

ACT I

La Busa Noeva

INTRODUCTION

Poco lontano dalla città di Varestoth, un meteorite ha illuminato il cielo.

Andando a vedere sembra che il meteorite abbia creato una buca enorme nel terreno.

Gli abitanti si affollano intorno alla buca, si mormora che qualcuno dovrà andare a vedere cosa c'è dentro. E chi ci va?

Qualcuno dice: "chiediamo alla gilda 'Evucà', le nostre guide che ci hanno sempre protetto!"

Ma qualcuno della gilda è già lì, qualcuno lo riconosce e comincia a chiedergli, tutti pendono dalle sue labbra: "Ma cosa sarà?".

Il maestro si ricorda di una cosa simile tramandata nella gilda, fa cenno agli abitanti di tacere e di stare zitti.

Di certo qualcosa era già successa nel passato di Varestoth, ma lui, nè il suo predecessore era ancora nato. Tuttavia qualcosa era stato tramandato. Il maestro parte di corsa alla casa della gilda, va negli scantinati, e ne esce con un libro impolverato.

Tutti i membri della gilda, richiamati dal maestro, si mettono in cerchio e mormorano qualche breve parola, e qualcosa succede.

"Benvenuti, miei valorosi eroi" - dice il vecchio evocatore - "vi ho chiamato perchè un grave problema ci attanaglia, aiutateci!"

Ed eccovi qui. Si ritorna all'azione! E' vero, siete un po' arrugginiti, ma la voglia non vi manca. Soprattutto se troverete quei gremlin che vi hanno sconfitto l'ultima volta!

L'evocatore vi porta nell'arsenale della gilda in cui trovate l'equipaggiamento iniziale. Ogni eroe sceglie dallo Stash il suo equipaggiamento (massimo tre oggetti).

Partite che è quasi l'imbrunire e giungete alla buca con il sole che ormai è tramontato alle vostre spalle.

Con circospezione vi muovete ai limiti della buca, che è parecchio larga, una trentina di metri di diametro, dall'interno si sente odore di bruciato ma non si capisce quanto sia profonda. Buttate un sasso e contate... ma non si sente niente! Chissà quanto il meteorite è sprofondato. L'unica possibilità è provare a entrarci. Iniziate a scendere facendo leva sulle pareti ... guarda il paragrafo §1.0

Standalone Quest Values

Soul points: 0 Crowns: 0 Treasures: 0 Soul Weapons: 0

ENEMY DECK



EVENT DECK



SPECIAL LOCATIONS

I due gremlin verdi iniziano in gioco e verranno controllati dal primo giocatore.

QUEST SETUP

Map Tiles: 1B, 13B, 14B, 10B, 16B, 9B, 11B, 15B, 19B, 7B, 18B, 17B, 5B, 4A

Wall Tiles: All'interno della 1B - Tra la 9B e la 18B - All'interno della 7B



TOKENS



SHADOW RESERVE

2-3 Players



4-5 Players



Book of Secrets	
Waypoint 1	1.02
Story Event 1	1.04
Waypoint 2	1.05
Waypoint 3	1.06
Story Event 2	1.15
Story Event 3	1.25
Citizen Shadow	1.28
Quest Shadow	1.29
Waypoint 4	1.20
Waypoint 5	1.21
Waypoint X	1.27

SPECIAL QUEST RULES

Notte (Night - Evento 5): Tutti gli attacchi verso i gremlins subiscono -1 .

Giorno (Day - Evento 4): Quando entra in gioco, tutti gli eroi guariscono 1HP.

Mischia i due waypoints 2 e 3 e mettili coperti nelle aree A e B.

BOOK OF SECRETS

§1.00 (Appena entrati)

Scendete a fatica, la poca luce della luna piena man mano che procedete scema progressivamente, le pareti del cunicolo sono sempre più calde, e il calore comincia a salire. Arrivate quasi in fondo e capite: qui è successo qualcosa di spaventoso, in fondo alla buca tutto il terreno scotta e fuma ma del meteorite nessuna traccia.

Peccato che appena toccate terra vi ustionate e scappate scappate dal cunicolo, più avanti c'è un tunnel, forse qualcuno l'ha trasportato via... Però un'ustione ve la siete fatta, ogni guerriero soffre 1HP.

Più avanti vedete che il tunnel svolta a sinistra e da lì arriva una fioca luce sinistra... non sapete perchè ma vi vengono i brividi...

Ti guardi dietro e vedi la fine del cunicolo che sembra un forno, eppure in lontananza, vedi qualcosa, come una vecchia leva arrugginita che non avevi notato sul muro, mmmh... mi sa che occorrerà molta forza per tirarla, certo per tornare dovresti ripassare di lì e subire del danno.

Guardi meglio davanti a te e vedi dei buchi nelle

caverne e delle piattaforme, è una trappola! Ma chi e cosa vogliono proteggere? Sospetti fortemente che passando in quelle aree ci saranno dei dardi.

Metti 3 segnalini "area mortifera" (deadly area) in ogni area della tessera 10B.

Le piattaforme coprono tutta l'area, non ci sarà modo di superarle!

Il primo eroe che passerà dove vedi il simbolo di area mortifera subisce, al solito, 1HP e poi rimuove il segnalino, i prossimi eroi non subiranno la perdita. I mostri (non sai come) non attivano la trappola, quindi per loro non è un problema passare nell'area.

Se però si attivano i dardi per altri motivi, anche loro subiscono 1HP se sono all'interno dell'area come tutti gli altri.

Si vede una luce fioca proprio in fondo a sinistra... E qualcosa vi dice che qualcuno vi sta già aspettando!

L'avventura comincia!

§1.02 Waypoint 1

Ti trovi nella caverna dove siete arrivati. Il calore è insopprimibile, tutt'intorno fuma ancora.

C'è una leva in una parete! Guardando meglio vedete dei resti di scheletri.

Probabilmente qualcuno è venuto quaggiù ma ci ha lasciato le penne.

Prendete un tesoro dal mazzo dei tesori e prendete la carta "healing potion" dall'emporio e ponetela nell'area del giocatore attivo.

Con un'azione  ogni eroe può tentare di spingere in giù la leva.

Tirate un dado rosso . Se l'eroe è potente (di tipo ) potete aggiungere un dado rosso  al lancio).

Con un risultato di  la leva va giù e andate al §1.03

Ogni eroe che è in questa caverna durante la time phase soffre 1HP (questo in aggiunta all'HP perso durante il movimento per la tipologia dell'area). L'HP perso nella time fase viene perso anche per i personaggi volanti (rappresenta la difficoltà di respirare nell'area).

§1.03 Waypoint 1

Sentite un rumore assordante. Tutti i dardi che non sono ancora stati sparati vengono sparati istantaneamente.

Rimuovete il segnalino Waypoint 1.

Tutti gli eroi e i nemici all'interno di un'area contrassegnata da un segnalino di area mortifera della tessera 10B subisce 1HP.

Rimuovi tutti i segnalini mortiferi rimasti nell'area 10B.

§1.04 Story Event 1

Arrivi davanti a un muro, ma a toccarlo non sembra molto robusto, forse con la tua arma potresti abatterlo.

Il muro ha tanti HP sul muro equivalenti al numero di eroi in gioco.

Dovete attaccare il muro come se fosse un mostro (il mostro non ha intelligenza, non si attiva, non ha difesa, non conta come mostro e non ha armatura, non subisce effetti o condizioni). Subisce HP come in un normale combattimento.

Piazza l'evento Story Event 1 sopra il mazzo degli eventi.

Quando il muro non ha più punti HP, crolla rovinosamente. Vai a §1.07

§1.05 Waypoint 2

Sei davanti a un muro, dietro senti dei rumori.

Vicino al muro vedi una fessura, abbastanza grande da poterci mettere una mano.

Un eroe utilizzando un'azione  può inserire la mano vai a §1.08

Altrimenti puoi provare ad abbattere il muro con degli attacchi: il muro ha un numero di HP doppio rispetto agli eroi in gioco (metti un numero di segnalini per rappresentare la forza del muro).

Dovete attaccare il muro come se fosse un mostro (il mostro non ha intelligenza, non si attiva, non ha difesa, non conta come mostro e non ha armatura, non subisce effetti o condizioni). Subisce HP come in un normale combattimento.

Se il muro non ha più HP puoi andare a §1.09

§1.06 Waypoint 3

Se hai già eliminato il muro del waypoint 2 vai a §1.11

Altrimenti esami il muro... è tutto liscio, qui non c'è niente, ed è troppo robusto per poter essere abbattuto.

E' chiaro che rimanere qui non ha senso, forse dall'altra parte...

§1.07 Story Event 1

Il muro crolla rovinosamente. Rimuovi il segnalino muro.

Chi si trova nella stessa area del muro rischia e fa un lancio di salvataggio. Se non si salva rimane sotto le macerie e ne rimane rallentato (segnalino slow).

Genera  -  -1 mostri.

Senti un gran stridio di mostri dietro di te: il crollo del muro li ha risvegliati!

Rimuovi il muro.

Vedi tre porte, una delle quali è strana e luminescente... capisci in un attimo che per aprirla avrai bisogno di una chiave. Le altre due porte... dove porteranno? Mah...

§1.08 Waypoint 2

La mano che inserisci viene come scannerizzata... una voce robotizzata parla e dice: "Desdott... desdott... desdott?".

Lancia tre dadi rossi. Se sei aiutato dagli dei o esperto in magie (l'eroe di tipo  o ) puoi ritirare i dadi. Se ottieni almeno un  sei riuscito a passare il check. Vai a §1.10

Se non riesci a passare il check la tua mano viene cagnata. Con un grido la estrai ma la vedi sanguinante, perdi 1HP. Puoi riprovare tornando al §1.05

§1.09 Waypoint 2

Il muro va giù ma qualcosa non va. C'è come un campo di forza tipo prigionia di Star Trek. Rimuovi il muro e metti il segnalino del Waypoints al contrario per indicare il campo di forza.

Le shadow dall'altra parte le puoi vedere (e generano i nemici di conseguenza) ma dal campo di forza non ci puoi passare e nemmeno si può sparare. I nemici eventualmente attivati dietro un campo di forza si attivano ma non si muovono nè attaccano.

Puoi vedere dall'altra parte i mostri sbavanti come dei cani dietro un cancello... non ti potranno fare niente, ma nemmeno tu puoi andare di là.

Rimugini un attimo e capisci che tutto è collegato: dev'esserci un altro portale da sbloccare per eliminare tutto.

Corri dall'altra parte (Waypoint 3)!!!

§1.10 Waypoint 2 - Waypoint 3

In qualche modo sei riuscito a bypassare il check di questo sistema.

Qualcosa non ti quadra: trovare questa tecnologia non è normale, ti aspetti dei mostri, mica degli scienziati! Mah...

Comunque crollano i muri del Waypoint 2 e Waypoint 3.

Rimuovi i due muri.

Attiva il generatore di mostri .

Disattiva il generatore di mostri .

Se era attivo il campo di forza nel Waypoint 2 questo viene disabilitato e i nemici tornano alla loro normale attivazione.

Rimuovi i segnalini dei waypoint 2 e 3 (e l'eventuale

campo di forza).

§1.11 Waypoint 3

Il muro ha una fessura come l'altro muro, ma piccola, come un reset di un telefono.

Un eroe nella stessa area, con un'azione  può:

- ◆ Utilizzare un'arma di mischia (o proiettili) slash o pierce: vai a §1.12
- ◆ Utilizzare un'arma di mischia blunt può provare a dargli una bella mazzata: vai a §1.13
- ◆ Utilizzare la magia (arcano): vai a §1.14

§1.12 Waypoint 3

Con fatica riesci ad inserire la tua arma in quel forellino e... magia... il muro si dissolve!

L'eroe che ha utilizzato l'arma fa un salvataggio, se non si salva, prende un segnalino -1  e lo piazza sull'arma: hai rovinato l'arma!

Se l'eroe ha utilizzato un projectile fa un salvataggio, se non si salva, la carta si esaurisce e il projectile viene perso.

Vai a §1.10

§1.13 Waypoint 3

La mazzata sembra non avere esito, d'altronde è un muro solido... però vedi una crepa che dal forellino si allarga, si allarga...

Continui a colpire come se non ci fosse un domani e finalmente riesci ad abatterlo.

Sei però sudato come un animale e ti rendi conto che il tuo turno è finito.

L'eroe attivo finisce così il suo turno, prima di finire vai a §1.10

§1.14 Waypoint 3

Usi la magia contro quel forellino sperando di... fantastico! hai resettato il muro!

Vai a §1.10

§1.15 Story Event 2

Ti guardi intorno: è chiaro che quel sistema proteggeva la chiave. Vedi sulla tua destra una cassa. Sicuramente, sarà lì.

Prendi dalla scatola la chiave e piazzala sotto il segnalino della cassa dei tesori: dopo aver aperto la cassa, potrai prendere la chiave insieme ai tesori.

Peccato che abbiano messo un guardiano a guardia della chiave, ed è anche un guardiano bello tosto:

Il guardiano è un blue raider  e lo piazzì dove c'è il tesoro.

Genera  -  nemici -1.

Quando sferrì l'ultimo colpo al blue raider vai a §1.17. Metti l'evento sopra il mazzo degli eventi.

§1.17 Story Event 2

Il blu raider si accascia al suolo, lo vedi bere da una fiaschetta di whisky e immediatamente si rianima: metti sulla sua carta ferite in modo che gliene rimangano 3.

Ti chiede di fermarti un attimo, ti squadra e ti parla: "Sai, quand'ero più giovane, ero un musicista. Ora mi sono ridotto a questo, ma una volta... se mi risparmi non te ne pentirai".

In base al tuo allineamento scegli la tua strada:

Soul Nature Choice

 Law	Se sei un buono lo risparmi	1.18
 Neutral	Se sei neutrale decidi tu	
 Chaos	Se sei un cattivissimo...	1.19

§1.18 Story Event 2

Il blue raider ti guarda compiaciuto.

Ti ringrazio e ti dò questo regalo: prendi un .

Vi guardo io le spalle: rimuovi tutti i mostri attualmente presenti e rimettili nel mazzo degli scarti. Metti da parte il Blue Raider e le sue carte nella scatola.

§1.19 Story Event 2

Senza nemmeno pensarci attacchi il blue raider.

Non ti serve nemmeno attaccare: lui muore subito come colpito dalla tua cattiveria.

Hai l'impressione che ritornerà. Mischia la carta nel mazzo dei nemici.

Guardi nelle tasche e trovi:

2-3 : Una fiaschetta di fuoco "Flaming Oil" e una carta "Bandages" dal mazzo dell'emporio (o dai suoi scarti).

4-5 : Una fiaschetta di fuoco "Flaming Oil", una carta "Bandages" e una carta "Healing Potion" da 4HP dal mazzo dell'emporio (o dai suoi scarti).

Prendi queste carte dal mazzo emporio e mettile nella stessa area dove è morto il rider.

§1.20 Waypoint 4

Hai aperto la porta e già senti freddo... esattamente l'opposto di quando sei entrato.

Ma è solo un attimo.

Rimuovi il portale  e il portale  dal gioco e attiva il portale .

Disattiva il santuario nella tessera 13B e attiva quello in 5B.

Elimina il segnalino waypoint 4.

§1.21 Waypoint 5

Entri nell'antro, è tutto blu... e ancora musica... ma... come... musica?

Sembra una musica brasiliana, musica da saudade.

Vedi la cassa, lì, davanti a te che emana qualcosa di sinistro.

Elimina il segnalino waypoint 5.

Scappi? Vai a §1.22

Provi ad aprirla? Vai a §1.23

§1.22 Waypoint 5

Scappi più veloce che puoi... non sai perchè ma senti che è la cosa giusta...

Fiuuu... scampato pericolo, chissene frega cosa c'era dentro...

§1.23 Waypoint 5

Mentre tenti di aprire la cassa (ancora non hai pescato la carta trappola) la musica si alza, si insinua nel tuo cervello.

Cerchi disperatamente di resistere, ma è impossibile, la musica è troppo, troppo... cominci a divincolarti, ma alla fine diventa un ballo a ritmo di musica, insomma vieni posseduto da qualcosa e diventi un mostro vero e proprio.

Finchè rimane posseduto non conta come un eroe, l'eventuale compagno rimane "freezato", fermo, senza attivarsi, muoversi o combattere (è come se non capisse più chi considerare come amico).

Sostituisci la tua miniatura con quella del rider rosso.

Da adesso in poi diventi un mostro con la stessa intelligenza artificiale del mostro e con le stesse regole dei mostri (Hindrances, ecc.)

Le armi con cui attacca ("Sword" e "Knife") verranno sostituite da quelle attualmente equipaggiate dall'eroe.

In caso di arma a due mani potrà solo attaccare con l'arma primaria (l'eventuale attacco con l'arma secondaria conterà come attacco ma non potrà essere eseguito).

Gli HP rimangono quelli dell'eroe, userà solo i suoi poteri  e .

Se muore:

♦ L'eroe diventerà un'anima al solito perdendo un soulrank (e non sarà più posseduto, quindi potrete rimettere la vostra miniatura, ovviamente sarete in forma eterea e avrete perso un livello di anima).

♦ Rimuovete le carte e le miniature rider rossi dal gioco.

Ignorare tutti i poteri del Red Raider.

Al termine di ogni turno dei nemici, se ancora non è stato attivato, attivate l'eroe - Rider Rosso.

Al termine di ogni attivazione, l'eroe proverà a salvarsi. Aggiungete 1  per ogni segnalino HP presente sulla pergamena dell'intelligenza artificiale del mostro e se sono presenti almeno 3HP quando effettuate il tiro di salvataggio potete ritirare i dadi (vedi più in basso).

Nel caso in cui si salvi vai a §1.24

Al termine del tiro di salvataggio, mettete un segnalino 1HP sulla pergamena dell'intelligenza artificiale del mostro.

§1.24 Waypoint 5

Improvvisamente torni ad essere te stesso. Non ricordi niente, ti fai raccontare qualcosa.

Ti senti però più forte, questa prova ti ha certamente temprato.

Il tuo gruppo guadagna 4  Soul Point.

Rimuovete le carte e le miniature rider rossi dal gioco.

§1.25 Story Event 3

Dopo queste traversie stai finalmente scoprendo qualcosa di tutto questo mistero.

La musica, la tecnologia, ma perchè?

Improvvisamente vedi davanti a te una struttura metallica (un'astronave in un dungeon???), forse cominci a capire cosa può aver provocato quel foro... ma gremlin e raider cosa c'entrano?

L'abitacolo sembra danneggiato dall'impatto, l'entrata è sventrata, forse l'impatto...

Non appena i tuoi scarponi da avventuriero mettono piede sul suolo metallico, l'eco del passo rimbomba pesantemente, pensi a quella dieta che non sei riuscito a fare e ti maledici sottovoce.

Ma ormai non conta, se qualcuno doveva sentire, ha sentito.

Prendi dalla scatola il rider blu   e piazzalo nell'area C.

Il rider è un alieno umanoide, anzi, direi umano, ma è di un altro pianeta, lo senti parlare dalla porta e non capisci niente.

Piazza un segnalino "1HP" in ogni area D E e F. Se vuoi puoi mettere tre miniature a scelta, anche di altri giochi.

I segnalini sono dei piccoli globi luminescenti presenti un po' dappertutto. Al momento sono fermi e quasi innocui ma fanno un po' paura...

Se il rider blu muore vai a §1.26

§1.26 Story Event 3

E' finita. Finalmente l'alieno è morto. Vedi però un sorriso beffardo e farfuglia:

"Qoxuthilian quarra..."

Frugando il corpo trovi 2 tesori e 50 soldi.

Nel frattempo vedi lì intorno un lettino con un cilindro appeso su una stanga stranamente collegata al lettino, non sai cosa vuol dire e perchè, è uguale a quello che hai visto prima, solo che è liscio e senza colori.

Ti siedi esausto sul lettino e improvvisamente un casco appare dall'alto e ti si piazza in testa come un elmo.

Metti un segnalino di stordito "stunned" sull'eroe attivo (e riportalo nella prossima quest).

Chiudi gli occhi e...

senti l'attacco di una canzone:

"Nela mia strada ghè 'na busa noeva
'na busa noeva che ier la gh'era no
l'u minga vista, porca d'una eva,
mi l'u minga vista, e sun burlàa giò"

Ma questa è un'altra storia, un'altra quest...

La quest è finita. Spero vi sia piaciuta.

§1.27 Waypoint X

Arrivate in un punto strano dell'astronave, qualcosa vi scorre addosso... oh no!

I bulbi si sono attivati! Forse che...

Mettete un segnalino di movimento difficile rosso (quello con lo stivale rosso) sull'eroe attivo che ha attivato il waypoint.

Probabilmente avete attivato un riconoscimento e quei bulbi sono cacciatori!

Ogni time phase i bulbi si muovono di due aree verso l'eroe marchiato.

Se, al termine del loro movimento sono nella stessa area dell'eroe marchiato, l'eroe marchiato subisce 1HP per ogni bulbo presente nella sua area.

Ad un tratto con una torcia vedi che i bulbi si allontanano e scompaiono. "Ma allora...", nell'alcova dell'alieno (posizione G) metti una carta "Living Fire"

I bulbi possono essere uccisi solo con la magia (Arcane) o con il fuoco (basta 1HP di fuoco o di arcane per eliminare 1 bulbo). Non hanno dadi  di difesa e non hanno armatura. Sono eterei...

Se l'eroe muore non perde il segnalino marchio (d'altronde hanno preso il DNA...)

§1.28 Citizen Shadow

Ciao, vuoi comprare?

Dai, vendo roba buona, perchè sono qui sul fondo? Non fare troppe domande, certe persone non gradirebbero...

Sentite io vendo di tutto, se volete...

Ah, state all'occhio a quella cassa... l'avete già vista?

Mah... non so se mi avvicinerei...

Ogni eroe non ingaggiato in combattimento e nella stessa area del cittadino può visitare l'emporio (ma non la forgia o il rising pony) con un'azione .

Prendere un qualsiasi potere di un qualsiasi eroe inutilizzato e metterlo sul III.

Ogni time phase effettuate il cooldown, quando dovreste rigirare la carta, rimuovete invece il cittadino.

§1.29 Quest shadow

Vedi un cilindro con i colori dell'iride (ti ricorda vagamente la maglia di campione del mondo di ciclismo) e lo prendi.

Non sai perchè, ma hai la sensazione che possa essere molto importante per il prosieguo della storia.