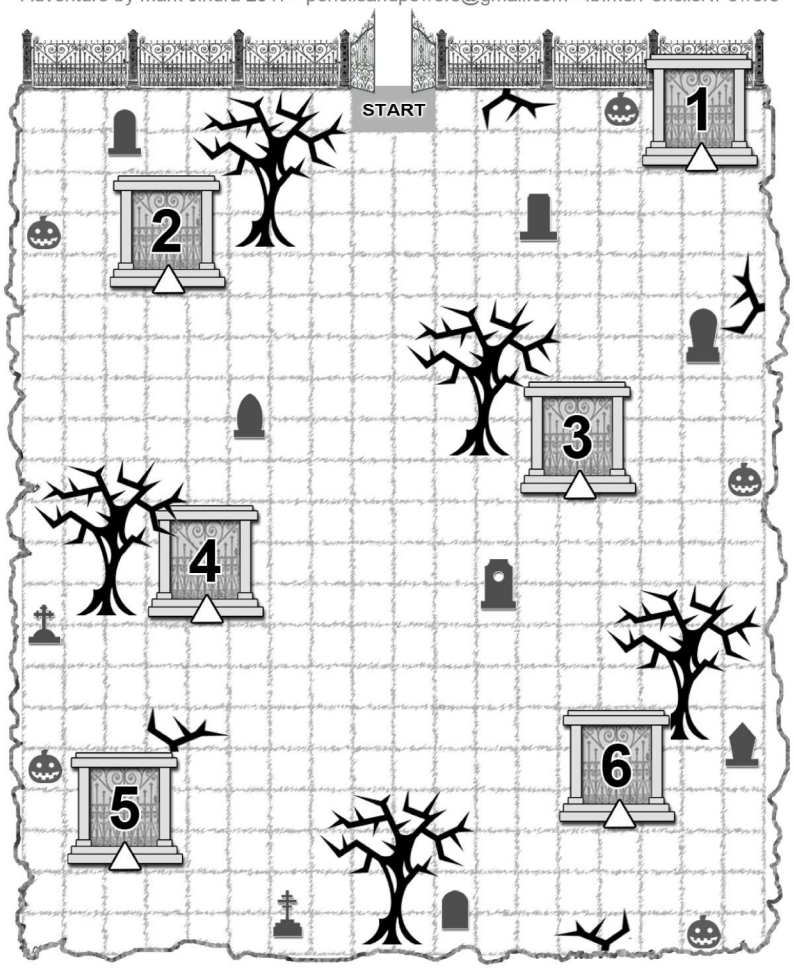
Adventure by Mark Jindra 2017 - pencilsandpowers@gmail.com - fb.me/PencilsNPowers

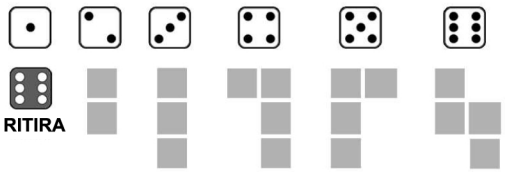
Pencils & Powers™

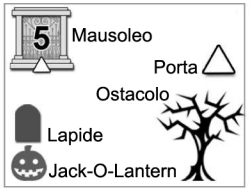
A Roll & Write Adventure Game

All Hallows Eve

Nel cuor siam persone attratte/da oscurità, brividi e cose corrotte/ Mentre ombre spettrali vagano/ vediam streghe su scope che volano,/ dita morte brancano le prede/e fan male fino quando al sol la notte il passo cede./Ascolta il consiglio e in casa resta./ Trova rifugio e con le coperte copri la testa./ Piano le ore passeranno. / E demoni e mostri se ne andranno./ Una volta all'anno, in questa notte truce,/ tremiamo e rabbrividiamo fino al comparir della luce* **







Tombstones

Si vedano le regole di setup delle lapidi

Jack-O-Lanterns

Questi Mostri hanno Attacco 2, Salute 2 e possono essere feriti solo da Armi Magiche. Sconfiggine uno e avrai un premio.

- Un Eroe ottiene livello
- Ottieni 5 Oro
- Colora 2 caselle di qualsiasi tesoro
- Un Arma Magica
- Il prossimo turno è bonus (Max 5)
- Uno Scudo Magico

Punteggio Finale

PUNTI

1 punto per ogni casella colorata di un mostro quando sconfitto
1 punto per ogni lapide colorata
1 punto per ogni casella colorata di un tesoro quando raccolto
1 punto per ogni Jack-O-Lantern sconfitto
1 punto per ogni livello Eroe ottenuto
-5 punti per ogni Eroe morto

MOSTRI

SKELETONS
- Migliora il Boss di 2
- Se sconfitto ottieni 2 Oro

PHANTOM
- Immune ai danni se gli Eroi non hanno una Spada Magica

SPYDER
- Se sconfitto ottieni 4 Oro
- Ad inizio partita migliora il suo tesoro di 2

GGGHOST
- Il danno inflitto da questo mostro non è ridotto dallo Scudo Magico

ZOMBATS
- Se dopo averlo ucciso ottieni sul dado il suo numero questo mostro torna in vita

VAMPYRE
- Aggiungi 1d6 all'attacco di questo mostro
- Se perdi lo scontro un Eroe muore

TESORI

ROOM

Scrigno chiuso	Oro
Trappola: 2 danni	
Mappa: colora 3 caselle	
Arma Magica	
Scudo Magico	1= Ritira 1 Dado Combattimento
1 Oro	6= Livello 1
Maledizione: migliora 1 Mostro di 1	7= Livello 2
	8= Livello 3

ROOM Tira un dado ad inizio partita: quel mostro è il Boss. Migliora lui e il suo tesoro di 4. Blocca il suo Mausoleo. Per entrare devi colorare le lapidi con le lettere del suo nome. Perdi 50 punti se non lo sconfiggi.

HEROES

hero powers are usable once per turn each

Sally — LEVEL 1 2 3

Dolcetto o scherzetto: ritira un dado
Costume da vampiro: riduci di 1 i danni subiti
Schiacciazucche: infliggi 2 danni a un Jack-O-Lantern

Caretaker Joe — LEVEL 1 2 3

Vanga: infliggi 1 danno ad un mostro
Vanga: apri uno scrigno chiuso
Vanga: fai scattare una trappola senza subire danni

BoBo (Monkey) — LEVEL 1 2 3

Trovata comica (PASSIVO): ogni casella Salute di BoBo può assorbire 2 danni.
Snack per scimmie: un altro Eroe usa un potere gratis

Officer Bob — LEVEL 1 2 3

Investigare: ombreggia due caselle tesoro qualsiasi
Dedurre: alza o abbassa di 1 il risultato di un dado
Torcia: infliggi 2 danni ad un mostro

** Halloween Night poem by Denise M. Cocchiaro spookymoonart.com*
** Liberamente tradotta cercando di rimanere quanto più fedele possibile all'originale

SETUP 0

TIRI

1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

TURNI BONUS

1		
2		
3		
4		
5		

LA VIGILIA DI OGNISSANTI

Sally stava facendo dolcetto o scherzetto con la sua scimmietta BoBo, così chiamata in onore del suo programma di vampiri preferito (probabilmente dovreste vergognarvi se ve ne viene in mente più di uno). Essendo una bambina dispettosa, Sally adora schiacciare le zucche di Halloween. Passava vicino al cimitero locale quando vide un Jack-O-Lantern dall'altra parte della recinzione

L'agente Bob era di pattuglia, e teneva tutti al sicuro mentre i piccoli dispettosi correvano di casa in casa. Bob vide una piccola bambina e la sua scimmia entrare nel cimitero e volle capire cosa stava succedendo

Joe era da quarant'anni che lavorava come custode del cimitero: ad ogni vigilia di ognissanti strani rumori provenivano dalle cripte e strane creature con l'aspetto di Jack-O-Lanterns apparivano ad infestare il posto. Quindi decise che avrebbe chiuso a chiave il cancello per evitare che qualche ragazzino finisse con l'entrare nel cimitero e venisse spaventato dai fantasmi

Non appena Sally, l'agente Bob e Joe Caretaker attraversarono il cancello del cimitero questo si chiuse dietro di loro. L'arruginita porta d'ingresso non si sarebbe smossa di un millimetro. Improvvisamente uno spettrale Jack-O-Lantern passo loro affianco e si allontanò nell'oscurità. Subito dopo da una delle cripte si alzarono le urla dei pipistrelli.

Senza indugio il gruppetto corse dietro a Jack-O-Lantern... Quello che succese dopo dipende da te!

REGOLE

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

LAPIDI: dovrai impostare le lapidi. Prendi un libro e aprilo ad una pagina a caso. Trova la 13° lettera della pagina. Dovrai mettere quella lettera nel primo spazio vuoto alla destra della prima lapide. Scendi lungo la colonna e metti la seguente lettera dell'alfabero. Quando sarai arrivato alla Z continua con la A. Quando avrai riempito una colonna continua con quella successiva fino a quando ogni spazio avrà una lettera.

Se la lettera iniziale fosse sta una C ecco quale sarebbe il risultato ottenuto

[1] C F I	[4] L **O** R	[7] U X A
[2] D **G** J	[5] M P **S**	[8] V Y B
[3] E **H** K	[6] N Q **T**	[9] W Z C

Quando ombreggi entrambe le caselle di una lapide sulla mappa avrai accesso alle lettere di quella lapide. La stanza del Boss è bloccata e rimarrà così fino a quando non avrai trovato le lapidi con le lettere che formano il nome del Boss. Diciamo che il nome del Boss sia GGGHOST: in questo caso, usando l'esempio sopra dovrai trovare le lapidi 2, 3, 4, 5 e 6. Le lettere da trovare saranno diverse ogni volta perché all'inizio di ogni partita dovrai scegliere il Boss in modo casuale e anche la disposizione delle lettere sulle lapidi sarà diversa.

TURNI BONUS: avrai diritto ad un turno bonus se ottieni un 5 col dado dopo aver sconfitto uno dei Jack-O-Lanterns. Questi turni dovranno essere segnati nell'apposito spazio sotto ai 35 turni regolari del gioco. Puoi ottenere al massimo 5 turni bonus.

JACK-O-LANTERNS: quando affronti questi sono non potrai tirare il dado combattimento. Di conseguenza per poterli sconfiggere avrai bisogno delle Spade Magiche o usare il potere "Schiacciazucche" di Sally

VITTORIA: per vincere dovrai battere il Boss, ma probabilmente vorrai ottenere quanti più tesori possibile e sconfiggere tutti i mostri per aumentare il tuo punteggio. Solo assicurati di sconfiggere il Boss entro lo scoccare della mezzanotte (35° turno) o scapperà e perderai 50 punti.