lupo il corpo è ormai in avanzato stato di decomposizione, (Test di Resistenza appena si apre il passaggio), vi è anche un armadio pieno di barattoli pieni di organi, e dei sacchi pieni di corpi decomposti.

MAPPA DELLA CASA DI KLAUS



PUNTI ESPERIENZA

Per aver accettato la missione: 20
Per ogni topo gigante ucciso: 5
Per ogni scheletro ucciso: 20
Per aver riportato le spoglie di Klaus: 30

CREDITI

Titolo: KLAUS GULTEROSE
1° Edizione Italiana: *Giugno 2002*
2° Edizione Italiana: *Marzo 2007*
Autore: *Barani Marco "Gotrek"*
Posta Elettronica: gotrek@wfrp.it



Impaginazione e Grafica realizzata da: *Barani Marco "Gotrek"*

CREATORE E COLLABORATORE:

Sito Italiano non ufficiale: www.wfrp.it
Forum Italiano non ufficiale: martelli.forumfree.net

RINGRAZIAMENTI

ISPIRAZIONE E FONTI DEL FILE:

Il morto irrequieto (spunto per avventure) contenuto in Middenheim Città del Caos (Nexus Editrice)

Note e Copyright

COPYRIGHT

© Copyright Games Workshop Limited 2007. Tutti i Diritti Riservati. Games Workshop, il logo Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, il logo di Warhammer Fantasy Roleplay, Black Industries, il logo della Black Industries e tutte le razze a questo collegate con i loro stendardi, simboli, nomi, personaggi, illustrazioni e immagini dell'universo di Warhammer®, TM e/o © Games Workshop Ltd 2000-2007, sotto le varie registrazioni nel Regno Unito e in altri Paesi del mondo. Tutti i Diritti Riservati. Green Ronin e il logo Green Ronin sono Marchi Registrati da Green Ronin Publishing e utilizzati sotto autorizzazione. Dundijinni sono Marchi Registrati della Fluid Entertainment e utilizzati sotto autorizzazione. L'edizione italiana di Martelli da Guerra e di Warhammer Fantasy Roleplay sono a cura di Nexus Editrice. Tutte le immagini appartengono ai rispettivi autori. © Autore e Creatore del file Marco Barani (gotrek@wfrp.it)