



Benvenuto Guardiano,

hai appena varcato la soglia di un regno sommerso, un mondo nascosto negli abissi più profondi del Mare, dove la vita scorre pura e cristallina... o almeno così era, fino a poco tempo fa.

L'Acqua è l'elemento che ci ospita, ci nutre e ci protegge, ma oggi è in pericolo. Una minaccia oscura, che si credeva imprigionata nelle profondità più remote, si è risvegliata. L'Inquinatore Supremo, il più subdolo e spietato nemico che il Mare abbia mai conosciuto, è tornato.

Al suo comando si muove una schiera di creature malefiche – Tanicoidi Tossici, Plastibolle e Tappostri – esseri orribili che si nutrono della corruzione, avvelenando le acque con il loro passaggio.

Ma non tutto è perduto, ti ho radunato insieme ad altri apprendisti, affinché tu possa aiutarci in quest'impresa.

Io sono Acqualis, l'Essenza dell'Acqua e ti ho scelto affinché tu possa unirti ai valorosi Guardiani, l'ultima speranza per preservare questo mondo. Ogni Guardiano è dotato di un potere unico e di un'armatura sacra, forgiata nelle correnti pure degli Oceani. Con le giuste abilità e il coraggio nel cuore, potrai affrontare i seguaci dell'Inquinatore Supremo, superare le sfide più ardue e riportare equilibrio nelle profondità marine.

Non sarai solo, centinaia di Guardiani combatteranno al tuo fianco e insieme formeremo un'onda inarrestabile. Ricorda, ogni prova superata ti renderà più forte, ogni missione compiuta riporterà l'Acqua alla sua purezza originaria.

Il Mare ha bisogno di te, affronta il tuo destino... e diventa leggenda.

“Il Relitto Iridescente”

Gli abitanti del mare mi hanno parlato di un relitto che emana una fioca luce verde, dal quale fuoriescono liquami tossici che stanno modificando pian piano il paesaggio e rendendo l'acqua invivibile. La tua missione di oggi è dirigerti verso il relitto e scoprire quale sia la causa di questa piaga dilagante. Prima di partire per la missione, scegli dalle tue carte un oggetto ed equipaggialo: ti servirà per affrontare la missione al meglio.

Queste sono le coordinate: Latitudine: 14°33'32"N Longitudine: 74°59'34" W

Fai presto, prima che la situazione diventi insostenibile.

CONTINUA... ↓

© Acqua1Village SSD a.R.L.



1. La corrente impetuosa

Mentre ti dirigi verso le coordinate fornite da Acqualis, le onde cominciano a crescere e l'Acqua si fa sempre più agitata.

Una potente corrente marina ti travolge, mettendo alla prova la tua capacità di resistere, il mare sembra volerti inghiottire, ma tu non sei un semplice spettatore.

Sei stato scelto, sei un Guardiano dell'Acqua, e non ti arrenderai così facilmente, la corrente sta diventando sempre più impetuosa, raccogli tutte le forze e cerca di superarla.

Lancia il dado e somma il risultato ottenuto al tuo punteggio di Nuotare, devi ottenere almeno 7 per riuscire a resistere alla corrente.

Se superi la prova ascolta **Prova Superata**,

se non ci sei riuscito, ascolta **Prova non superata**.

Prova superata

Complimenti Guardiano ce l'hai fatta, è stata dura, ma la tua abilità ti ha permesso di superare la corrente, ora dirigiti al Canyon sottomarino (**Passa al Racconto 2**).

Prova non superata

Oh no, la corrente era davvero impetuosa e sei stato travolto dal vortice d'acqua, ma non demordere, puoi ancora provarci.

Lancia di nuovo il dado e somma il risultato ottenuto al tuo punteggio di Schivare. Devi ottenere almeno 7 per non farti trascinare dal vortice e riprendere il controllo della situazione.

Se superi la prova ascolta **Prova Superata**,

se non ci sei riuscito, ascolta **Prova non superata**.

Prova superata

Complimenti Guardiano ce l'hai fatta, è stata dura, ma la tua abilità ti ha permesso di superare la corrente, ora nuota fino al Canyon sottomarino (**Passa al Racconto 2**).

Prova non superata

Purtroppo questa corrente era davvero impetuosa, perdi 2 Punti Energia, ma riesci comunque a proseguire verso l'obiettivo della tua missione. Forza Guardiano, puoi farcela!

Cancella 2 Punti Energia dalla tabella del Guardiano e **passa al Racconto 2**.



2. Il Canyon Sottomarino

Nonostante la lotta contro la corrente, riesci finalmente a risalire, ma il mare non è più lo stesso. Ogni onda sembra nascondere una nuova minaccia e le sostanze inquinanti stanno contaminando tutta l'area intorno a te.

Continua ad avanzare e preparati ad affrontare nuovi ostacoli.

Mentre attraversi un Canyon sottomarino, enormi rocce iniziano a piombarti addosso, pronte a colpirti. Devi essere rapido e reattivo, altrimenti rischi di essere schiacciato.

Lancia il dado e somma il risultato ottenuto al tuo punteggio di Schivare, devi ottenere almeno 7 per non essere colpito dalle rocce.

Se superi la prova ascolta **Prova Superata**,

se non ci sei riuscito, ascolta **Prova non superata**.

Prova superata

Grande Guardiano, sei stato velocissimo, ora prosegui verso il forziere nascosto e vai alla **Prova Bonus**.

Prova non superata

Per mille bolle, una roccia ti ha colpito facendoti perdere 3 Punti Energia, hai qualche graffio, ma un vero Guardiano non si ferma, forza!

Cancella 3 Punti Energia dalla tabella Guardiano e affronta la Prova Bonus.



Prova Bonus: Il forziere nascosto

Delle semplici rocce non possono fermare un Guardiano dell'Acqua. Ogni prova ti avvicina sempre di più alla tua meta, ma ti rende anche più consapevole dei pericoli che ti attendono. L'Inquinatore e i suoi scagnozzi sono entità tangibili e potenti, pronti a tutto pur di devastare la purezza dell'Acqua e spodestare Acqualis. Stai per raggiungere il relitto iridescente e una nuova prova ti attende, questa volta però potresti trovare qualcosa di inaspettato. Occhi aperti e prova a scovare cosa si cela tra la sabbia in fondo al mare; si narra di scorribande tra pirati e di forzieri pieni di monete d'oro e sono certa che tu riuscirai a trovare il tesoro nascosto.

Lancia il dado e somma il risultato ottenuto al tuo punteggio di Recuperare, devi ottenere almeno 6 per individuare il forziere. Non puoi fallire, ritenta finché non riuscirai a recuperare il tesoro nascosto.

Quando riesci a superare la prova, ascolta **Prova Superata**

Prova superata

Complimenti, ci sei riuscito Guardiano, hai recuperato il forziere, aprilo e prendi la Pozione di Energia, ti spiegherò come utilizzarla nel duello finale

Ora che hai recuperato la pozione, puoi proseguire verso la tua destinazione, ma stai in guardia, i pericoli sono sempre in agguato. Stai nuotando indisturbato, ma il Mare sembra nascondere un pericolo, quando ad un tratto..

Ascolta il Racconto 3



3. La Trappola Invisibile

Una distesa di rifiuti ti circonda, quando, preso dallo sconforto nel vedere il mare in queste condizioni, una rete di plastica ti avvolge. È una trappola quasi invisibile, ma non hai tempo da perdere, la tua missione è più importante di ogni ostacolo. Distruggi questa rete e liberati il più rapidamente possibile.

Lancia il dado e somma il risultato ottenuto al tuo punteggio di Attaccare, devi ottenere almeno 8 per poter superare la prova.

Se superi la prova ascolta **Prova Superata**,

se non ci sei riuscito, ascolta **Prova non superata**.

Prova superata

Fantastico, sei riuscito a superare l'ennesima prova e sei arrivato a destinazione. Avvicinati lentamente al Relitto, i seguaci dell'Inquinatore Supremo presidiano l'area, fa attenzione, potrebbero vederti. **Passa al Racconto 4.**

Prova non superata

Questa rete è davvero ingarbugliata, prova di nuovo, non demordere, riprova finché non riuscirai a liberarti, ma ricorda ogni tentativo fallito ti costerà 1 Punto Energia.

A prova superata passa al Racconto 4



4. Il Relitto Iridescente

In lontananza noti un forte bagliore verde che si avvicina sempre di più. Il Mare è cambiato e ora tocca a te fermare la minaccia che lo ha contaminato. Mentre nuoti verso le profondità, scopri la fonte di quella luce verde che vedevi da lontano: un relitto abbandonato, circondato da diverse taniche da cui fuoriesce una melma gelatinosa che sta avvolgendo tutto. Ora non c'è più tempo da perdere, trova il modo di entrare nel relitto e rimuovi la fonte dell'inquinamento che sta avvelenando il Mare.

Guardiano, il tuo momento è arrivato, devi entrare nel relitto, non puoi tirarti indietro.

Oh no, il passaggio è bloccato da pesanti assi di legno ricoperte di alghe.

Lancia il dado e somma il risultato ottenuto al tuo punteggio di Trasportare, dovrai ottenere almeno 8 per poter rimuovere le vecchie assi.

Se superi la prova passa a **Prova Superata**,

se non ci sei riuscito, passa a **Prova non superata**.

Prova superata

Prova superata, ma che fatica!!! Le assi erano davvero pesanti, ora non ti resta che fare un bel respiro e affrontare i mostri.

Li vedi? è il momento del duello finale **Passa a il Racconto 5**.

Prova non superata

Non pensavi fosse così difficile liberare il passaggio, prova ad usare le tue abilità per poter forzare l'ingresso.

Lancia il dado e somma il risultato ottenuto al tuo punteggio di Attaccare, devi ottenere almeno 8 per sfondare le assi che bloccano il passaggio, se non ci riuscirai, dovrai ritentare, ma ogni tentativo ti costerà 2 Punti Energia.

A prova superata passa al Racconto 5.



5. Il Duello Finale

Sei dentro al relitto, l'Acqua è torbida, il tuo cuore batte forte, coraggio.

Due esseri con le fattezze di piccoli barattoli metallici, con gambe corte e spigolose, si avvicinano. Sono ricoperti di ruggine e macchie fluorescenti verdi e gialle, hanno un fare goffo e minaccioso, coperchi che si muovono come fossero bocche, emettendo piccoli vapori asfissianti.

Le loro intenzioni sono chiare: sono qui per devastare tutto ciò che li circonda e non permetteranno a nessuno di interrompere il loro piano. Il futuro del Mare e dei suoi abitanti dipende da te. Non hai più scelta, è tempo di mettere alla prova tutto ciò che hai imparato finora. Ti ho affidato questa missione perché so che puoi superarla, con la tua abilità, la tua velocità e la forza che hai acquisito, sei pronto ad affrontare questa minaccia.

Ogni passo che muovi verso questi Mostri, potrebbe nascondere insidie, fai un bel respiro e preparati alla sfida finale, ricorda, hai con te la pozione di Energia bevila tutta d'un fiato in caso di necessità.

Pozione di Energia

La pozione ti aiuta a ripristinare i Punti Energia

Lancia il dado se ottieni:

- da 1 a 4, recuperi 2 Punti Energia
- se ottieni 5 o 6, recuperi 3 Punti Energia

Scrivi i punti recuperati accanto alla tua Tabella Punti Energia

Sei pronto? Affronta i Tanicoidi Tossici sono due mostri barcollanti, ma tu sei forte ed astuto, non farti sorprendere, sei il primo a sferrare un attacco!

Passa al Turno 1: L'Attacco



Turno 1: L'Attacco

Lancia il dado e somma il risultato ottenuto al tuo punteggio di Attaccare.

Se il totale è pari o superiore a 7 dell'abilità Schivare del Mostro

il colpo va a segno, cancella dalla Tabella Punti Energia del Mostro 3-4 o 5 punti in base a quelli indicati sulla tua carta abilità Attaccare

Se invece il totale ottenuto è inferiore a 7

l'attacco non ha effetto, il Mostro non subisce danni.

Dopo aver completato la fase di attacco, **ascolta il Turno 2: la Difesa**

Turno 2: La Difesa

Guardiano, puoi farcela, raccogli le forze! il Mostro sta per attaccarti, tieniti pronto a schivare il colpo.

Lancia il dado e somma il risultato ottenuto al tuo punteggio di Schivare.

Se hai ottenuto un punteggio pari o superiore a 7

significa che sei riuscito a schivare il colpo e non perdi nessun Punto Energia.

Se hai ottenuto un punteggio inferiore a 7

significa che il Tanicoide ti ha colpito e perdi 1 Punto Energia; cancella 1 punto dalla tua tabella dei Punti Energia

Passa al Turno 3

CONTINUA... ↓

© Acqua1Village SSD a.R.L.



Turno 3 e successivi

Prosegui il combattimento alternando attacco e difesa. Riuscirai a distruggere i due Tanicoidi, quando non avranno più Punti Energia disponibili. Se contrariamente dovessi esaurirli tu, potrai riprendere la missione dopo essere tornato al Villaggio dell'Acqua.

Se hai sconfitto i Tanicoidi **ascolta Vittoria del Guardiano**

Se hai esaurito i tuoi Punti Energia ascolta Sconfitta del Guardiano

Vittoria

Lo scontro è stato estenuante, ma ne sei uscito vittorioso! Sei riuscito a sconfiggere il nemico e a purificare l'acqua dalla fonte dell'inquinamento. Torna al Villaggio dell'Acqua trionfante e goditi la meritata vittoria, ma ricorda, le sfide future che ti aspettano potrebbero essere molto più ardue, continua ad allenarti per migliorare le tue abilità e preparati alle prossime avventure.

A presto Guardiano!

Sconfitta

Guardiano, lo scontro è stato estenuante, questa volta non sei riuscito a sconfiggere i Tanicoidi, ma nulla è perduto. Stringi tra le mani il dado magico e lasciati guidare verso il Villaggio dell'Acqua, lì potrai recuperare nuova energia, ma fai in fretta, quei terribili mostri devono essere eliminati.

Riprovaci Guardiano, ho fiducia in te.