Barlott

Gioco di briganti, streghe e personaggi leggendari ticinesi

Manuale avventura

"Una notte da paura"

Introduzione

Questo manuale avventura «Una notte da paura», è un'espansione del gioco base "Barlòtt – Caccia al tesoro".

Ogni partita/episodio è formata da un breve racconto e delle proprie regole speciali.

Vi saranno anche delle carte o elementi aggiuntivi da stampare, ritagliare e/o assemblare.

Preparate ogni singola partita seguendo il regolamento generale di Barlòtt, aggiungendo, dove è richiesto, i nuovi elementi, oppure verificando se non ci sono obiettivi di vittoria specifici.

Fra una partita e l'altra dovrete azzerare i punti sulla carta segnapunti, fatta eccezione per i punti vita che resteranno uguali.

Se perdete una partita avete perso l'avventura, potete quindi ritentare ricominciando da pagina 4, se invece vincete procedete all'episodio successivo.

Se decidete di interrompere la sessione (per giocare le partite successive un altro giorno o in un secondo momento), prendete nota dei punti vita con cui avete terminato e di eventuali oggetti o bonus ottenuti.

Compilate la vostra scheda avventurieri, a pagina 3. Durante questa storia guadagnerete dei punti esperienza che potrete utilizzare per ottenere delle abilità.

Cominciate la vostra avventura a pagina 4

Buona fortuna!

Scheda Avventurieri

Nome Gruppo

Nome Giocatori

Punti esperienza (metti una X sulle caselle quando ottieni nuovi pe)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

P. esperienza utilizzati (metti una X sulle caselle quando utilizzi dei pe)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Abilità (Vedi pagina 24)

.....

.....

.....

.....

Oggetti speciali

.....

.....

Pagina 4

Dopo una giornata di peripezie vi fermate in riva al lago, e decidete di passare la notte al chiaro di luna a guardare le stelle.
Vi addormentate velocemente, ma i vostri sonni sono travagliati,...
Vi svegliate di soprassalto, qualcosa non va.
Non sentite più il rumore delle onde del lago, e non siete sdraiati sulla spiaggia dove vi siete coricati, ma su un pavimento di pietra.
"Buona sera avventurieri"
Una voce mostruosa, proveniente da un angolo buio vi sta parlando.
"Siete miei prigionieri, riuscirete a scappare dal sotterraneo?"
Iniziate a sentire strani rumori, e alcuni mostri comparsi da due porte vi attaccano

Regole aggiuntive:

Preparate il gioco normalmente come indicato sul regolamento, inizierete con 5 punti vita.

Condizioni di vittoria:

Ottenete 1 punto tesoro per tipologia
Se vincete la partita andate a pagina 5

Pagina 5

Riuscite a sconfiggere i mostri che si sono scaraventati su di voi, e finalmente riuscite a prendere fiato.
Vi chiedete come sia possibile che vi abbiano catturato e portato fino a lì; ipotizzate le idee più assurde.
Non vi resta che tentare di uscire. Vedete davanti a voi due porte e adesso dovete scegliere dove andare.

Se scegliete la porta di sinistra andate a pagina 6, se volete andare a destra andate a pagina 11.

Guadagnate 1 punto esperienza

Pagina 6

Aprite la porta di sinistra, questa emette un suono cigolante che viene amplificato dall'eco della stanza successiva.Vi trovate in un ambiente buio, non particolarmente grande. Riuscite a scorgere varie sedie ai lati, verso il fondo un altare.

State girovagando in quella che vi sembra una chiesa, cercando indizi, quando, all'improvviso, la fievole illuminazione data da alcune candele si interrompe. Una figura vi si fionda addosso.

Il fantasma di un prete vi fluttua attorno, urlando

"Sono stato maledetto, ᛟᛗᛇᛟᛉᛊᛗ ᚲ ᛗᛇᛉᛗ

per eseguire il rituale e vi lascerò passare".

Regole aggiuntive:

Preparate il gioco normalmente come indicato sul regolamento. Riportate a "0" i punti tesoro sul tabellone segnapunti, ma mantenete i punti vita che avevate nella partita precedente.

Tagliate, piegate e incollate la carta "Ul bao di folee" che trovate a pagina 7: dovrà essere inserita alla sinistra della carta villaggio. **In questa partita le seguenti carte sono maledette: Poveri morti, Ul bao di folee.**

Disponi un segnalino Maledizione (li trovi a pagina 9) su quelle carte che si trovano in gioco.

Quando affronti e sconfiggi una carta con il segnalino maledizione, rimuovi la carta dal gioco.

Condizioni di vittoria:

Dovete riuscire a decifrare il messaggio del fantasma per capire le condizioni di vittoria di questa partita.

Indizio: trovate i codici a bordo delle varie pagine

Quando avete completato la partita andate a pagina 12

Ul bao di folee
x2
x4

Mostro di Miglieglia
x2
x4

Maledizione	Maledizione	Maledizione	Maledizione
Maledizione	Maledizione	Maledizione	Maledizione

Paura	Paura	Paura	Paura
Paura	Paura	Paura	Paura

Pagina 11
Aprite la porta a destra, subito un odore nauseante di putrefazione vi riempie le narici.
Fate qualche passo in quella che sembra essere una caverna, umida e appiccicosa...
Davanti a voi vedete una porta, e ne intravedete una anche a destra. Due figure umanoidi, ricoperte da una strana, schifosa sostanza, vi vengono incontro urlando.

Regole aggiuntive:
Preparate il gioco normalmente come indicato sul regolamento. Riportate a "0" i punti tesoro sul tabellone segnapunti, ma mantenete i punti vita che avevate accumulato nella partita precedente.
Tagliate, piegate e incollate la carta "Il mostro di Miglieglia" che trovate a pagina 7: dovrà essere inserita alla sinistra della carta villaggio. **In questa partita le seguenti carte causano paura: Il mostro di Miglieglia, Encat**
Disponi un segnalino Paura (li trovi a pagina 9) su quelle carte che si trovano in gioco.
Quando affronti una carta con il segnalino paura potrai usare solo la mano non dominante per tirare i dischetti.

Condizioni di vittoria:
Ottenete 1 punto tesoro per tipologia, sconfiggete il mostro di Miglieglia.

Se riuscite a vincere e volete tornare indietro per visitare l'altra stanza andate a pagina 6, se volete continuare verso destra andate a pagina 13, se volete continuare dritti andate a pagina 14.
Guadagnate 2 punti esperienza

Pagina 12
Se avete completato la partita raccogliendo 5 erbe avete vinto, leggete le prossime righe. altrimenti la vostra avventura ricomincia da pagina 1.

Raccogliete quanto necessario per il rito. Basandovi sulle imprecise istruzioni dal prete fantasma, riuscite a completare un antico rituale.
"Finalmente sono libero" *esclama* ***"Come ringraziamento lasciate che io curi le vostre ferite!"*** *detto questo la figura inizia a sbiadire fino a sparire completamente.*
La sala si illumina, e davanti a voi una porta si spalanca, incoraggiandovi a procedere.
Vi trovate in un corridoio, con delle enormi colonne di marmo ai lati.
Appena muovete il quarto passo in questa sala, sentite un sonoro "CLACK" e delle trappole si attivano.
Riuscirete a sopravvivere?

Guadagnate 3 punti esperienza

GIOCO SPECIALE:
Impostate un timer su un minuto, utilizzando un cellulare o una clessidra.
Il vostro obiettivo sarà coprire completamente con il dischetto il teschio nella parte centrale della plancia.
Se ci riuscite, fermate il tempo, potete procedere a pagina 15 (e guadagnate 2 punti esperienza), se non ci riuscite la vostra avventura termina qui, tornate a pagina 1.
Potete tirare i dischetti quante volte volete, fino a che non scade il tempo.

Pagina 13

Vi ritrovate in una stanza circolare molto piccola, sembra uno studio.
La camera, illuminata delicatamente presenta ai lati delle librerie stracolme di libri impolverati.
Al centro si trova una scrivania di legno finemente decorata.
Notate che appoggiata si trova una boccetta di vetro contenente un liquido azzurro limpido
Una voce vi dice:
"Siete stati fortunati fino a qui,... ma vi meritate un piccolo incoraggiamento, prendete pure questa pozione..."

Segnate nella scheda avventurieri l'oggetto: Pozione magica: Ripristina 3 punti vita, un solo utilizzo.

Pagina 14

Aprite la porta dinanzi a voi, e venite scossi da un leggero vento freddo.
Entrate in un enorme grotta naturale, dove la luce arriva a colpire leggermente qualche roccia.
Iniziate a sentire un rumore forte, come quello di un tamburo, avvicinarsi sempre di più verso di voi.
La figura che si avvicina è enorme, gigante!
Non siete armati in modo adeguato per affrontarli, ma notate alcune armi da fuoco abbandonate nei paraggi, riuscirete a sopravvivere?

Regole aggiuntive:

Preparate il gioco normalmente come indicato sul regolamento.
Riportate a "0" i punti tesoro sul tabellone segnapunti, ma mantenete i punti vita che avevate accumulato nella partita precedente.
Visto il terreno accidentato, giocherete con le vostre plance in leggera pendenza: posizionate al bordo della plancia un libro, una custodia di un cd, o qualsiasi altro oggetto che sia alto circa 2 cm.
Durante la durata di questa partita vi ritroverete quindi a lanciare il disco ad un altezza superiore.

Condizioni di vittoria:

Ottenete 5 punti tesoro pistole, sconfiggete la carta gigante

Se riuscite a vincere la partita andate a pagina 16, altrimenti la vostra avventura termina qui, andate a pagina 1.

Pagina 15

La vostra incredibile destrezza vi permette di superare le trappole indenni. Arrivate al termine del corridoio e vi fiondate nella stanza successiva. Un'uomo vi sta aspettando, indossa un'armatura scarlatta e un mantello nero, il suo volto è coperto da un elmo e da una folta barba.
Due cani da caccia vi stanno fissando.
"Siete stati molto fortunati a superare la trappola del conte Ruggero...ma la vostra avventura terminerà presto..."
Il conte spinge una leva accanto a lui, una strana sostanza oleosa vi ricopre, e i cani da caccia vi stanno per attaccare.

Regole aggiuntive:

Preparate il gioco normalmente come indicato sul regolamento. Riportate a "0" i punti tesoro sul tabellone segnapunti e a 5 i punti vita.
Siete cascati in un altra trappola del conte Ruggero, giocherete con le vostre plance in leggera pendenza: posizionate ad uno dei bordi lunghi/laterali della plancia un libro, una custodia di un cd, o qualsiasi altro oggetto che sia alto circa 2 cm.
Durante la durata di questa partita vi ritroverete quindi a lanciare il disco con la plancia in diagonale.

Condizioni di vittoria:

Ottenete 2 punti tesoro per tipologia, sconfiggete la carta conte Ruggero

Se riuscite a vincere la partita andate a pagina 17, altrimenti la vostra avventura termina qui, andate a pagina 1.

Pagina 16

Dopo un incredibile battaglia, riuscite a sconfiggere il gigante che abitava la caverna.
Vi fermate a riposarvi qualche minuto, la battaglia vi ha scosso e stancato.
Notate ora tre porte davanti a voi, quale volete scegliere?

Se volete aprire la porta di sinistra andate a pagina 19, se volete aprire quella centrale andate a pagina 20, se volete aprire quella di destra andate a pagina 21.

Guadagnate 4 punti esperienza

Pagina 17

Con la vostra abilità eroica riuscite facilmente a sbarazzarvi dei cani da caccia, e quindi riuscite a concentrarvi sul conte Ruggero.
È un combattente formidabile, ma la vostra superiorità numerica si fa sentire, e nonostante la sua trappola riuscite a colpirlo.
Essendo un nemico pericoloso e temuto utilizzate tutte le vostre energie e riuscite a sconfiggerlo.
Mentre riposate dopo il lungo scontro, vedete due porte, una a sinistra, e una a destra.

Se volete aprire la porta a sinistra andate a pagina 18, se invece preferite aprire la porta a destra andate a pagina 19.

Guadagnate 4 punti esperienza

Pagina 18

Aprite la porta, un odore molto forte di spezie e incensi vi accoglie.
Vi trovate in un bosco, in un piccolo spazio circolare circondato da fitti alberi.
Un focolare con un calderone ribolle al centro. Una strana sostanza sta cuocendo mescolata da una anziana donna.
Altre due donne ballano e cantano attorno al fuoco, inizialmente non vi notano, ma dietro di voi sentite la porta chiudersi e scomparire!
L'anziana si rivolge a voi, canticchiando:
"Se vorrete di nuovo uscire, il nostro indovinello dovrete superare,
quale mistero dovrete scoprire? sovrapponete le maschere e saprete dove andare"
Le streghe si tolgono le maschere che portavano al viso, e ve le porgono.

Scoprite a quale pagina dovete andare, altrimenti la vostra avventura termina qui, tornate a pagina 1.

Pagina 19

Vi trovate in una camera da letto, piccola ma molto confortevole.
Ad illuminarla e scaldarla si trova un camino acceso.
Vi fermate per riposare, e curare le vostre ferite.
Trovate anche su un comodino una piccola pozione azzurra, limpida.
Vedete una sola porta davanti a voi e decidete di aprirla

Segnate nella scheda avventurieri l'oggetto:
Pozione magica: ripristina 3 punti vita, un solo utilizzo.

Andate a pagina 20

Pagina 20

Aprite la porta, vi trovate in una segreta, al buio.
Una debole luce si accende davanti a voi, trasformandosi in una figura umanoide.
Per un attimo non credete ai vostri occhi, si tratta del fantasma del conte Ruggero!
"L'inferno mi ha risputato fuori, e ora sono tornato per uccidervi!"
Dovete trovare una soluzione, mentre scappate dal fantasma, vi ricordate di un antico rituale che vi permette di scacciare i fantasmi, persino quelli più malvagi, liberandoli.
Vi occorrono 5 erbe, ma dovrete anche riuscire a fermare il fantasma

Regole aggiuntive:

Preparate il gioco normalmente come indicato sul regolamento.
Riportate a "0" i punti tesoro sul tabellone segnapunti, ma mantenete i punti vita che avevate accumulato nella partita precedente.

Condizioni di vittoria:

Ottenete 5 punti tesoro erbe, sconfiggete il fantasma del Conte Ruggero.
Se riuscite a vincere la partita andate a pagina 22, altrimenti la vostra avventura termina qui, andate a pagina 1.

Pagina 21

Aprite la porta, una strana forza vi spinge all'interno della stanza, e a causa di una fitta nebbia non riuscite a vedere niente.
Dopo qualche minuto la nebbia si dirada, vi guardate in giro, vi trovate in quello che sembra essere un cimitero. Alcune lapidi sono disposte occasionalmente, e una luna bianca brilla in cielo.
Sentite un "gong", e vi spaventate molto.
Alcune creature stanno emergendo dai tumuli, brontolando e mugugnando, barcollano verso di voi!

Regole aggiuntive:

Preparate il gioco normalmente come indicato sul regolamento.
Riportate a "0" i punti tesoro sul tabellone segnapunti, ma mantenete i punti vita che avevate accumulato nella partita precedente.
In questa partita le seguenti carte causano paura: Selvaggio di Bosco, Encat
Disponi un segnalino Paura (li trovi a pagina 9) su quelle carte che si trovano in gioco.
Quando affronti una carta con il segnalino paura potrai usare solo la mano sinistra (la mano non dominante) per tirare i dischetti.

Condizioni di vittoria:

Ottenete 3 punti tesoro per tipologia

Se riuscite a vincere la partita andate a pagina 20, altrimenti la vostra avventura termina qui, andate a pagina 1.
Guadagnate 3 punti esperienza

Pagina 22

Riuscite ad invocare l'antico rituale, e vedete una luce rossa comparire all'interno del fantasma.
"NOO! Maledetti!!" Urla lo spettro, che viene invaso da questa luce scarlatta e inizia a scomparire.
Dopo poco, il fantasma scompare completamente, non riuscite a credere alla vostra fortuna!
Vi riposate qualche minuto, quindi vi avvicinate alla porta che trovate davanti a voi.
Notate che vi è però un grosso lucchetto è posto su di esso

"Non immaginavo che sareste arrivati vivi fino a qui... dovete veramente essere molto fortunati..."
Due occhi compaiono inferociti nel buio della stanza. Vi osservano molto attentamente.
"manterrò la mia promessa, vi lascerò andare... ma non sarà l'ultima volta che ci vedremo... vi terrò sotto stretta osservazione"

con un sonoro CLOCK, il lucchetto si apre da solo e cade a terra rumorosamente. La porta davanti a voi si apre, mostrando un'intensa luce, accecante.
Vi risvegliate sulle rive del lago, precisamente dove vi eravate addormentati la sera prima, tutto sembra normale, tranquillo...
Sarà stato un incubo? O la notte da paura che avete vissuto era reale?

FINE

Congratulazioni!

Avete completato l'avventura "Una notte da paura"!
Fateci sapere come è andata la vostra esperienza di gioco, in modo da permetterci di studiare presto nuove avventure per farvi immergere nelle storie e nelle leggende ticinesi! Scrivici a info@lafucinadiefesto.ch

Pagina 23
Complimenti! Avete risolto l'indovinello delle streghe, una porta si riapre dietro di voi.
Le streghe indossano nuovamente le maschere e riprendono a danzare allegramente.

Guadagnate 2 punti esperienza
andate a pagina 20

PUNTI ESPERIENZA E ABILITÀ

potete utilizzare uno o più punti esperienza guadagnati per acquisire una delle abilità indicate nella tabella sottostante, oppure utilizzare un singolo punto esperienza, in qualsiasi momento del gioco, **per curare un punto vita**. Quando utilizzate un punto esperienza segnate una X nelle caselle punti esperienza utilizzati nella scheda avventurieri, i punti esperienza utilizzati non possono essere più di quelli guadagnati.

ABILI CORRIDORI:
Avete un bonus permanente di +1 piede (in gruppo)
costo: 6 punti esperienza

ABILI SPADACCINI:
Avete un bonus permanente di +1 spada (in gruppo)
costo: 6 punti esperienza

ABILI STREGONI:
Avete un bonus permanente di +1 bastone (in gruppo)
costo: 6 punti esperienza

ABILI GUARITORI:
Fra una partita e l'altra curate automaticamente un punto vita
costo: 6 punti esperienza