

Mud Sorcerer's tomb

Sands of Al-Kalim: Adventure Variant

Secoli fa, i sadici e crudeli Torbidi Stregoni previdero la loro scomparsa e concepirono un piano per sopravvivere ai loro avversari. I potenti membri del consiglio del culto, si ritirarono sotto la superficie, in un labirinto di tombe difeso da complesse trappole e guardiani immortali. Tra queste tombe si assopirono, calandosi in una stasi temporale fino a che i loro nemici non fossero scomparsi dalla terra. Ora, una di queste tombe è stata scoperta, intatta ed inesplorata. Questa avventura variante descrive la tomba del Torbido Stregone Tzolo, una delle poche donne del Cerchio di Ferro. Avrai l'occorrenza per prendere i favolosi tesori che ti attendono nella tomba del Torbido Stregone? Basata su un modulo di D&D disegnata da Mike Shel, e recentemente ripubblicata in Dungeon #138.



Trovare la Cattedrale: sulla mappa di Al-Kalim, la Tomba è localizzata sulla casella chiamata "Shadows Grave". I giocatori possono raggiungere la Tomba in qualsiasi momento durante il gioco.

Avventura nella Tomba: se il tuo Eroe termina il movimento sulla Tomba dello Stregone, deve lanciare un dado storia sulla seguente tabella Tomba e risolvere tutti gli elementi storia ottenuti. Il giocatore può risolvere gli elementi storia nell'ordine che preferisce.

I giocatori possono liberamente entrare od uscire dalla Tomba nel loro turno. Un Eroe all'interno della Tomba non deve preoccuparsi di dichiarare se è giorno o notte, dal momento che le sfide nella Tomba non sono condizionate da ciò. Un giocatore che si trova nella Tomba non deve lanciare un dado storia perché non si è fermato su una casella contenente una sfida.

Vittoria: il gioco termina quando l'ultima carta Tomba viene risolta. Il giocatore con più punti vittoria vince.



Carte della Tomba: la tomba è composta da 16 carte che vanno mescolate e messe accanto al tabelonne all'inizio del gioco. Nota: queste carte non vanno mai rimesse nel mazzo o rimescolate per qualsiasi motivo. Se un giocatore è sconfitto da una sfida, questa carta viene rimessa scoperta in cima al mazzo.

Quando il tuo Eroe pesca una carta da questo mazzo, acquisisce automaticamente la ricompensa senza dovere affrontare la sfida scritta sulla carta.

Alla fine della partita ogni antico tesoro aggiunge 1 punto addizionale ai punti vittoria.

Note: quando si pesca una carta dal mazzo degli Antichi Tesori, bisogna sempre attingere dal fondo del mazzo.

Mazzo Antichi Tesori: questa variante non usa le mitiche carte sfida in modo normale. Invece, durante il set-up prendere tutte le carte sfida leggendarie e mescolarle insieme in un unico mazzo. L'unico modo per appropriarsi di questi tesori, è quello di trovarli mentre si esplora il sepolcro.

Altre Regole: tutte le altre regole dell'espansione di Sands of Al-Kalim restano invariate.



Negli ultimi anni, circa 30 tombe Jezulein sono state scoperte ed esplorate, ma i siti di oltre 20 membri del Cerchio di Ferro sono ancora nascosti. Molti fatti riguardanti i Torbidi Stregoni sono avvolti nel mistero, e l'esplorazione di una loro tomba non e' cosa da prendere alla leggera.

Fiume: Acque Sacre: trovi una stanza con una pozza di acqua benedetta, il tuo Eroe ed alleati guariscono 1 ♥.

Strada: Porte Segrete: dopo aver risolto gli altri effetti storia, pesca e risolvi una Carta Tomba.

Pianura: Terreno Sconsacrato: tutti gli attacchi degli Eroi ed alleati in questo turno subiscono una penalità di -4.

Colline: Elementale Magico: tutti i mostri, Eroi ed alleati causano un danno di +1 nella fase magica ⚡.

Foresta: Trappola!: dopo aver risolto gli altri effetti della storia, pesca e risolvi 2 Carte Tomba.

Montagna: Antico Tesoro: pesca la carta in fondo al mazzo Antichi Tesori.

Palude: Tunnel Crollato: scarta le prime 2 carte del mazzo Tomba. Queste carte non verranno più usate durante la partita. Se con questa azione si scartano le ultime 2 carte del mazzo, allora la partita termina e si calcola il punteggio finale per determinare il vincitore.



Automa Yurushyu  5



“Una figura nera completamente ricoperta da un armatura di piastre con lame curve al posto delle mani si erge contro il muro.”

Combattimento: l'Automa infligge un danno pari al round di combattimento.

Ricompensa: 2 Punti Vittoria.

 20/*  24/*  19/*

Tzila, Elemental Mage  7



“Come osi disturbare il sonno del grande Tzolo! All Shall Perish!”

Prima di Combattere: supera prova Spiare  (20) o cominci a combattere dalla fase magica .

Ricompensa: 4 Punti Vittoria e la statua dell'elefante.

 18/2  21/3  24/4

Camera delle Alcove  5



“I corazzati golem di pietra sono protetti da un'armatura dorata e armati per combattere.”

Prima di Combattere: se hai la chiave di rame vinci immediatamente questa sfida.

Ricompensa: 3 Punti Vittoria.

 24/3  24/3  16/0

Beast in the Banner  5



“Uno stendardo rosso appeso al muro, recante il simbolo di un serpente gigante con una testa ad entrambe le estremita!”

Combattimento: il mostro procura fatica pari alle ferite che infligge.

Ricompensa: 2 Punti Vittoria e la chiave di rame.

 17/2  18/4  20/1

Golem Melmosi  **5**



“3 golem con la testa di animale sorvegliano questa stanza, potenziati dalla magia per uccidere tutti quelli che entrano”.

Combattimento: i Golem Melmosi non attaccano e non possono essere danneggiati durante la fase magica ♁.

Ricompensa: 2 Punti Vittoria.

 18/1  20/3  */*

Tzolo il Guardiano  **7**



“Un enorme Golem Melmoso con testa di elefante cammina innanzi al muro, i suoi occhi bruciano d'odio”.

Prima di Combattere: se hai la statua di elefante vinci immediatamente questa sfida.

Ricompensa: 3 Punti Vittoria e 1 antico tesoro.

 18/3  22/3  25/0

Cripta d'Acqua Sepolta  **4**



“4 potenti elementali d'acqua sono a guardia di questa piscina e tentano di annegare tutti coloro che entrano in acqua.”

Combattimento: gli elementali non attaccano e non possono essere danneggiati nella fase a distanza ♁.

Ricompensa: 1 Punti Vittoria.

 */*  20/2  18/2

Nicchia di Tzolo  **8**



“Questa stanza è immersa in una terribile maledizione che drena la vita dalle sue vittime...”

Prima di Combattere: prova Resistere ♠ (22) o subisci 3 ♥.

Ricompensa: 5 Punti Vittoria e 2 antichi tesori.

 22/3  22/3  22/3

Golem Melmosi  5



“3 golem con la testa di animale sorvegliano questa stanza, potenziati dalla magia per uccidere tutti quelli che entrano.”

Combattimento: i Golem Melmosi non attaccano e non possono essere danneggiati durante la fase magica .

Ricompensa: 2 Punti Vittoria.

 18/1  20/3  */*

Ulzaada, Fattucchiera  5



“Pochi sanno che Tzolo assunse Ulzaada al suo servizio. Forse era solo una promessa di sangue.”

Combattimento: prova Individuare  (20) se fallisci non puoi attaccare nel primo round di combattimento.

Ricompensa: 3 Punti Vittoria e 1 antico tesoro.

 24/1  20/3  24/3

Feretro Occultato  6



“Un pilastro solitario di basalto verde si trova in mezzo a questa stanza di 15 metri.”

Combattimento: in questa stanza tutta l'aria viene aspirata da quel pilastro. Se non viene distrutto entro 3 turni, la sfida e' persa.

Ricompensa: 2 Punti Vittoria.

 22/0  20/0  20/0

Camera che Piange  6



“Le pareti di questa stanza sono ricoperte da occhi di tutte le forme e dimensioni. Acido goccia da loro, come se lacrimassero. Mentre si formano pozze intorno ai piedi, cerchi disperatamente un'uscita segreta.”

Ricompensa: 2 Punti Vittoria.

 22/1  22/1  22/1

Golem Melmosi  5



“3 golem con la testa di animale sorvegliano questa stanza, potenziati dalla magia per uccidere tutti quelli che entrano”

Combattimento: i Golem Melmosi non attaccano e non possono essere danneggiati durante la fase magica .

Ricompensa: 2 Punti Vittoria.

 18/1  20/3  */*

Majalor  6



“Un potente guerriero non morto sta davanti alla sua cripta, al suo fianco un esercito di non morti minori.”

Prima di Combattere: se hai il libro della scenza sconfiggi questa sfida immediatamente.

Ricompensa: 3 Punti Vittoria e 1 antico tesoro.

 22/1  22/4  18/2

Sculture  4



“Un lieve alito di vento esce dalle bocche delle sculture”

Prima di Combattere: se superi una prova Conoscenza  (20), sconfiggi questa sfida immediatamente.

Reward: 1 Punto Vittoria e 1 antico tesoro.

 25/0  25/0  16/4

Scenza dei Torbidi Stregoni  3



“Trov i cadaveri di precedenti esploratori uccisi da terribili trappole”

Prima di Combattere: se superi una prova Individuare  (20) sconfiggi questa sfida immediatamente.

Ricompensa: 1 Punto Vittoria ed il libro della scenza.

 18/2  18/2  11/0

