

# STORIA

---

Nei pressi della cittadina uno scienziato sta sviluppando una pozione per far tornare in vita le persone morte. Dopo essere arrivati alla casa, egli si presenta ai ragazzi e dà loro il suo benvenuto. Dopo un dialogo pieno di informazioni generali e inutili, lo scienziato si congeda dicendo ai ragazzi che ci si rivedrà prima di quanto si possa pensare perché è davvero prossimo al raggiungimento del suo scopo e vuole renderli partecipi degli sviluppi.

**GIORNO 1** - In un certo momento della giornata (molto probabilmente dopo cena) uno dei due ragazzi di quinta superiore viene trovato morto. In questo momento lo scienziato si rifà vivo e dice che è arrivato il momento di testare la sua pozione su questo ragazzo che, di fatto, ritorna in vita. Lo scienziato si sente soddisfatto di questo risultato ed inizia ad auto-elogiarsi e a rassicurare i ragazzi che grazie a lui non perderanno mai più degli amici.

**GIORNO 2** - Durante la cena, o durante il cerchio, fanno la loro comparsa dei cacciatori, ovvero delle persone che nella vita girano il mondo alla ricerca di esseri non-morti o zombie allo scopo di ucciderli per incassare laute ricompense. Essi spiegano che nelle vicinanze si è sentito parlare di questi morti che camminano e che vogliono saperne di più, inoltre mettono in guardia i ragazzi del fatto che queste creature sono molto pericolose.

**GIORNO 3** - Il secondo ragazzo viene trovato morto in circostanze altrettanto misteriose come il primo. Questa volta lo scienziato non si fa vedere e il ragazzo rimane morto, ma di fianco al suo cadavere viene ritrovata una fiala (si presuppone che al suo interno era contenuta la pozione dello scienziato).

**GIORNO 4**—Oggi non c'è nessun morto, ma alla sera appena dopo cena lo scienziato fa irruzione nella stanza ansimante e con aria terrorizzata: spiega ai ragazzi che ha scoperto delle complicazioni e degli effetti collaterali nella sua pozione che rende i "*rinati*" instabili mentalmente e potenzialmente aggressivi; spiega inoltre che ha provato a salvare il secondo ragazzo, ma che sono giunti lì vicino dei cacciatori ed è dovuto scappare (non fa nessun accenno alla fiala ritrovata, ma solo successivamente i ragazzi capiranno la loro utilità). Poi scappa di corsa e sparisce nel nulla. Solo in tarda serata (prima del cerchio) i ragazzi lo trovano morto riverso a pancia in basso. Dopo la preghiera serale in cerchio, arrivano due cacciatori che interrogano i ragazzi con metodi più o meno "*umani*", ad esempio mettendo un ragazzo sulla sedia e puntando una torcia addosso e poi se ne vanno. Giunge nella stanza una persona "*innocente*" (Anita) che rende noto che dove c'era il morto ora c'è solo una chiazza di sangue, segno che il dottore o è sopravvissuto o che il corpo è stato preso da qualcuno. Questa scena serve ad introdurre il gioco e a mettere tutti i ragazzi sullo stesso piano di informazioni e conoscenze su ciò che è accaduto nei vari giorni.

# SPIEGAZIONE PRIMA DEL GIOCO

---

I cacciatori congedano i ragazzi spiegando che da quel momento gireranno il campo di gioco alla ricerca di risposte a ciò che sta accadendo nella città. Poi i cacciatori se ne vanno. A questo punto entra la persona che ha rinvenuto la macchia di sangue in precedenza ed illustra i seguenti punti fondamentali (i cacciatori NON la vedono):

- I cacciatori sono più di quelli visti finora, non se ne conosce l'identità ma ognuno lavora alla sua maniera e può fornire informazioni diverse
- I ragazzi dovranno stare attenti perché i cacciatori, in quanto tali, si muoveranno per il campo da gioco senza posto fisso
- Dato che i ragazzi non possono incassare la taglia, se per qualche motivo durante il gioco dovessero trovare uno zombie, possono catturarlo (*vedi successivamente*) e consegnarlo ad uno dei cacciatori; ognuno di questi ultimi fornirà un indizio (uguale per tutti) che sarà fondamentale per la soluzione dell'enigma

A questo punto divide i ragazzi in un certo numero di squadre (è variabile, non è necessario un numero predeterminato) e dà a loro l'immagine della pozione che era stata ritrovata davanti al secondo morto e dice loro che sarà utile per il gioco (può dire che è un aiuto che dà loro per rendersi amici e contro i cacciatori).

## PERSONAGGI

Cominciamo dai **cacciatori**. Ognuno di essi ha una caratteristica principale, non ha una storia, un nome o un dialogo da recitare ma l'attore deve sapere quali sono le sue abilità e comportarsi di conseguenza. Ognuno di essi concede un indizio ai ragazzi, ma allo stesso tempo richiede qualcosa che i ragazzi stessi dovranno fornire: chi una prova, chi un oggetto e chi.. che ne so. Vediamoli uno per uno:

IL CHIMICO	Ha una passione sfrenata per la scienza ed abbatte da anni i non-morti utilizzando armi chimiche che spesso sono state criticate dai "colleghi".
IL BRUTO	È il più cattivo di tutti, porta con sé le armi più pesanti e letali di tutte quindi non conviene stargli troppo vicino.
IL CAMALEONTE	Ex militare delle forze speciali, è un maestro della mimetizzazione ed usa armi silenziose ma altrettanto letali; difficile da trovare, preferisce trovare lui stesso le squadre che girano.
LA DAMA	È una sorta di "Vedova Nera", una donna senza scrupoli e affascinante che elimina i suoi bersagli con un misto di agilità e precisione letale.
IL SAGGIO	È il pensatore del gruppo, con un repertorio infinito di detti e proverbi.

La funzione dei cacciatori non è tanto legata allo sviluppo del gioco poiché il loro operato consiste solo nel fornire ai ragazzi più informazioni possibili per riuscire a risolvere l'enigma. Dovranno semplicemente vagare per l'area di gioco, in modo da non essere mai fissi in un determinato punto e da poter essere trovati dai ragazzi oppure hanno la possibilità di "tendere imboscate" con la scusa di averli scambiati con degli zombie (questo permette quindi, se il gioco andasse troppo per le lunghe, che sia lo stesso cacciatore a trovare le squadre in difficoltà in modo da accelerare sensibilmente i tempi del gioco).

Ci sono poi gli **zombie** veri e propri, personificati dai ragazzi morti i giorni precedenti che hanno quindi subito gli effetti collaterali della pozione del professore; anch'essi vagano per il campo di gioco. Svolgono il ruolo di disturbatori e inoltre devono essere catturati dai ragazzi con l'arma che un cacciatore fornirà (il chimico), infatti se i ragazzi li consegnano ad un cacciatore ricevono un importante indizio.

**In definitiva: gli zombie devono essere catturati almeno una volta da ogni squadra e consegnati ad un cacciatore; senza questa operazione non avrebbero infatti un indizio fondamentale per la risoluzione del gioco.**

# SVILUPPO DEL GIOCO

---

Si dividono i ragazzi in un certo numero di gruppi. Il loro obiettivo è **capire chi ha ucciso il professore e perché**. Essi dovranno vagare in una area nella quale ci sono dei personaggi che girano: i **cacciatori** (gli educatori) e due **zombie** (i ragazzi morti nelle giornate precedenti), questi ultimi con un ruolo misto di “*disturbatore*” e fornitore di indizi.

Tutti i cacciatori, alla consegna dello zombie da parte di un gruppo, forniscono alla squadra un indizio fondamentale per la comprensione dell’enigma (foto di professore e assistente); per questo motivo i ragazzi devono catturarne uno per forza.

# SOLUZIONE

---

I ragazzi devono andare dalla persona innocente che si scopre essere l’assistente del professore; quest’ultimo quindi non è rinato come si pensava, ma è stato l’assistente stesso ad occultarne il cadavere per farlo credere! Tutto questo perché voleva mantenere in vita la leggenda del professore non-morto.

L’assistente arriva solo l’ultimo giorno x presentare il gioco dicendo che ha trovato solo il sangue a terra. Questa ha ucciso il professore perché era stufo che lei venisse sempre messa in secondo piano e mai nominata dal professore durante le varie presentazioni delle loro scoperte. Inoltre aveva osservato che la famosa pozione in realtà non funziona ed era stufo di vedere il professore uccidere innocenti solo x sperimentare a caso. I due zombie sono 2 casi speciali in cui la pozione ha parzialmente funzionato.

# INDIZI

---

## Riassunto degli indizi dei cacciatori:

- articolo di giornale “ragazzi scomparsi e trovati morti”,
- lettera dell’assistente in cui denuncia la pazzia del professore come sfogo ad un amico,
- lettera di risposta dell’amico che suggerisce all’assistente di far fuori il professore,
- pagina di diario in cui l’assistente si lamenta del fatto che è sempre messa in secondo piano,
- foto del professore con l’assistente.

**INDIZIO FONDAMENTALE:** quando uno zombie viene consegnato al cacciatore **saggio**, questo consegna ai ragazzi la foto del professore assieme con l’assistente, utilissima per capire il collegamento tra i due in quanto fino a quel momento l’assistente è stato tenuto nascosto e viene interpretato da una persona che i dà per scontato essere esterna al gioco.

# PROFILO COMPLETO PERSONAGGIO

<p><b>SCIENZIATO- PROFESSORE</b> DON DINO</p>	<p>Protagonista della storia del gioco, molto sicuro di sé ed estroverso. E' molto orgoglioso della sua scoperta e spesso introduce racconti di altre sue invenzioni nei quali si auto elogia. Però non è per niente disponibile a dare informazioni sulla preparazione delle "pozioni". E' diffidente della sua assistente.</p> <p>Recita in alcune scenette durante la settimana. Viene ritrovato morto l'ultima sera.</p> <p>Durante il gioco insegue le squadre e, a piacere, cattura alcuni componenti con la scusa di voler provare la pozione su di loro, in modo da far loro perdere tempo. Non deve dare alcuna informazione sull'omicidio, in quanto deve continuare a ripetere che non ricorda nulla di quella sera.</p>
<p><b>ASSISTENTE</b> ANITA</p>	<p>Personaggio nascosto, si vede solo l'ultima sera per una veloce scena. Durante il gioco non ha nessun ruolo, ma alla fine i ragazzi dovranno scoprire che è lui il colpevole e accusarlo.</p>
<p><b>CACCIATORE- IL CHIMICO</b> DAVIDE</p>	<p>Fin da giovane ha una passione innata per la chimica e trascorre il suo tempo libero a inventare prodotti che lo possano aiutare a identificare e catturare gli zombie. Spesso interrompe gli altri mentre parlano per iniziare un discorso sulle sue scoperte chimiche anche vantandosi di ciò che ha studiato.</p> <p><b>COSA FORNISCE:</b> articolo di giornale</p> <p><b>COSA VUOLE:</b> vuole l'immagine della <b>fiala</b> che i ragazzi hanno ricevuto per analizzarla e trovare un antidoto. Inoltre fa assaggiare ai ragazzi alcuni "tentativi" in sperimentazione</p>
<p><b>CACCIATORE- IL BRUTO</b> FEDERICO</p>	<p>Cacciatore molto professionale e bravo nel suo ruolo. E' sempre concentrato sullo scopo del suo lavoro e per questo vanta un curriculum ricco di catture di zombie. È il più cattivo di tutti, porta con sé le armi più pesanti e letali di tutte quindi non conviene stargli troppo vicino.</p> <p>Nei modi di fare è introverso e lascia molte cose per scontate nei discorsi, tanto che chi lo ascolta fatica a comprendere ciò che vuole dire.</p> <p><b>COSA FORNISCE:</b> foto dell'arma del delitto</p> <p><b>COSA VUOLE:</b> vuole che, con gli strumenti che ha con se, i ragazzi costruiscano l'arma più potente possibile.</p>
<p><b>CACCIATORE- IL CAMALEONTE</b> MARIA</p>	<p>Ex militare delle forze speciali, è un maestro della mimetizzazione ed usa armi silenziose ma altrettanto letali; difficile da trovare, preferisce trovare lui stesso le squadre che girano. Ha un carattere misterioso e per questo ha molti spasimanti ed è spaventata da ciò, tanto che spesso confonde una semplice conversazione con una advance. (anche dei ragazzi)</p> <p><b>COSA FORNISCE:</b> lettera di risposta</p> <p><b>COSA VUOLE:</b> dice ai ragazzi di mimetizzarsi nel bosco con gli elementi presenti nella natura, da ritentare fino a quando il cacciatore non è soddisfatto</p>
<p><b>CACCIATORE- LA DAMA</b> SARA</p>	<p>È una sorta di "Vedova Nera", una donna senza scrupoli e affascinante che elimina i suoi bersagli con un misto di agilità e precisione letale. Dà l'illusione di essere piccola e fragile, ma nei momenti tosti deve dimostrare freddezza con risposte dirette e occhiatecce.</p> <p><b>COSA FORNISCE:</b> lettera dell'assistente</p> <p><b>COSA VUOLE:</b> un giocatore della squadra deve essere "truccato" dai compagni con i colori a dita</p>

<p><b>CACCIATORE- IL SAGGIO</b> EMANUELE</p>	<p>Cacciatore alfa della squadra, è il più esperto e guida le ricerche. Il secondo giorno è lui che viene visto dai ragazzi mentre esprime i suoi pensieri su questo caso. Viene soprannominato “il saggio” perché spesso inserisce delle massime e delle frasi filosofiche incomprensibili nei suoi discorsi. <b>COSA FORNISCE:</b> pagina del diario <b>COSA VUOLE:</b> chiede di risolvere un codice in cui ogni lettera è scambiata con un numero, alla soluzione si avrà la pagina di diario che verrà tenuta dai ragazzi come indizio</p>
<p><b>MEDICO</b> ANDREA</p>	<p>Medico della città, è stato chiamato dagli abitanti della zona per visitare i due ragazzi scomparsi e non-morti per capire cosa è successo ai loro corpi. Ha una fissazione per il movimento fisico. Resta ferma in un punto. <b>COSA FORNISCE:</b> Mascherina per affrontare gli zombie <b>COSA VUOLE:</b> fa fare al gruppo degli esercizi fisici (flessioni, addominali, piegamenti, giro di corsa) perché “il movimento è fondamentale per mantenersi in salute!!”</p>
<p><b>ZOMBIE BUONO</b> ANNA</p>	<p><b>Per affrontare questo personaggio occorre la mascherina che fornisce il medico.</b> Appena incontra una squadra chiede loro di farsi portare un mazzetto di fiori che raccolgono nel prato. Se il mazzetto non aggrada lo zombie, esso caccia via il gruppo e dà a loro la carta che li dovrà mandare dal medico.</p>
<p><b>ZOMBIE CATTIVO</b> RAFFAELE</p>	<p><b>Per affrontare questo personaggio occorrono sia la mascherina fornita dal medico che l’arma fornita dal brutto.</b> Il suo ruolo è quello di rincorrere le squadre e di farle prendere paura, inoltre dà a loro una carta che impedisce di continuare il gioco. Questa “contagia” la squadra che non può proseguire il gioco. Per ricominciare la squadra deve andare dal medico.</p>

## MATERIALI

**VESTITI CACCIATORI:** ognuno può impersonarsi nel proprio personaggio e decidere i vestiti. Ad esempio, il medico può vestirsi con un camice e portarsi siringhe o un fonendoscopio; il camaleonte può vestire abiti mimetici (come i militari) e anche mascherare il viso; il brutto può portare delle armi da casa (tipo fucili ad acqua) ecc.

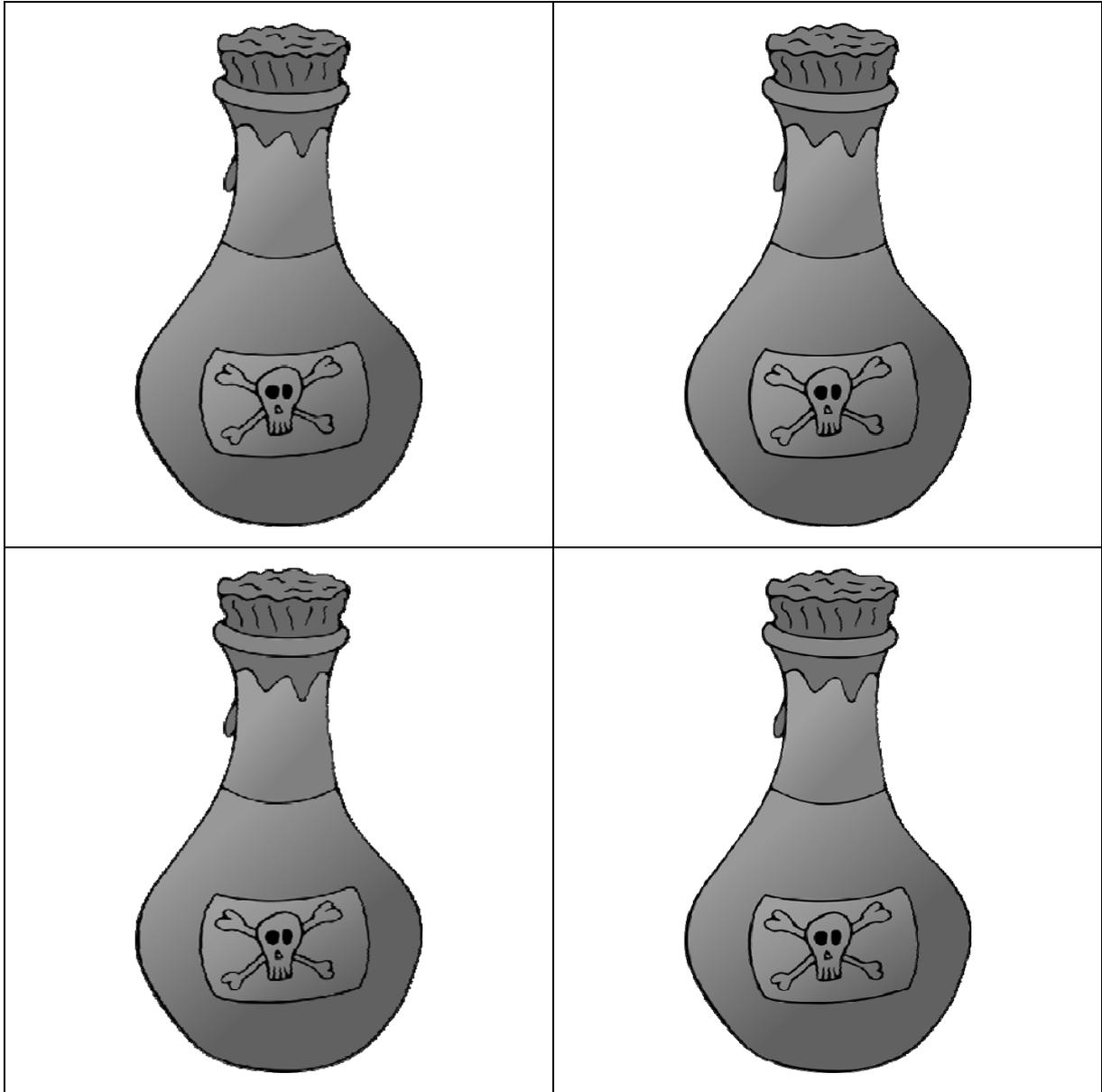
**VESTITI ZOMBIE:** servirebbero dei vestiti stracciati, o comunque con delle lacerazioni. Poi sarebbe bello avere dei trucchi per il viso...

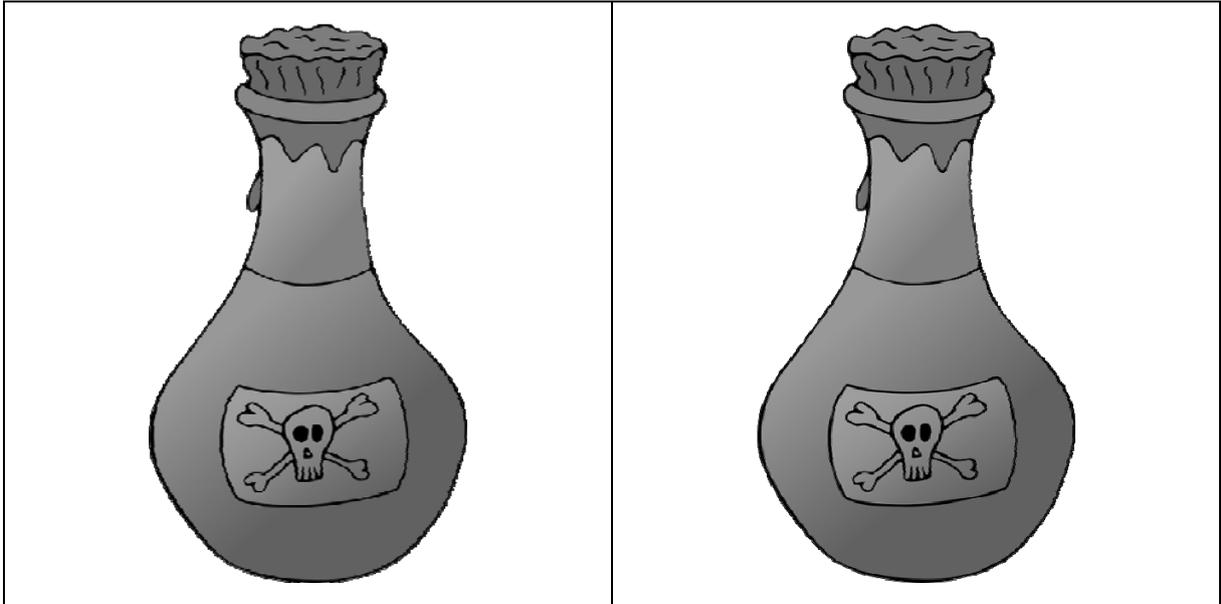
**VESTITO ASSISTENTE:** deve essere vestito in maniera normale, senza dare l’impressione di essere un personaggio del gioco

**VESTITO PROFESSORE:** sarebbe carino che il professore indossasse una cravatta strana e una parrucca da matto, oppure anche un mantello o una divisa da lavoratore, dipende da cosa si ha.

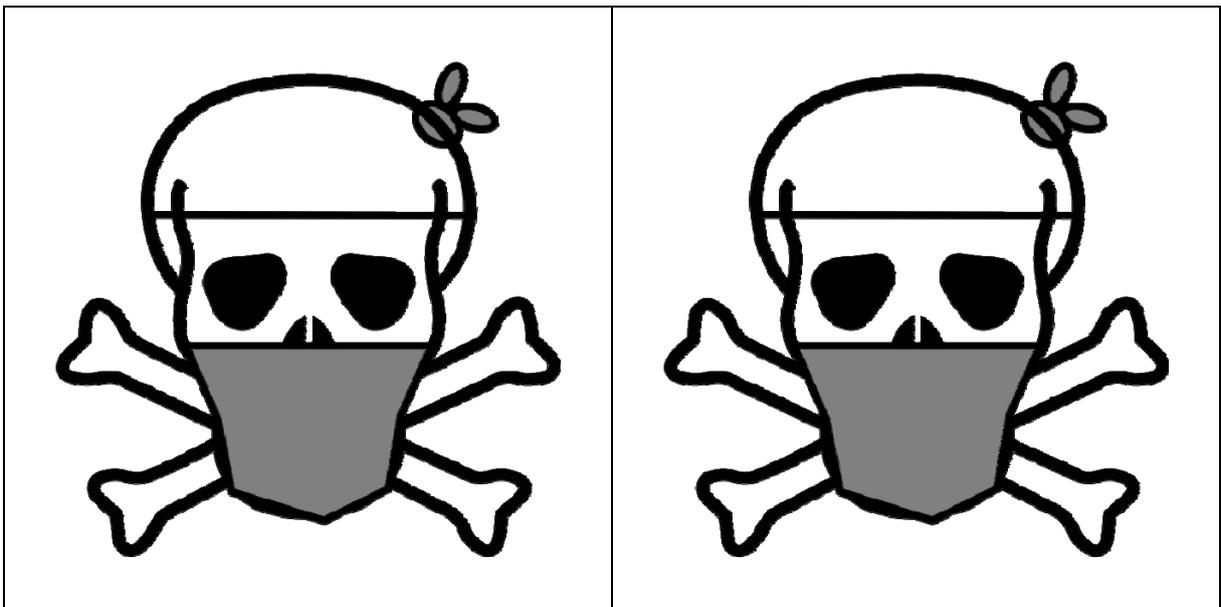
**MATERIALE GIOCHI:** servono dei colori a dita, dello scotch ed eventualmente del filo da cucina per le prove.

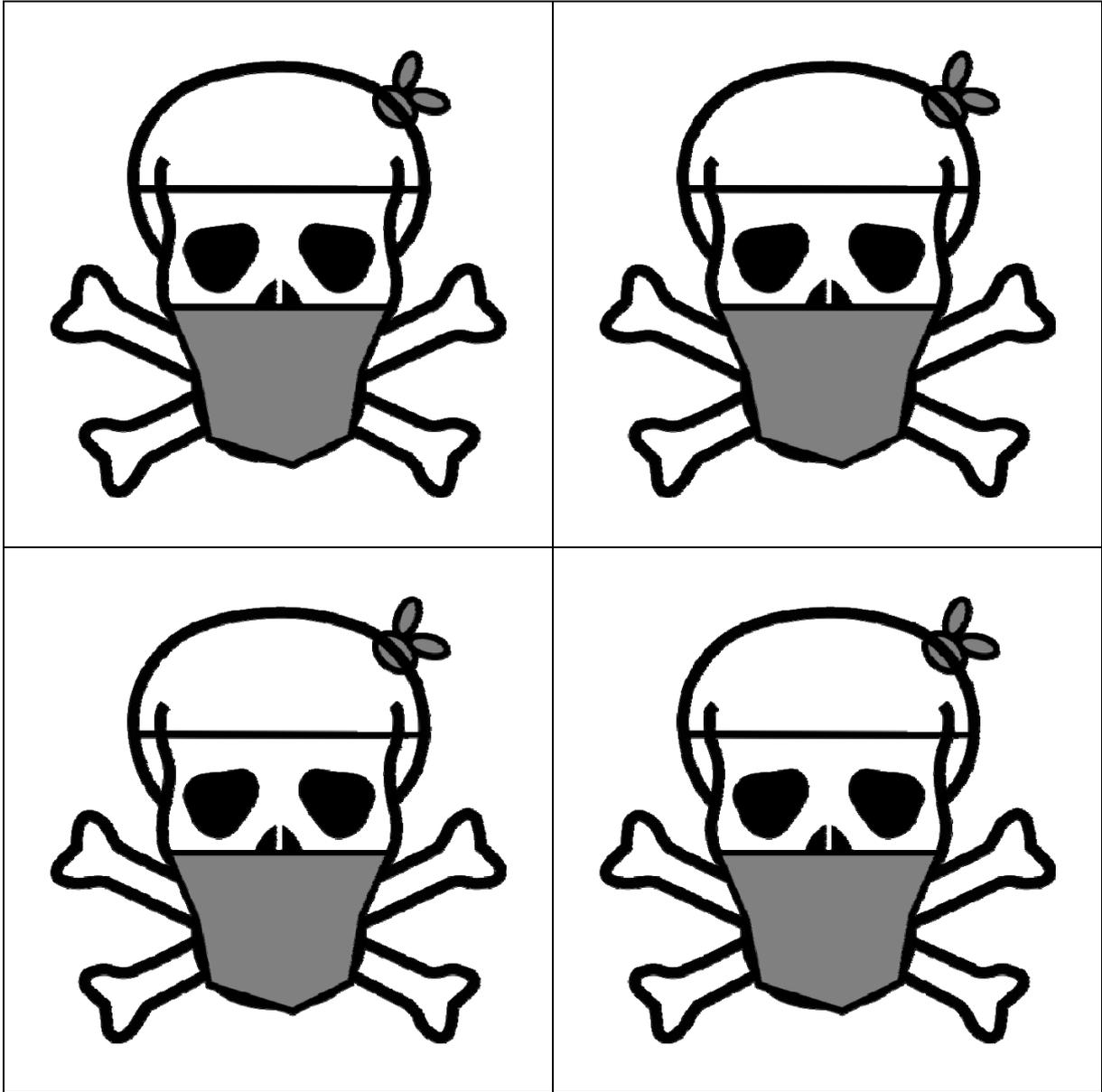
FIALA POZIONE (ASSISTENTE)





MASCHERINA (MEDICO)





ARMA (BRUTO)

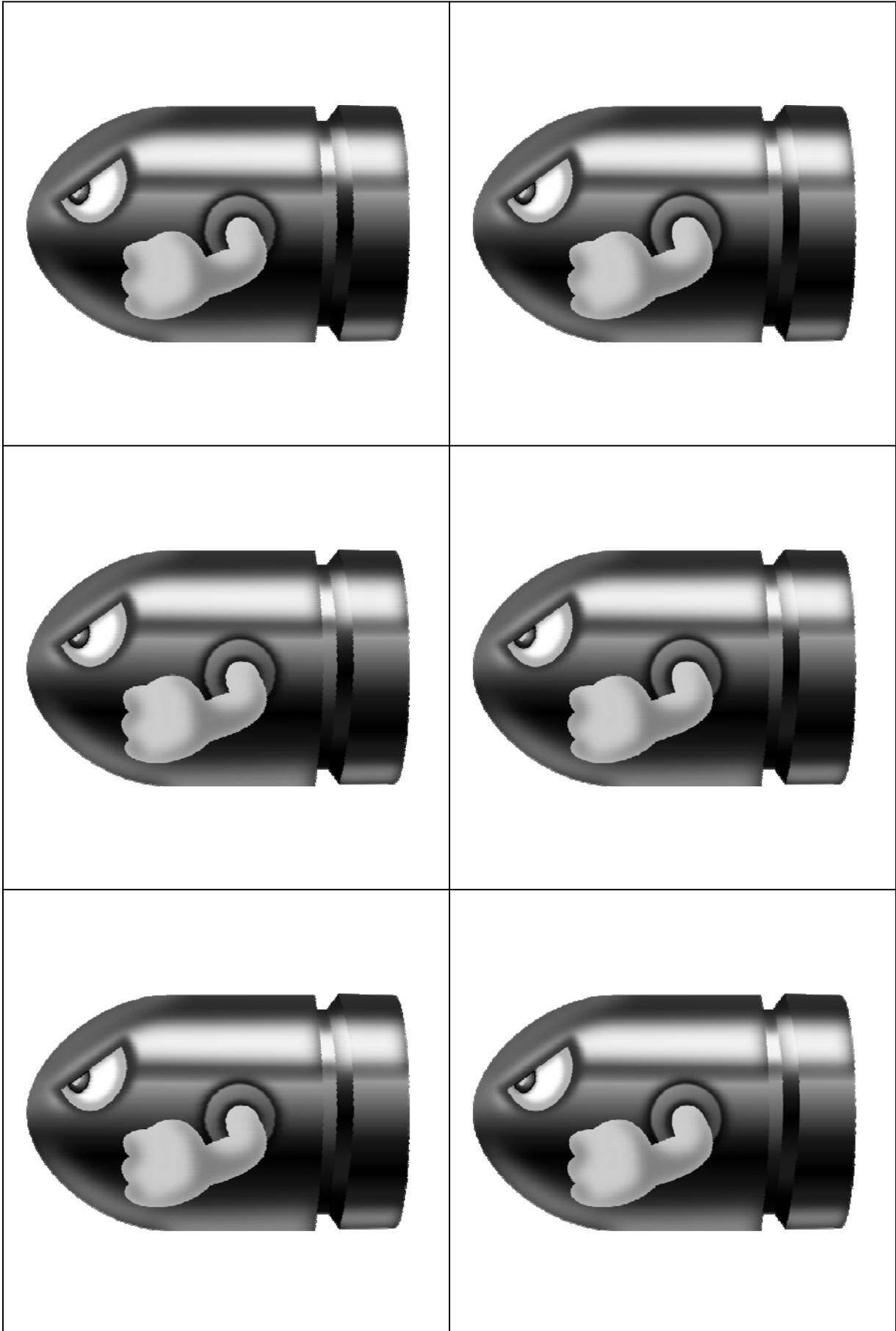
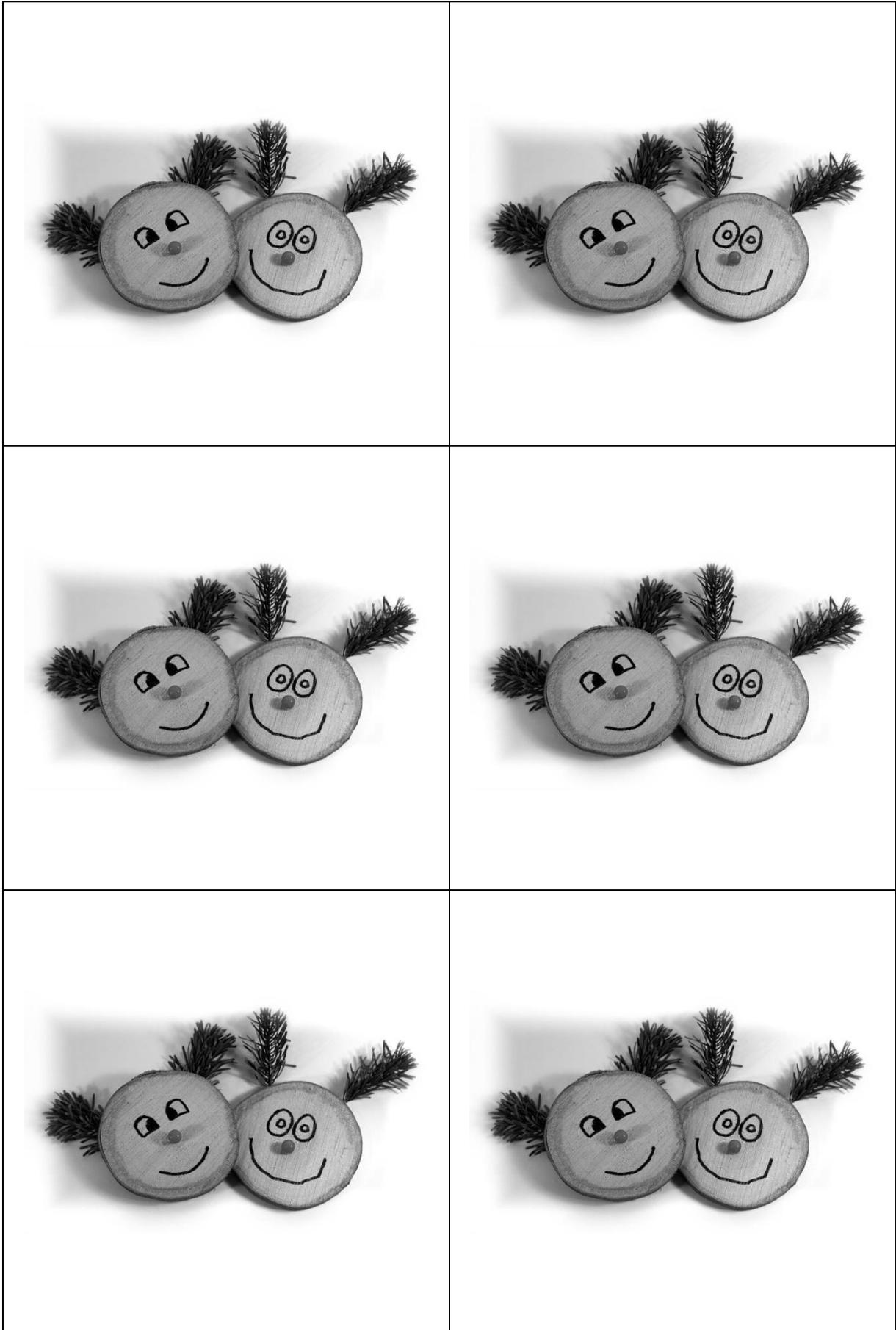


FOTO (MEDICO)





## GIOVANI TROVATI MORTI LA SCORSA SERA

### MISTERIOSO OMICIDIO IN QUEL DI FORNOVO; INTERVIENE IL PROFESSORE

Misterioso avvenimento la scorsa sera in provincia di Parma: nell'arco di poche sere sono stati rinvenuti nella cittadina di Fornovo dei cadaveri di due giovani ragazzi in vacanza nella cittadina emiliana. Gli inquirenti stanno analizzando tuttora la scena del delitto, convinti che non si possa trattare di un caso ma dell'opera di un omicida seriale.

Nel momento in cui la folla si è raccolta attorno alla prima vittima, si è presentato uno scienziato di cui non conosciamo il nome (si è presentato con il nome de Il Professore) e, con lo stupore di tutti, ha somministrato una fiala di pozione al ragazzo riportandolo in vita. Un colpo al cuore non sono per i presenti ma per tutti gli scienziati che si occupano di questo settore in tutto il mondo. La professoressa Melchiorri, direttrice del centro di ricerca di Acitrezza, ha dichiarato ai nostri microfoni: "Un piccolo passo per l'uomo, un grande balzo per Caronte che finalmente dovrà andare in pensione". Una dichiarazione a dir poco scottante che fa emergere nuove indiscrezioni sulla falla nel sistema pensionistico italiano che non può più permettersi baby-pensionati con circa due milioni di anni di contributi statali.



Al di fuori di questa sorprendente dichiarazione, Il Professore ha ammesso che il frutto di anni ed anni di lavoro in solitaria gli ha permesso di ottenere questo fantastico risultato, andando perfino a superare i record mediatici ottenuti da Giacomo Leopardi nei secoli precedenti: le statistiche dicono che il Passero Solitario è meno conosciuto del paese di Fornovo, benché l'esperienza da eremita di Leopardi sia stata molto più intensa di quella del Professore.

Nelle ultime ore, comunque, gli inquirenti hanno scoperto diversi elementi che gettano un'ombra sulla figura del professore (anche se più flebile di quella che viveva Leopardi nel suo studio): il numero di denunce di sparizione nel paese sono vertiginosamente aumentate nell'arco degli ultimi tempi, come se qualcuno avesse iniziato a rapirle per scopi ancora più oscuri. Che ci possa essere lo stesso professore dietro queste sparizioni per potersi fare pubblicità? Chi si cela dietro la sua figura? A breve per aggiornamenti.

Teo & Tea Reporters

LETTERA 1 (CAMALEONTE)



MIO CARO,

COME FACCIAMO DA UN PO' DI TEMPO È ORA DI AGGIORNARTI SULLO SVILUPPO DEL MIO PROGETTO. NON SI PUÒ CERTO DIRE CHE I PROGRESSI SI FACCIANO ASPETTARE, MA DEVO ANCHE DIRE CHE NON SONO PER NULLA SODDISFATTO DI COME IL PROFESSORE GESTISCA QUESTA SITUAZIONE. È SEMPRE CHIUSO NEL SUO LABORATORIO, PASSANDO ORE ED ORE A CERCARE LA SOLUZIONE DEFINITIVA MA SENZA ARRIVARE IN UN PUNTO CERTO.

TUTTI GLI SVILUPPI CHE ABBIAMO CONSEGUITO SONO FRUTTO DEL MIO INGEGNO, DELLA FATICA CHE STO FACENDO PASSANDO ANCHE NOTTI IN BIANCO PER SISTEMARE I CASINI CHE FA IL "CAPO". IO LO SO, ME LO SENTO, SONO MIGLIORE DI LUI. NON NE POSSO PIÙ DI ESSERE MESSO IN OMBRA, O MEGLIO DI RESTARE NELL'OMBRA!

LA SITUAZIONE È MOLTO CHIARA: LA POZIONE NON FUNZIONA, O ALMENO NON DÀ GLI EFFETTI CHE CI ASPETTAVAMO. HO SENTITO CHE DEI RAGAZZI SONO MORTI IN CIRCOSTANZE A DIR POCO MISTERIOSE E CHE, DEL TUTTO CASUALMENTE, SUBITO DOPO SI È PRESENTATO IL PROFESSORE CON UNA FIALA DELLA POZIONE, PRENDENDOSI TUTTI I MERITI DEL SUCCESSO E FINENDO SUL GIORNALE SENZA FARE UN MINIMO ACCENNO ALLA MIA PERSONA! STO PERDENDO LA PAZIENZA...

X



## LETTERA 2 (DAMA)

---

MIO CARO,

L'INVIDIA È UN BRUTTO MALE, CERTO, E DEVO DIRE CHE SPESSO E VOLENTIERI HO DOVUTO MANDARE GIÙ BOCCONI AMARI PER POTER CONTINUARE A VIVERE ED ALIMENTARE LA MIA CARRIERA. NON HAI IDEA DI QUANTI PROGETTI HO DOVUTO CEDERE AD ALTRE PERSONE CHE NE HANNO TRATTO BENEFICI PERSONALI A MIO DISCAPITO, MA HO SEMPRE TACIUTO E MEDITATO SU COME GIRARE LA SITUAZIONE A MIO FAVORE.

IL TUO CASO È MOLTO SIMILE AL MIO, UN MISTO DI ORGOGLIO ED INVIDIA PROFESSIONALI CHE ALIMENTANO UN ODIO IRREPRIMIBILE. MIO CARO, NULLA RIUSCIRÀ A SAZIARE QUESTO TUO MALESSERE...

SAI COME SI DICE: PER ELIMINARE UN ESERCITO ELIMINA PRIMA IL LORO CAPO ED

ESSI FUGGIRANNO DISORGANIZZATI. NON  
PRENDERE ALLA LETTERA LE MIE PAROLE, LA  
VIOLENZA DELLE GUERRE TRA POPOLI NON HA  
LIMITE, MA QUANDO SI TRATTA DI UNA  
SINGOLA PERSONA DIVENTA TUTTO PIÙ FACILE  
ED ABBASTANZA OSCURO DA MASCHERARE...  
FACCI UN PENSIERO

Y

PAGINA DI DIARIO CIFRATA (SAGGIO)

---

5243 D82483,

3gg8 h3 539p8u13 un 2113 d8 g8us18z82  
6 f8n2796n16 qu67 p2zz3 h2 2vu13  
583' 5h6 s8 964812v2!

S3n3 2448v218 8n 58112' d68  
5255821348 5h6 p3146bb643 s53p4846  
qu6773 5h6 h3 f2113, 92 78 s13  
92n16n6nd3 n677'877us83n6 5h6 87  
p43f6ss346 s82 48n213!

342 d6v3 67898n246 1u116 qu6776  
8nu1878 p43v6116 2ss37u1296n16  
8n6ff85258...

## PAGINA DI DIARIO DECIFRATA (SAGGIO)

*Caro Diario,*

*Oggi ho compiuto un atto di giustizia e finalmente quel pazzo ha avuto ciò che si meritava!*

*Sono arrivati in città dei cacciatori che potrebbero scoprire quello che ho fatto, ma li sto mantenendo nell'illusione che il professore sia rinato!*

*Ora devo eliminare tutte quelle inutili provette assolutamente inefficaci...*

T = 1

R = 4

L = 7

A = 2

C = 5

I = 8

O = 3

E = 6

M = 9