



Campo Estivo – Valbella '06

GIOCO NOTTURNO

“ PAURA TRA I BOSCHI ”

• **Struttura Generale**

Si tratta di un gioco di azione a squadre, le quali dovranno completare una serie di prove presso altrettante "stazioni di gioco", recandosi presso dei mostri sparsi per il bosco. Le squadre sono libere di girare per tutto il campo di gioco, ma devono stare attente perché possono aggredirsi tra squadre, facilitando così il proprio gioco e penalizzando la squadra attaccata.

Lo scopo del gioco è giungere prima di tutte le altre squadre al tesoro nascosto (l'antidoto per i mostri). Per far questo occorrerà far visita a tutti i mostri, ed attaccare un certo numero di squadre avversarie.

• **La Storia**

Questo è quello che viene raccontato ai ragazzi alla partenza del gioco notturno. Chi parla è uno scienziato che appare dal nulla ma risulta alquanto preoccupato.

Salve ragazzi, voi non mi conoscete, ma circa un anno fa io avevo un laboratorio a 200 metri da qua, in quella costruzione che ora è purtroppo in disuso. Io sono il prof. Frizzo, e purtroppo per me sono l'artefice di una brutta disgrazia. Me lo ricordo ancora come se fosse ieri... accidenti a me! Quella mattina mi ero recato al lavoro come ogni mattina, ma una volta entrato in laboratorio mi resi conto che non avevo preso il caffè. Così decisi di lasciare i miei aiutanti da soli per un quarto d'ora mentre io tornavo un attimo a casa.

Quando tornai al lavoro, trovai una brutta sorpresa: tutto il laboratorio era saltato in aria! Qualcosa era evidentemente andato storto con gli esperimenti dei miei giovani aiutanti, ma la colpa era chiaramente mia che li avevo lasciati soli per uno stupido caffè! capite? per un caffè! Mi misi subito a cercare tra le macerie ma non trovai nessun segno di vita. Successivamente i soccorsi rovistarono ancora, ma i corpi dei miei colleghi non vennero ritrovati. Al momento non diedi molto peso a ciò, ero devastato dai miei sensi di colpa e del resto non me ne importava.

Purtroppo però le disgrazie erano appena iniziate. Qualche giorno dopo infatti iniziarono degli avvistamenti di orribili creature che vagavano per queste zone. Io collegai subito questi avvistamenti con il disastro del laboratorio, e indovina! Infatti mi misi a fare delle ricerche, e attraverso ore ed ore di appostamenti notturni sono riuscito a costruire uno schedario di questi "mostri". La mia convinzione era che i miei colleghi non erano in realtà morti nell'esplosione, ma erano stati mutati da dei reagenti presenti nel laboratorio. E finalmente un giorno ne ebbi la certezza.

Ebbi infatti un incontro ravvicinato con loro, e vi assicuro che non fu facile perché la paura stava cancellando ogni mia buona volontà. Solo il senso di colpa fu più grande del terrore, e così riuscii ad affrontarli ed ascoltare il loro racconto. Riconobbi ahimè in loro tutti e cinque i miei ex-colleghi, e provai molta pena per come erano stati mutati dall'esplosione. Essi mi raccontarono che pian piano la loro natura umana stava svanendo, e sempre più si stavano trasformando in veri e sanguinari mostri. Mi dissero che stava crescendo in loro la voglia di uccidere, e che di lì a poco sarebbe stato troppo tardi per fermare e annullare la mutazione. Mi dissero anche che l'unica via di salvezza era un antidoto che stavano cercando di realizzare.

Tutto questo è accaduto circa un mese fa. Ed ora siamo veramente arrivati alla resa dei conti. Oramai come sapete non passa notte senza che qualche abitante del luogo sparisca misteriosamente, e purtroppo sono sicuro che questo è opera dei mostri. Inoltre ieri ho ricevuto un'altra lettera dai mostri, dove mi davano istruzioni precise su come aiutarli a trovare l'antidoto. Io da solo non posso fare tutto ciò, ed è per questo che sono qui a chiedere il vostro aiuto.

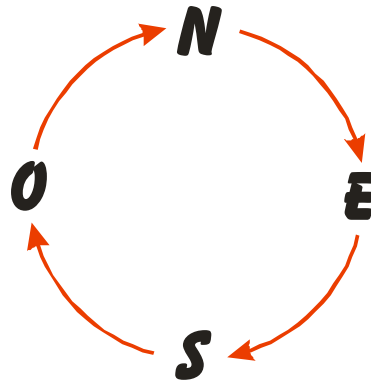
Vi spiegherò ora come fare per trovare l'antidoto della salvezza: prima di tutto dovete recuperare gli otto oggetti necessari. Alcuni sono custoditi dai mostri stessi, alcuni li troverete lungo il cammino. Una volta recuperati tutti e otto, venite da me che distribuirò tanti più riferimenti quanti ve ne sarete meritati.

A questo punto ad ogni squadra viene data tutta la dotazione necessaria, viene spiegato il meccanismo di attacco delle squadre, dopodiché le squadre partono.

:: DESCRIZIONE della DINAMICA ::

• Le Squadre e gli attacchi

I ragazzi sono divisi in otto squadre. Le squadre sono nominate rispettivamente **nord1**, **nord2**, **est1**, **est2**, **sud1**, **sud2**, **ovest1**, **ovest2**. Le squadre hanno una priorità l'una sull'altra secondo questo schema:



Ad esempio, la squadra nord1 può attaccare sia la squadra est1 che la squadra est2, ma dovrà stare attenta alle due squadre ovest1 e ovest2, dalle quali può essere attaccata. Stessa cosa vale anche per la squadra nord2. Altro esempio: sia la squadra est1 che est2 possono attaccare entrambe le squadre sud1 e sud2.

Se le due squadre dello stesso punto cardinale si incontrano (nord1-nord2, sud1-sud2,...) non accade nulla. Non accade nulla nemmeno se si incontrano due punti cardinali non adiacenti (nord-sud, est-ovest).

L'unica possibilità di attacco esiste tra punti cardinali adiacenti, e l'ordine di supremazia è dato dallo schema sopra riportato.

Perché una squadra attacchi un'altra squadra, basta che un componente di una tocchi un componente dell'altra.

Attaccare un'altra squadra è importante per poi ricevere più riferimenti per la ricerca dell'antidoto. A ciascuna squadra verrà infatti dato un riferimento per ogni squadra che avrà attaccato.

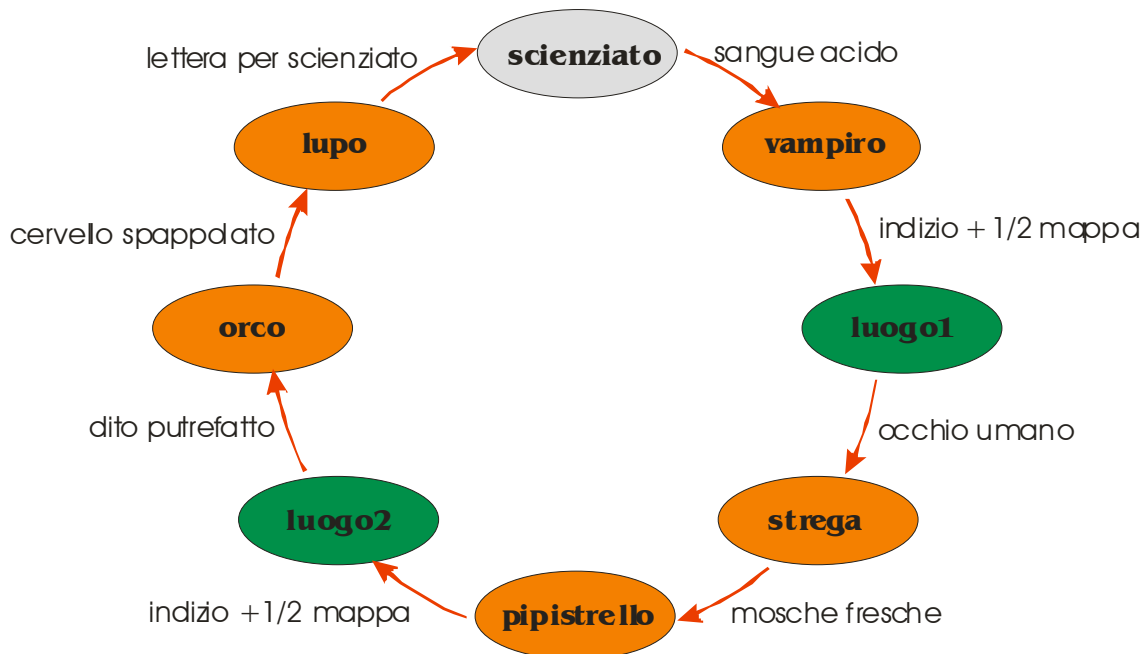
• Dotazione di ogni Squadra

Ognuna delle otto squadre ha con sé la seguente dotazione:

- il libretto con le schede dei mostri (vedi materiale)
queste schede contengono informazioni utili per sapere come accedere al mostro e che oggetto portargli
- una catena delle vite (vedi materiale)
contiene (legati tra di loro) due bigliettini-vita personalizzati per ciascuna squadra. Il bigliettino-vita va ceduto quando si viene attaccati da un'altra squadra. Se una squadra finisce le vite deve tornare in base dove gliene verranno fornite altre due: non è possibile per una squadra girare senza vite. Dopo un attacco, i bigliettini-vita conquistati devono essere conservati dalla squadra attaccante come dimostrazione del numero di squadre attaccate. Alla fine il conto di bigliettini-vita conquistati alle altre squadre servirà per trovare più facilmente l'antidoto finale. La squadra guadagnerà un ulteriore riferimento per ogni bigliettino-vita conquistato.
- cartoncini identificativi (vedi materiale)
sono dei cartoncini da appendere al collo uno per ogni componente della squadra, con riportato in grande evidenza il nome della squadra. Serve per permettere alle squadre di identificarsi tra di loro anche da una certa distanza, in modo da sapere se poter attaccare o dover fuggire. E' vietato togliersi il cartoncino o nasconderselo.
- foto di un oggetto (vedi materiale)
viene consegnata la foto di un oggetto (diverso per ogni squadra) con il quale la squadra si dovrà recare al primo luogo. Come per ogni oggetto, il luogo corrispondente deve essere indovinato dalla squadra secondo ragionamento, aiutandosi con il libretto dei mostri.

• le Stazioni di Gioco

Le stazioni di gioco sono otto come le squadre. Cinque sono identificate dai rispettivi cinque mostri, una è il laboratorio del prof. Frizzo (la base di gioco da dove il prof. spiega il tutto), e due sono dei punti segreti che dovranno essere trovati lungo il gioco. Ecco uno schema che riporta le otto stazioni e il legame che le collega l'una all'altra:



Come già accennato, esistono tre tipi diversi di stazioni di gioco:

1. luoghi identificati da mostri

questi luoghi sono cinque (come i mostri). Per accedere ad un mostro occorre fare due cose:

- avere la sua completa attenzione. Per fare questo è necessario ascoltare il mostro e leggere attentamente la rispettiva scheda. Ad esempio la scheda della strega riporta "raccolgie di tutto per le sue pozioni". Se la strega si lamenterà che le manca una foglia, o un'erba, la squadra dovrà accontentarla, altrimenti la strega non darà retta alla squadra.
- portare il giusto oggetto. Anche questo è scritto tra le righe della scheda. Ad esempio la scheda della strega riporta "utilizza soprattutto cose di forma sferica". Così una volta che una squadra si trova con un occhio in mano, dovrà capire che l'occhio può essere ben accetto dalla strega.

Una volta fatte queste due cose, il mostro proporrà una prova. Una volta superata la prova, il mostro rilascerà un nuovo oggetto.

2. luoghi nascosti da trovare

questi luoghi sono due. Per raggiungerli è necessario avere l'indizio corrispondente, ossia un biglietto con una frase che ricondurrà a quel determinato luogo (vedi materiale).

Una volta capito dov'è il luogo, la squadra vi andrà e troverà là direttamente un nuovo oggetto (senza nessun mostro e nessuna prova) con il quale proseguire la catena di stazioni.

3. il laboratorio

qui è dove risiede il prof. Frizzo. Le squadre vi andranno una volta che riceveranno una lettera indirizzata a lui. Egli fornirà l'oggetto per proseguire, ma occorrerà dargli una mano per prepararlo (equivale ad una prova).

• gli Oggetti da Recuperare

Gli oggetti che liberano l'accesso alla stazione successiva sono preziosi per la squadra e devono essere custoditi fino alla fine. Essi vanno sì mostrati alle rispettive stazioni per averne l'accesso, ma vanno poi custoditi dalla squadra perché alla fine saranno utili per scovare l'antidoto. Senza gli 8 oggetti recuperati nelle 8 stazioni, non è possibile raggiungere il nascondiglio dell'antidoto. Ogni squadra sa che deve recuperare tutti e otto gli oggetti e poi correre dal prof. Frizzo per ottenere l'antidoto.

Gli otto oggetti da recuperare sono:

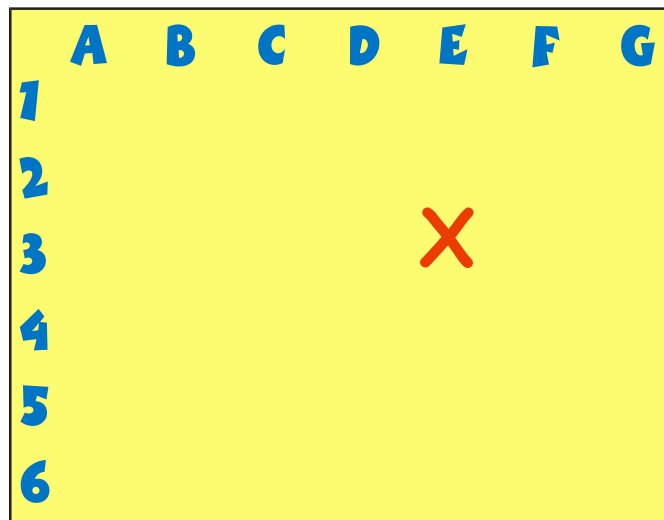
- 1 cervello spappolato (contiene un riferimento per leggere la mappa e trovare l'antidoto finale)
- 2 sangue acido (contiene un riferimento per leggere la mappa e trovare l'antidoto finale)
- 3 occhio umano (contiene un riferimento per leggere la mappa e trovare l'antidoto finale)
- 4 mosche fresche (contiene un riferimento per leggere la mappa e trovare l'antidoto finale)
- 5 dita putrefatte (contiene un riferimento per leggere la mappa e trovare l'antidoto finale)
- 6 lettera allo scienziato (contiene le istruzioni precise sugli oggetti da recuperare, più un ulteriore riferimento per leggere la mappa e trovare l'antidoto finale) – (vedi materiale)
- 7+8 due mezze mappe "mute" contenenti solo una X. La mappa si dovrà arricchire di riferimenti utilizzando gli altri oggetti

Le due mezze mappe sono consegnate assieme ai due bigliettini-indizio che portano ai due luoghi segreti. Guardando lo schema, è chiaro che le due mezze mappe sono consegnate dal vampiro e dal pipistrello. Questi due mostri quindi consegneranno due cose: una mezza mappa e un mini-indizio per raggiungere la prossima stazione di gioco. Il mini-indizio può essere ad esempio incollato dietro alla mezza mappa, in modo da dover consegnare in ogni caso uno solo oggetto.

Una volta che una squadra avrà con sé gli otto oggetti (nella lettera allo scienziato questo è spiegato chiaramente), il percorso di gioco è completo, e dovrà recarsi dal prof. Frizzo a ricevere i riferimenti che collegano gli oggetti alla mappa.

• i Riferimenti Finali e la Mappa

La mappa che la squadra otterrà alla fine (divisa in due metà) sarà qualcosa del genere:



ma serviranno altri punti di riferimento per capire dove è il luogo determinato dalla X.

Questi riferimenti sono legati agli oggetti recuperati. Ogni oggetto conterrà segretamente un riferimento per posizionare sulla mappa un luogo reale del posto. Per poter collegare gli oggetti ai luoghi sulla mappa occorre ricevere i riferimenti dal prof. Frizzo, il quale darà tanti riferimenti quanti bigliettini-vita ogni squadra avrà recuperato dalle altre squadre. Ad esempio se una squadra alla fine delle otto stazioni mostrerà 2 biglietti-vita delle altre squadre, il prof. Frizzo consegnerà due riferimenti che collegheranno due oggetti a due posizioni sulla mappa.

Ogni riferimento rilasciato dal prof. Frizzo è di questo tipo:

- oggetto recuperato: occhio umano
- riferimento sulla mappa: *il bar del paese*
- coordinata X sulla mappa: C
- coordinata Y sulla mappa: *pari al numero di incisioni sull'occhio*

Ci saranno quindi cinque di questi indizi, uno per ogni oggetto recuperato (vedi materiale). Le cose in corsivetto sono solo d'esempio e dovranno essere aggiustate a seconda del luogo dove si svolge il gioco. In questo esempio, se il bar è posizionato sulla mappa nel quadrante C2, si dovranno fare 2 incisioni nell'occhio che le squadre recupereranno.

Se una squadra attacca cinque altre squadre, riceverà tutti i riferimenti possibili. Se una squadra non attacca nessuno, non riceverà nessun riferimento, e sarà impossibile per essa localizzare la X nella mappa.

Se una squadra decide di non avere abbastanza riferimenti, può tornare al campo di gioco ed attaccare altre squadre anche se ha già recuperato tutti gli oggetti.

La squadra che per prima capisce dove si trova la X e corre a cercare là l'antidoto trovandolo, vince il gioco.

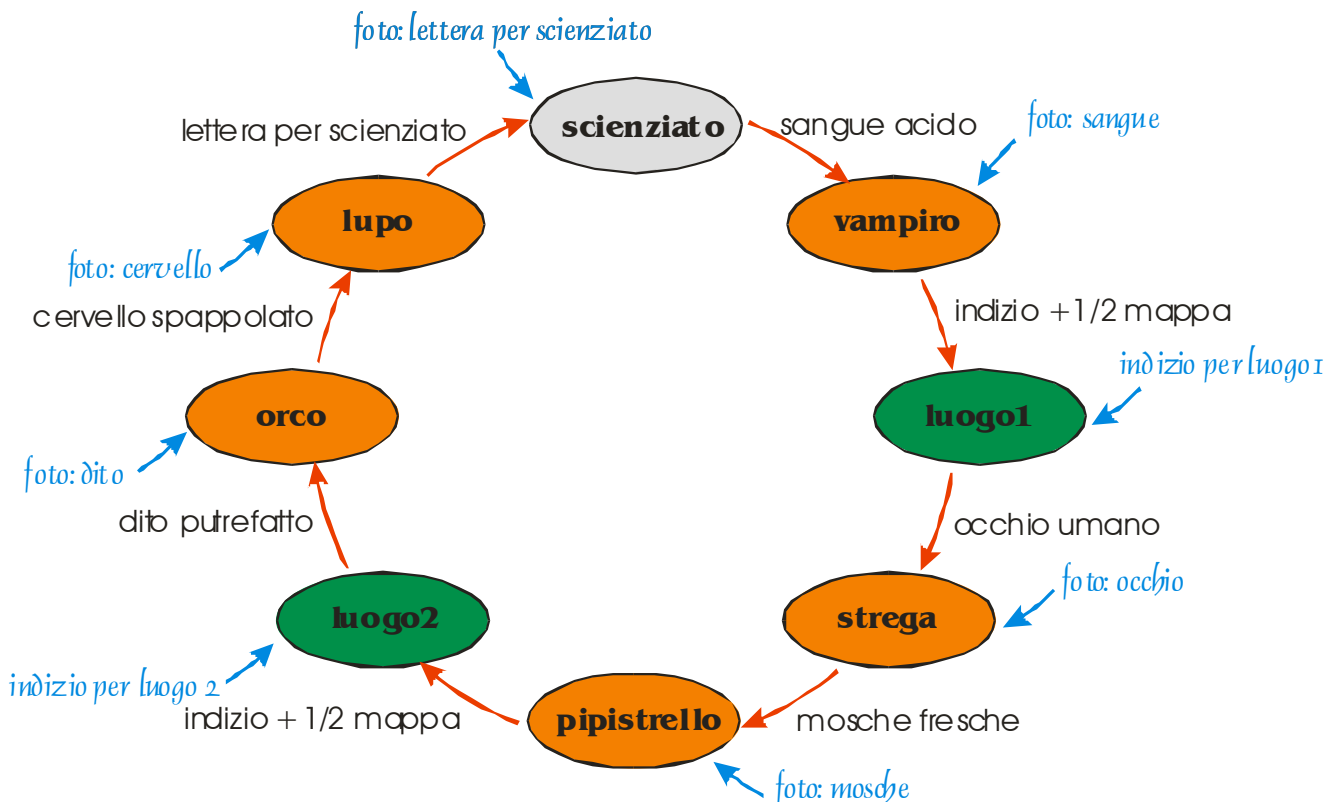
• la Partenza del Gioco e il Giro di Stazioni

All'inizio del gioco occorre avviare la catena di successione delle stazioni di gioco. Ogni squadra dovrà essere avviata verso una diversa stazione. Dopo il primo avvio, i passaggi da una stazione all'altra saranno automatici in dipendenza dell'oggetto che ogni stazione rilascerà.

Per avviare la catena, ad ogni squadra viene consegnata la foto di un oggetto. Con tale foto la squadra potrà recarsi nel luogo corrispondente. Ad esempio, la squadra che riceverà la foto di un occhio, potrà presentarsi dalla strega che lo accetterà come occhio vero. Da là partirà la catena che finirà con il "luogo1" (vedi schema) dove si troverà il vero occhio. A quel punto la squadra avrà raccolto tutti e otto gli oggetti.

In pratica, la foto che la squadra riceve all'inizio, serve come lasciapassare per la prima stazione. Incidentalmente la foto corrisponderà anche all'ultimo oggetto che la squadra recupererà.

Nello schema che segue sono evidenziati in azzurro gli otto punti di ingresso delle otto squadre.





Fanno eccezione le due squadre che come prima stazione hanno i due luoghi da scovare. In questi due casi all'inizio non vengono consegnate delle foto ma i veri indizi che servono ad andare nei luoghi nascosti. Ad esempio una squadra riceverà un biglietto con indicato con un indovinello il luogo2. La squadra andrà là e da là inizierà la catena di stazioni. La catena si concluderà con il pipistrello, dal quale la squadra riceverà la mezza mappa (più di nuovo l'indizio per il luogo2, a questo punto inutile).

• **le Prove delle Stazioni**

Come già detto, in ciascuna delle otto stazioni occorrerà superare una prova. La natura della prova dipende dal tipo di stazione. Per i mostri e per il prof. Frizzo esiste una "prova d'ingresso" per catturare l'attenzione del mostro. Per i due luoghi segreti la prova consiste nel trovare il luogo stesso.

1. stazione: **lupo**

a. prova di ingresso.

il lupo mannaro si lamenterà che ha una bretella slacciata. La squadra dovrà allacciargliela.

b. prova di abilità.

la squadra dovrà riuscire a costruire una catena usando degli anelli (quelli per i portachiavi) che si trovano dentro una bacinella di sangue. Gli anelli non dovranno mai uscire dal sangue, ovvero la squadra dovrà entrare con le mani nel sangue e costruirvi la catena dentro.

c. oggetto conquistato: busta con lettera per lo scienziato (per lo scienziato)

2. stazione: **scienziato**

a. prova di ingresso.

il prof. Frizzo ha la fissa che non parla con gli sconosciuti. La squadra dovrà presentarsi uno ad uno con tanto di stretta di mano.

b. prova di abilità.

il prof. Frizzo consegnerà delle boccette di sangue, ma le boccette dovranno essere riempite dalla squadra stessa, usando un imbuto fatto di carta.

c. oggetto conquistato: boccetta di sangue (per il vampiro)

3. stazione: **vampiro**

a. prova di ingresso.

il vampiro si lamenta che ha la bocca sporca di sangue. La squadra dovrà pulirgliela.

b. prova di abilità.

la squadra dovrà portare al vampiro del sangue fresco, che gocciola da un manichino appeso ad un albero. Il sangue dovrà essere portato da ogni componente della squadra in mano senza un contenitore.

c. oggetto conquistato: indizio sottoforma di indovinello per il luogo1 (porta al luogo1)

4. stazione: **strega**

a. prova di ingresso.

la strega si lamenta che ha perso la sua foglia preferita. La squadra dovrà portarle una foglia.

b. prova di abilità.

la squadra dovrà farsi fare una cura di bellezza che consiste nell'applicarsi delle ali di pipistrello sulla faccia dopo averle intinte in una mistura di cose schifose quali uovo e così via.

c. oggetto conquistato: mosche vere dentro un sacchettino (per il pipistrello)

5. stazione: **pipistrello**

a. prova di ingresso.

il pipistrello si lamenta di uno spino nella zampa. La squadra gliela dovrà togliere.

b. prova di abilità.

la squadra dovrà trovare delle uova precedentemente nascoste nei pressi del pipistrello.

c. oggetto conquistato: indizio sottoforma di indovinello per il luogo2 (porta al luogo2)

6. stazione: **orco**

a. prova di ingresso.

l'orco si lamenta che ha perso il suo bavaglio per mangiare. La squadra glielo dovrà raccogliere e far indossare.

b. prova di abilità.

la squadra dovrà mettere in ordine di puzza delle boccette piene di varie cose (aceto, ammoniaca, pepe,...).

c. oggetto conquistato: cervello spappolato (per il lupo)



Le altre due stazioni mancanti sono i due luoghi segreti da trovare, che non prevedono prove. Sul luogo 1 e 2 si troveranno rispettivamente un occhio umano (per la strega) e un dito (per l'orco).

• **Schemi Riassuntivi**

Ecco uno schema che racchiude tutte le informazioni su come gestire le stazioni di gioco e le squadre.

	stazione	ogg. richiesto	ogg. dato	prova ingresso	prova abilità	prima squadra
senso di rotazione ↓	lupo	cervello	busta	aggancia tiracca	catena sotto sangue	N1
	scienziato	busta	sangue	presentazioni	riempi boccette	O2
	vampiro	sangue	mappa1	asciuga bocca	raccogli sangue	S2
	luogo1	indizio1	occhio	-	-	E2
	strega	occhio	mosche	cerca foglia	cura bellezza	N2
	pipistrello	mosche	mappa2	togli spina	uova seppellite	O1
	luogo2	indizio2	dito	-	-	S1
	orco	dita	cervello	raccogli bavaglio	boccette odorose	E1

Questa tabella elenca le possibilità di creare riferimenti collegati agli oggetti. Le coordinate reali sottoforma di lettere e numeri riportati dagli oggetti, devono essere inserite a seconda del luogo dove si svolge il gioco. A seconda del luogo, si dovranno trovare cinque riferimenti (il bar, la chiesa, la base del gioco, ...), quindi costruire la mappa e poi indicare le coordinate corrette negli oggetti. Nella tabella sottostante, l'ultima colonna indica ovviamente solo degli esempi.

oggetto	caratteristica per lettera	LETTERA	caratteristica per numero	NUMERO	riferimento sulla mappa
cervello spappolato	iniziale del colore		numero lettere del colore		ammasso pali
sangue acido	gruppo sanguigno		millilitri		casa della strega
occhio umano	lettera incisa		numero di linee incise		grande bar
mosche fresche	-		quantità		chiesa
dita putrefatte	lettera incisa		numero di linee incise		laboratorio

• **Note**

La dinamica di gioco non è banale da acquisire per chi deve gestirlo. E' comunque stato pensato perché risulti semplice per i giocatori. L'unico passo delicato per essi è capire quali squadre possono attaccare e da quali possono essere attaccate. Per il resto, una volta consegnata la foto come primo oggetto, i passaggi sono tutti chiari e obbligati. Nella lettera dello scienziato (uno degli oggetti) inoltre viene ribadito il numero e la natura degli oggetti da recuperare.

Nella lettera dello scienziato è stato anche inserito un pezzo di riferimento: "il riferimento relativo alle dita putrefatte indica il nostro ex-laboratorio". Questo è un riferimento generale che va bene con qualsiasi disposizione della mappa; di conseguenza il riferimento consegnato dal prof. Frizzo che parla delle dita putrefatte, non conterrà questa parte di informazione. Sarà del tipo:

- oggetto recuperato: dita putrefatte
- riferimento sulla mappa: vedi lettera al professore
- coordinata X sulla mappa: *pari alla lettera incisa sul dito*
- coordinata Y sulla mappa: *pari al numero di incisioni sul dito*

Questa particolarità è stata pensata per rendere necessaria la lettera del professore, tanto quanto gli altri sette oggetti.

**• Elenco Materiale Necessario**

utilizzo oggetto	dove / chi	oggetto	oggetto pronto o da preparare?
scenografia	nel bosco	bambola + ghigliottina + luce	da procurare (facoltativo)
scenografia	nel bosco	teschio luminoso	da procurare (facoltativo)
scenografia	nel bosco	mostro nero finto (maschera, attaccapanni, chiodi, martello)	da procurare (facoltativo)
scenografia	nel bosco	lanterna + olio	da procurare (facoltativo)
vestiti di scena	lupo	maschera lupo	da costruire o procurare
vestiti di scena	pipistrello	ali pipistrello	da costruire
vestiti di scena	scenziato	provette colorate dello scenziato + colore da mettere nelle provette	da procurare (facoltativo)
scena + prova	pressi del vampiro	manichino appeso su di un albero (corda, scarpe, collant, pantaloni, maglia, bottiglione, mani)	procurare il materiale e montare
scena + oggetto	pressi dell'orco	manichino con testa schiacciata (maglia, pantaloni, collant, calze, scarpe, mano, giornali)	procurare il materiale e montare
oggetto x8	x scenziato (consegnato dal lupo)	busta con lettera – la busta riporta "per lo scenziato"	lettera pronta (vedi materiale) busta da preparare
oggetto x8	x vampiro (consegnato dal prof.)	boccette x sangue (quelle del liquore per dolci)	da procurare
oggetto x8	x luogo1 (consegnato dal vampiro)	mezza mappa + indizio per luogo1	mappa: da fare a seconda del luogo – indizio: pronto il biglietto (vedi materiale) da compilare a seconda del luogo
oggetto x8	x luogo2 (consegnato dal pipistrello)	mezza mappa + indizio per luogo2	mappa: da fare a seconda del luogo – indizio: pronto il biglietto (vedi materiale) da compilare a seconda del luogo
oggetto x8	x strega (trovato sul luogo1)	occhi	da costruire o procurare
oggetto x8	x pipistrello (consegnato dalla strega)	mosche, pinzetta, bustine per mosche	da procurare
oggetto x8	x orco (trovato sul luogo2)	dita	da costruire o procurare
oggetto x8	x lupo (consegnato dall'orco)	cervello (con farina, acqua, riso scotto)	da fare
prova	scenziato	bacinella + sangue (rosso+nero+farina) + imbuti di carte + misurino	da procurare
prova	lupo	bacinella sangue + anellini	da procurare
prova	strega	maschera di bellezza (con uova, sale, ...), ali di carta o pezza	da procurare
prova	pipistrello	uova finte (carta appallottolata e ricoperta di carta domopack)	da fare
prova	orco	boccette con odori (ottime quelle dei rullini fotografici) (acqueragia, colla, olio, aceto, ...)	da procurare
oggetto x8	alle squadre	libretto con schede dei mostri	pronto (vedi materiale)
oggetto	alle squadre	foto degli 8 oggetti – per la partenza delle squadre	pronto (vedi materiale)
oggetto x8	alle squadre	catene per vite (di spago)	da procurare
oggetti tanti	alle squadre	vite	pronto (vedi materiale)
oggetti tanti	ai giocatori	identificativi della squadra	pronto (vedi materiale)
oggetti x8	alle squadre	riferimenti: oggetti->mappa	pronti i bigliettini (vedi materiale) da riempire con le indicazioni a seconda del luogo
tesoro finale	bosco, sulla X	tesoro antidoto (il tesoro finale, una bella scatola di lecca-lecca)	da procurare



:: MATERIALE ::

Nelle pagine successive troverete tutto il materiale creato su formato elettronico. Nell'ordine troverete:

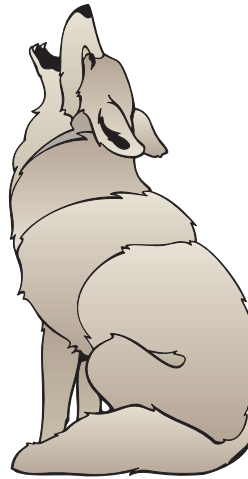
1. le schede per il libretto dei mostri
2. i bigliettini-vita per ogni squadra
3. i cartoncini identificativi per i componenti delle squadre
4. le foto degli 8 oggetti (i due indizi devono essere compilati con le indicazioni corrette, a seconda del luogo di gioco)
5. i biglietti per gli indizi dei due luoghi segreti (devono essere compilati in maniera identica ai due del punto #4)
6. lettera allo scienziato (da imbustare con scritto in grande: per lo scienziato)
7. i biglietti per i riferimenti di tutti gli oggetti, pronti per essere compilati a seconda del luogo di gioco.

▶ mutazione: strega



- causa mutazione: esplosione in laboratorio
- ultimo avvistamento: 20 agosto 2006
- caratteristiche fisiche: gobba pronunciata, occhi strabici
- pericolosità: media, basta trattarla con garbo
- comportamento: mania di possessione, raccoglie di tutto per le sue pozioni. Nei suoi intrugli utilizza soprattutto cose di forma sferica. A volte canta per diverse ore senza fermarsi.

▶ mutazione: licantropo



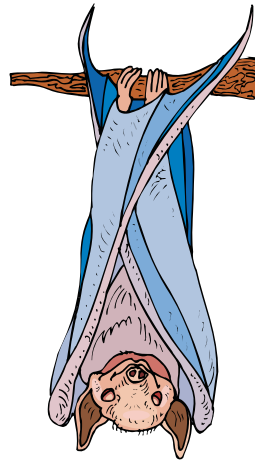
- causa mutazione: esplosione in laboratorio
- ultimo avvistamento: 21 agosto 2006
- caratteristiche fisiche: peluria, canini molto sviluppati
- pericolosità: altissima, prestare max attenzione
- comportamento: ulula e si dimena. Perde molto pelo. Si nutre di polpa umana, specialmente se fresca. Indossa jeans a cui tiene molto. Con la luna piena è consigliabile non avvicinarsi.

▶ mutazione: vampiro



- causa mutazione: esplosione in laboratorio
- ultimo avvistamento: 22 agosto 2006
- caratteristiche fisiche: carnagione pallida, canini sporgenti
- pericolosità: elevata, attacca di sorpresa
- comportamento: beve litri di sangue senza mai esserne sazio. Spesso il sangue gli gocciola la bocca e questo lo infastidisce. E' un grande amante delle donne.

▶ mutazione: pipistrello



- causa mutazione: esplosione in laboratorio
- ultimo avvistamento: 19 agosto 2006
- caratteristiche fisiche: totalmente nero, provvisto di ali
- pericolosità: estrema, girare in gruppo
- comportamento: difficile da avvistare, si nasconde approfittando del buio. Soffre il dolore in maniera pazzesca. Si nutre principalmente di insetti. Parla poco ed emette sibili assordanti.

▶ mutazione: orco



- causa mutazione: esplosione in laboratorio
- ultimo avvistamento: 23 agosto 2006
- caratteristiche fisiche: carnagione verde, molto grosso
- pericolosità: alta, possiede una forza bestiale
- comportamento: adora i pezzi di corpi umani meglio se putrefatti. Molto burbero e odia sporcarsi. Non si lava mai se non quando piove. Si nutre di qualsiasi pietanza purché condita.

- vita -

*N***1**

- vita -

*S***1**

- vita -

*O***1**

- vita -

*E***1**

- vita -

*N***2**

- vita -

*S***2**

- vita -

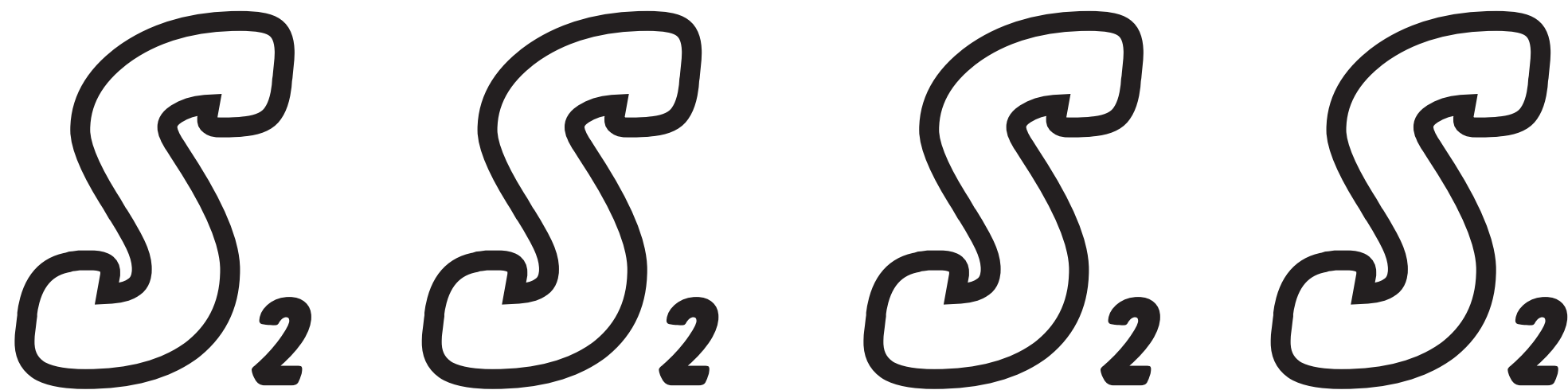
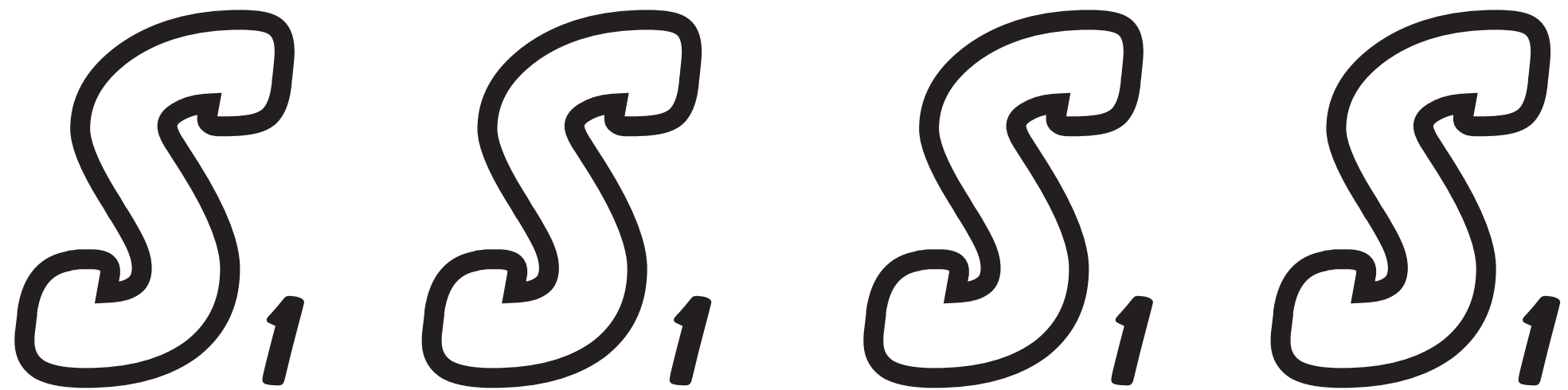
*O***2**

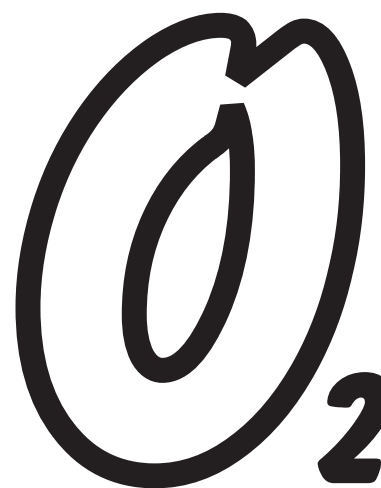
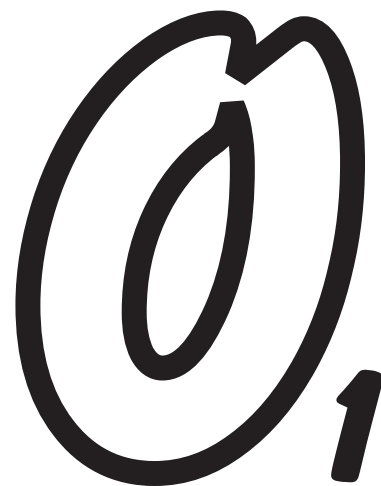
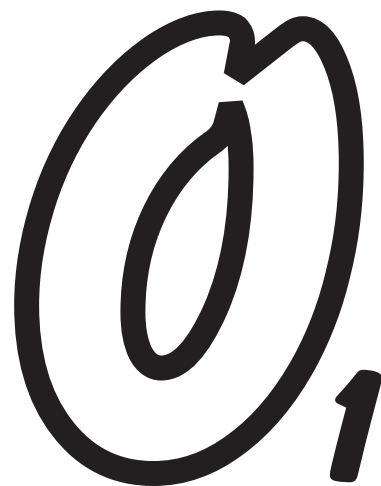
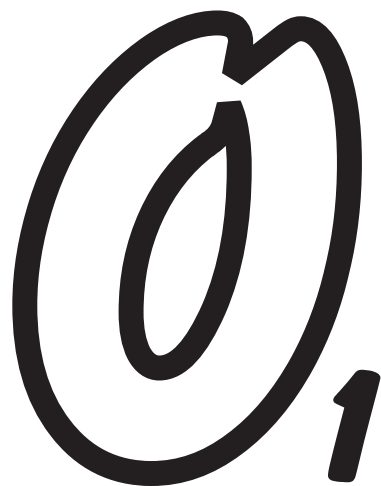
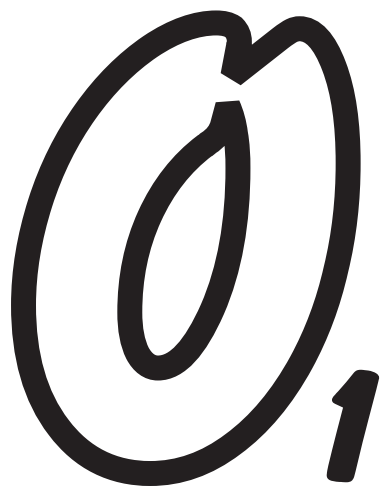
- vita -

*E***2**

N₁ N₁ N₁ N₁

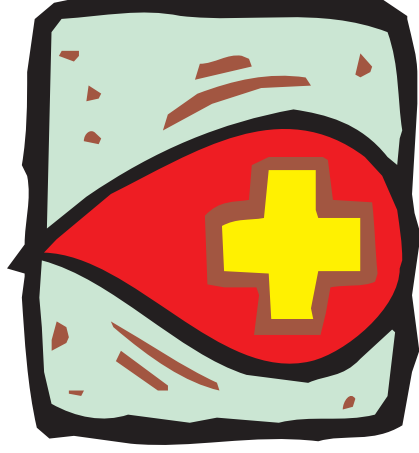
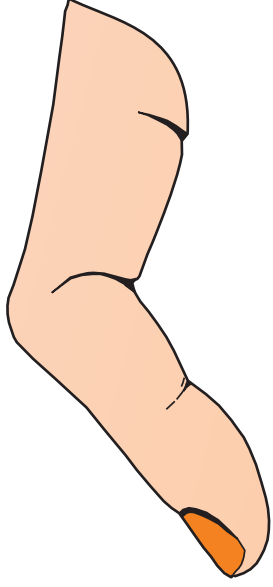
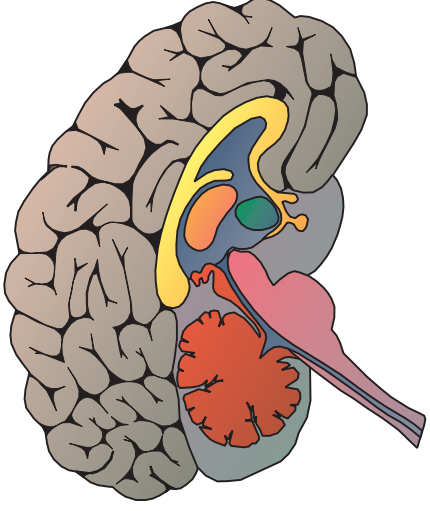
N₂ N₂ N₂ N₂



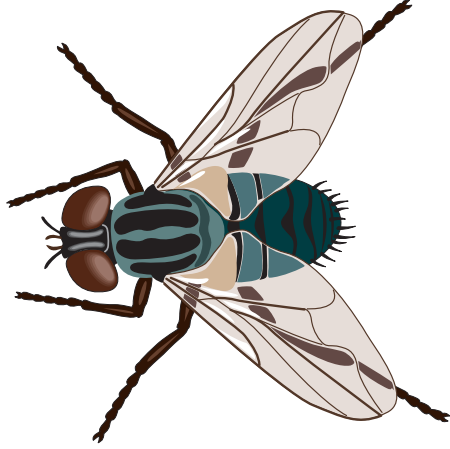
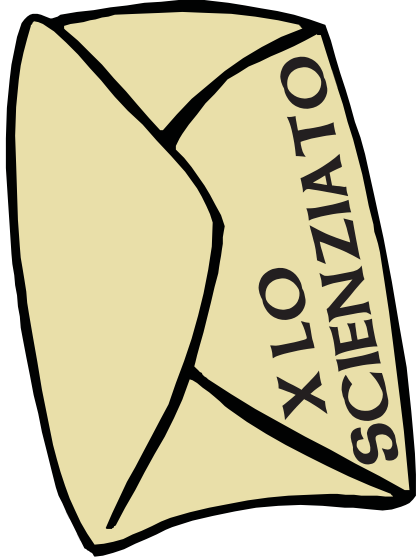


\mathcal{E}_1 \mathcal{E}_1 \mathcal{E}_1 \mathcal{E}_1

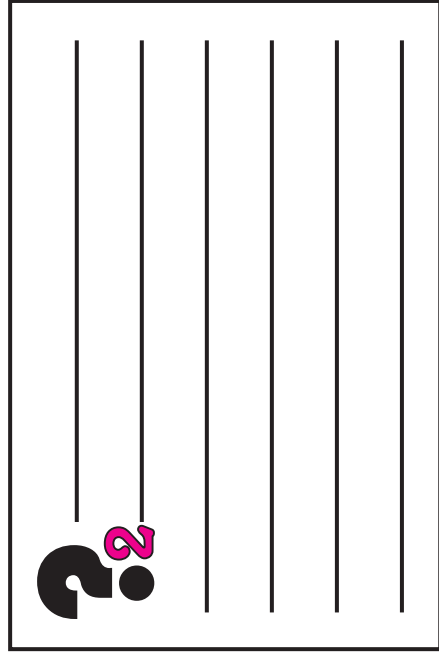
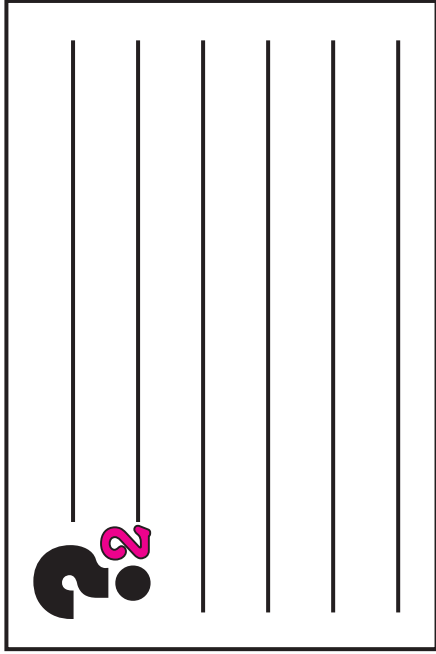
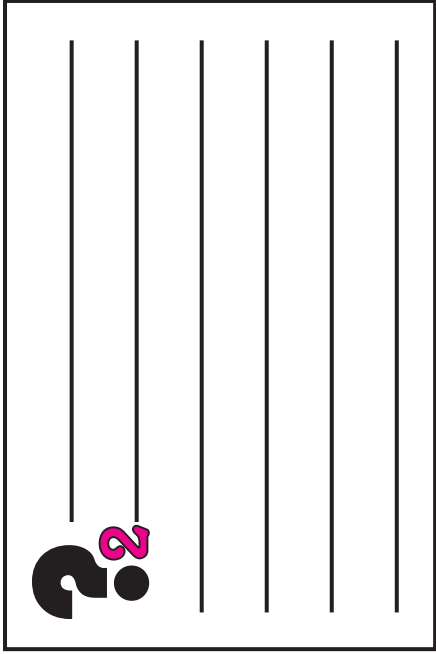
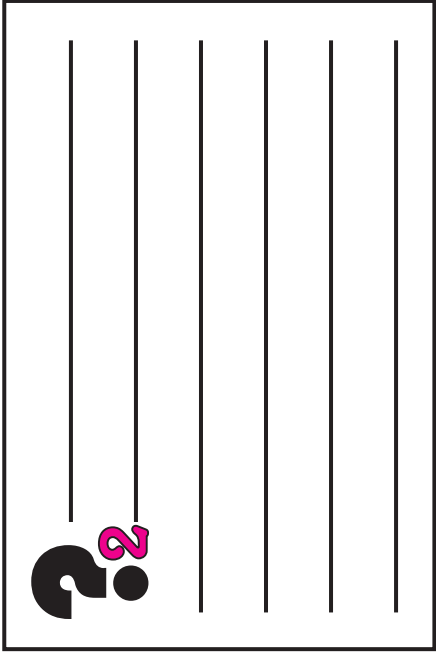
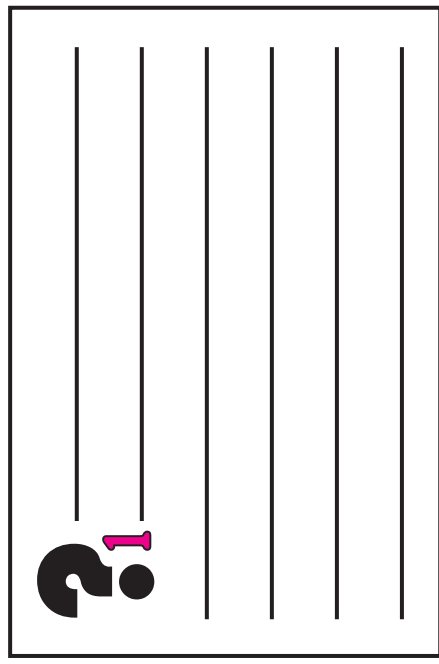
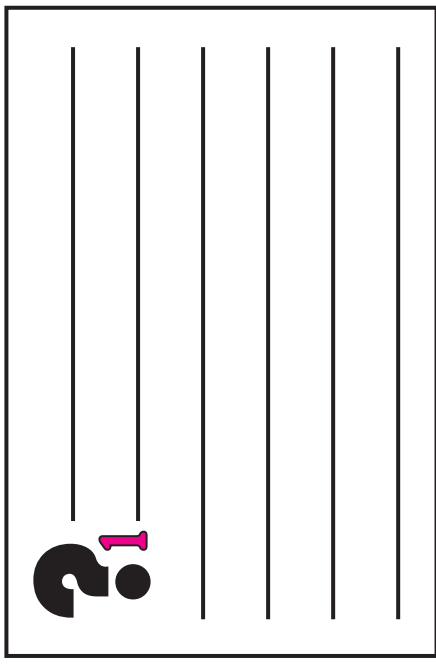
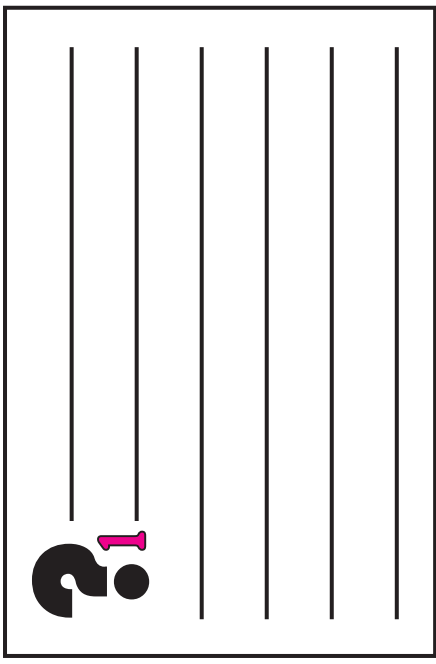
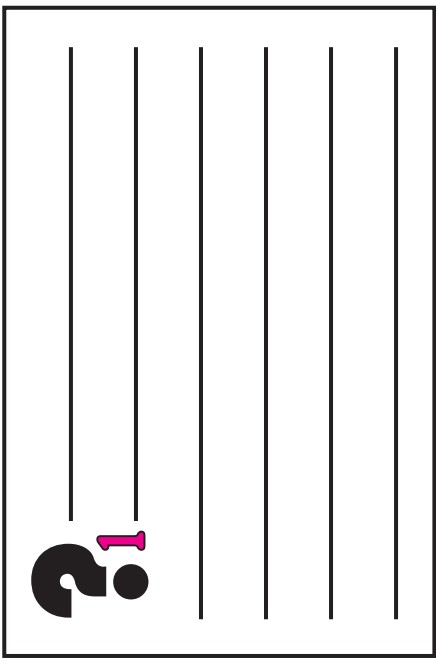
\mathcal{E}_2 \mathcal{E}_2 \mathcal{E}_2 \mathcal{E}_2



1



2



Dottor Frizzo ci aiuti! vogliamo tornare delle persone normali e lei ha già ricevuto le istruzioni su come fare! Si ricorda... gli otto oggetti da recuperare!

Quello che non le abbiamo spiegato è che due di quegli oggetti formano assieme una mappa, e inoltre anche questa lettera è un ulteriore oggetto, perché contiene informazioni importanti!

Quindi ricapitolando lei dovrà recuperare:

- questa lettera
- due mezze mappe
- e altri cinque accessori

e così in tutto fanno otto. Una volta raccolti tutti gli oggetti, sulla mappa troverà indicato il punto dove è nascosto l'antidoto. Gli altri punti di riferimento li ha lei, li dia a chi crede se li meriti di più.

Si ricordi che comunque il riferimento relativo alle "dita putrefatte" indica il nostro ex-laboratorio: la casa dove ora lei soggiorna.

AIUTO!

Dottor Frizzo ci aiuti! vogliamo tornare delle persone normali e lei ha già ricevuto le istruzioni su come fare! Si ricorda... gli otto oggetti da recuperare!

Quello che non le abbiamo spiegato è che due di quegli oggetti formano assieme una mappa, e inoltre anche questa lettera è un ulteriore oggetto, perché contiene informazioni importanti!

Quindi ricapitolando lei dovrà recuperare:

- questa lettera
- due mezze mappe
- e altri cinque accessori

e così in tutto fanno otto. Una volta raccolti tutti gli oggetti, sulla mappa troverà indicato il punto dove è nascosto l'antidoto. Gli altri punti di riferimento li ha lei, li dia a chi crede se li meriti di più.

Si ricordi che comunque il riferimento relativo alle "dita putrefatte" indica il nostro ex-laboratorio: la casa dove ora lei soggiorna.

AIUTO!

Dottor Frizzo ci aiuti! vogliamo tornare delle persone normali e lei ha già ricevuto le istruzioni su come fare! Si ricorda... gli otto oggetti da recuperare!

Quello che non le abbiamo spiegato è che due di quegli oggetti formano assieme una mappa, e inoltre anche questa lettera è un ulteriore oggetto, perché contiene informazioni importanti!

Quindi ricapitolando lei dovrà recuperare:

- questa lettera
- due mezze mappe
- e altri cinque accessori

e così in tutto fanno otto. Una volta raccolti tutti gli oggetti, sulla mappa troverà indicato il punto dove è nascosto l'antidoto. Gli altri punti di riferimento li ha lei, li dia a chi crede se li meriti di più.

Si ricordi che comunque il riferimento relativo alle "dita putrefatte" indica il nostro ex-laboratorio: la casa dove ora lei soggiorna.

AIUTO!

- oggetto recuperato:
SANGUE ACIDO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
SANGUE ACIDO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
SANGUE ACIDO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
SANGUE ACIDO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
SANGUE ACIDO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
SANGUE ACIDO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
SANGUE ACIDO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
SANGUE ACIDO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
CERVELLO SPAPPOLATO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
CERVELLO SPAPPOLATO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
CERVELLO SPAPPOLATO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
CERVELLO SPAPPOLATO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
OCCHIO UMANO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
OCCHIO UMANO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
OCCHIO UMANO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
OCCHIO UMANO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
OCCHIO UMANO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
OCCHIO UMANO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
OCCHIO UMANO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
OCCHIO UMANO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
CERVELLO SPAPPOLATO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
CERVELLO SPAPPOLATO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
CERVELLO SPAPPOLATO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
CERVELLO SPAPPOLATO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
MOSCHE FRESCHE
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
MOSCHE FRESCHE
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
MOSCHE FRESCHE
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
MOSCHE FRESCHE
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
MOSCHE FRESCHE
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
MOSCHE FRESCHE
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
MOSCHE FRESCHE
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
MOSCHE FRESCHE
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
DITO PUTREFATTO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
DITO PUTREFATTO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
DITO PUTREFATTO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

- oggetto recuperato:
DITO PUTREFATTO
- riferimento sulla mappa:

- coordinata x:

- coordinata y:

● oggetto recuperato:
CERVELLO SPAPPOLATO

● riferimento sulla mappa:

● coordinata x:

● coordinata y:

● oggetto recuperato:
OCCHIO UMANO

● riferimento sulla mappa:

● coordinata x:

● coordinata y:

● oggetto recuperato:
MOSCHE FRESCHE

● riferimento sulla mappa:

● coordinata x:

● coordinata y:

● oggetto recuperato:
SANGUE ACIDO

● riferimento sulla mappa:

● coordinata x:

● coordinata y:

● oggetto recuperato:
CERVELLO SPAPPOLATO

● riferimento sulla mappa:

● coordinata x:

● coordinata y:

● oggetto recuperato:
OCCHIO UMANO

● riferimento sulla mappa:

● coordinata x:

● coordinata y:

● oggetto recuperato:
MOSCHE FRESCHE

● riferimento sulla mappa:

● coordinata x:

● coordinata y:

● oggetto recuperato:
DITO PUTREFATTO

● riferimento sulla mappa:

● coordinata x:

● coordinata y:

● oggetto recuperato:
DITO PUTREFATTO

● riferimento sulla mappa:

● coordinata x:

● coordinata y:

● oggetto recuperato:
DITO PUTREFATTO

● riferimento sulla mappa:

● coordinata x:

● coordinata y:

● oggetto recuperato:
DITO PUTREFATTO

● riferimento sulla mappa:

● coordinata x:

● coordinata y:

● oggetto recuperato:
DITO PUTREFATTO

● riferimento sulla mappa:

● coordinata x:

● coordinata y:

