Ilaria Bozza

# INSOLITE AVVENTURE

## ISTRUZIONI



Erickson

8+ ANNI

3+ GIOCATORI

20-40 MINUTI

# Contenuto della scatola

- 6 carte eroe
- 6 carte antagonista
- 30 carte ostacolo (15 spirito d'avventura, 15 invenzione fantastica)
- 20 carte oggetto
- 30 carte storia
- 1 blocchetto passaporto dell'eroe
- 1 scheda riassuntiva del turno di gioco
- 1 dado



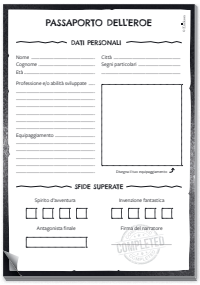

6 carte eroe




6 carte antagonista



1 dado




1 blocchetto con passaporto



20 carte oggetto



30 carte ostacolo
(15 spirito d'avventura,
15 invenzione fantastica)



30 carte storia




1 scheda riassuntiva del turno di gioco

Le componenti possono essere utilizzate seguendo la modalità classica di gioco o essere reinterpretate liberamente a seconda delle esigenze narrative dei giocatori.

## RISORSE ON LINE

È possibile disporre di modelli di carte vuote e del foglio passaporto da stampare e compilare liberamente, per nuove modalità personalizzate di gioco.

# Scopo del gioco

I giocatori dovranno aiutare degli improbabili eroi a vivere un'avventura mai raccontata intraprendendo un viaggio pieno di imprevisti e ostacoli. Lo scopo del gioco è riuscire tutti insieme a superare 8 carte ostacolo e conquistare il lieto fine della storia sconfiggendo l'antagonista finale. Solo così i giocatori riusciranno a completare il passaporto dell'eroe, documento che decreterà i personaggi come eroi ufficiali di un'avventura. Riusciranno le bizzarre qualità dei personaggi a trasformarsi in risorse ingegnose? Sta ai giocatori dimostrarlo!

- Tipologia: gioco narrativo, collaborativo, di ruolo
- Modalità di gioco: narrata o scritta.
- Target: 8+
- Numero giocatori: 3+

## RUOLI:

- 1 narratore e giudice delle sfide
- 2 - 6 giocatori, eroi dell'avventura.
- tempo: 20-40 minuti (dipende dal tempo necessario per concludere la storia)

### TUTTO INIZIA CON...

*strani personaggi in cerca di un'avventura.*

*Tutti ricordano I tre Moschettieri o il valoroso Don Chisciotte...*

*ma che fine fanno tutti gli altri? Sì, insomma, quelli che non sono "belli o forti".*

*Forse nessuno ve lo ha mai raccontato, ma entrare in un'avventura non è una cosa semplice: alcuni ci riescono, mentre altri, quelli più "strani", rischiano di vagare nell'ombra per sempre.*

*C'è solo un modo per salvarli: renderli protagonisti di una nuova Avventura, la vostra!*

*Se avete letto fin qui, vuol dire che siete pronti ad aiutarli ma, badate bene, conquistare il lieto fine non è una passeggiata. Molte insidie vi attendono lungo il cammino e sta solo a voi dimostrare il valore che si nasconde dietro a ciascun personaggio.*

*Perciò, occhi aperti e fate buon viaggio!*

# Descrizione delle carte

## CARTE EROE

Le carte eroe rappresentano i protagonisti dell'avventura che si costruirà nel corso del gioco. Si tratta di personaggi che non si contraddistinguono per particolari doti di forza o coraggio, bensì per essere persone assolutamente comuni, con passioni e hobby diversi, talvolta bizzarri. Ciascuna carta si caratterizza per un nome, un'illustrazione e una breve descrizione che possa essere d'aiuto come spunto narrativo per i giocatori.














## CARTE ANTAGONISTA

Le carte antagonista rappresentano la sfida finale che gli eroi dovranno affrontare per conquistare il lieto fine. Ciascun antagonista si contraddistingue per un malus differente. Come per le carte Eroe, anche la carta antagonista (un solo antagonista per tutti i giocatori) può essere scelta casualmente pescando la carta Storia (Dietro tutto questo c'era...) oppure definita a priori. La carta antagonista viene letta ai giocatori poiché contiene le caratteristiche del personaggio e il malus contro cui scontrarsi. Sarà il narratore a decidere in che cosa consiste la sfida finale e a svelarla solo quando arriva il momento decisivo.














### SUGGERIMENTO CREATIVO

I giocatori possono creare un proprio personaggio da zero e confezionare un nuovo mazzo di carte scaricando il modello dalle risorse online dove è disponibile anche il passaporto da compilare. Attenzione: si suggerisce di evitare personaggi dalle abilità invincibili, altrimenti, che sfizio ci sarebbe?

## CARTE OSTACOLO

Le carte ostacolo prevedono delle sfide che mettono alla prova le abilità dei personaggi e invitano i giocatori a trovare soluzioni creative. Nel dettaglio, si differenziano in due tipologie:

- **Spirito d'avventura:** la capacità di trovare soluzioni inedite a degli imprevisti trasformando il limite in una risorsa.

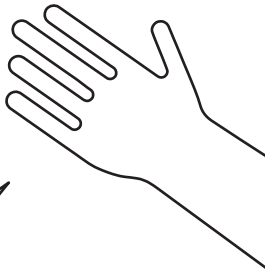
Esempio: la carta richiede di superare un burrone -> Long John Burger utilizza la propria corda di salsicce come liana.

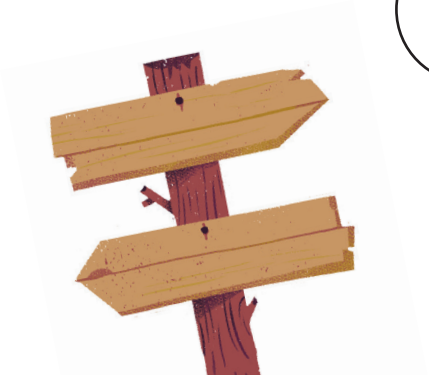


- **Invenzione fantastica:** la capacità di produrre qualcosa di nuovo, dare libero sfogo alla propria immaginazione e creatività.

Esempio: la carta richiede di inventare uno stratagemma per convincere delle guardie a far passare gli eroi -> Orlando il nerd pauroso, grazie ai suoi costumi bizzarri, finge di essere un re importantissimo, venuto da molto lontano con i suoi più fidati sudditi.





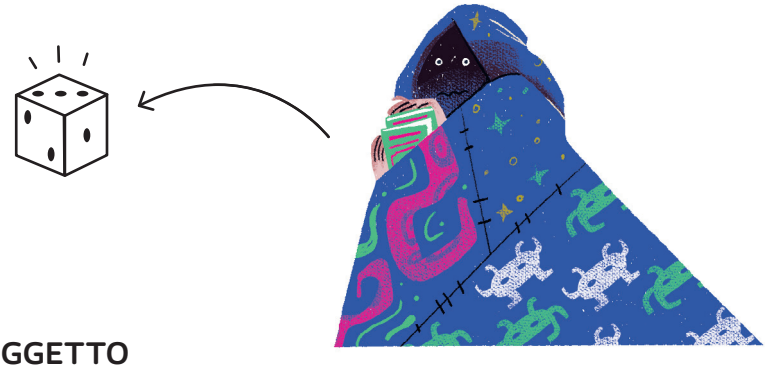



## COME SUPERARE LE SFIDE?

Per accedere allo scontro con l'antagonista, i personaggi dovranno superare 4 sfide per ogni tipologia di carta ostacolo, per un totale di 8 sfide. Per ogni carta ostacolo guadagnata, i giocatori possono decidere se pescare una carta oggetto, oppure, pensare una nuova abilità speciale da aggiungere nel passaporto, a condizione che sia coerente con il personaggio.

Il superamento delle carte ostacolo può avvenire in modi diversi, a seconda delle abilità e degli oggetti a disposizione di ciascun giocatore. Tuttavia, l'ultima parola spetta al narratore, che con imparzialità dovrà giudicare la credibilità delle risposte. Nel caso in cui sia difficile decretare con imparzialità il superamento, il narratore ha a disposizione un dado:

- numeri 1 e 2 sfida NON superata. Si dovrà pescare una nuova carta ostacolo e ripetere la sfida.
- numeri 3, 4, 5, 6 sfida superata.



## CARTE OGGETTO

Le carte oggetto sono delle ricompense che i giocatori guadagnano superando le carte ostacolo e che possono utilizzare insieme alle loro abilità per superare le sfide successive. Come i personaggi, anche gli oggetti non hanno particolari poteri ma possono tornare utili nel superamento degli ostacoli, se utilizzati in maniera creativa.






## CARTE STORIA

Rappresentano un aiuto per la costruzione della trama della storia. Il retro di ciascuna carta è contraddistinto da una fase progressiva di svolgimento dell'avventura. Le carte Storia vengono pescate tutte subito dal narratore.

I giocatori possono scegliere se comporre la storia (personaggi e trama) affidandosi alla casualità della pesca o decidere a priori quali carte usare.




# Passaporto dell'Eroe

Nel passaporto dell'eroe si inseriscono le informazioni distintive del proprio eroe (abilità e oggetti di partenza riportati sulla carta eroe) e dove è possibile tenere nota delle sfide e degli oggetti accumulati nel corso del viaggio. Per ogni sfida superata i giocatori possono aggiungere un'abilità inventata o un oggetto guadagnato. Queste caratteristiche possono tornare utili nel corso delle sfide. Una volta conquistato il lieto fine, il narratore può apporre una firma simbolica sul timbro presente nel passaporto per attestare che i personaggi sono ufficialmente entrati in un'avventura.



# Preparazione

**1.**Stabilire tra i giocatori i ruoli di narratore e eroi (1 narratore e 2-6 erori)

**2.**Disporre sul piano di gioco i mazzetti di carte Storia, suddivisi per fasi. A lato posizionare i due mazzi delle carte ostacolo e il mazzetto delle carte oggetto. Il narratore conserva le carte Eroe e Antagonista: le consegnerà ai giocatori dopo aver pescato le carte Storia, assieme al foglio del passaporto.

Attenzione! I giocatori decidono se la scelta dell'Eroe e/o antagonista avviene casualmente pescando le carte Storia o se è determinata a priori dal narratore (in collaborazione o meno con i giocatori).

# Svolgimento

**1.** Il narratore pesca la prima fase delle carte Storia (Tutto inizia con...) assegnando un personaggio a ciascun giocatore. Contestualmente, consegna a ciascuno un foglio con il passaporto dell'eroe. Ogni giocatore riceve anche la carta Eroe corrispondente al personaggio assegnato, ne legge le caratteristiche ad alta voce e compila il proprio passaporto.

**2.** Il narratore pesca una carta Storia per ogni fase successiva e legge a voce alta tutte le fasi, arricchendo con la propria immaginazione i suggerimenti offerti dalle carte. Questo serve per creare un contesto di partenza comune a tutti gli eroi, ovvero chi sono, dove vivono, l'evento scatenante di questa avventura e l'antagonista, la direzione verso cui sono diretti.

**3.** Il narratore, nel corso del racconto, inserisce le sfide: pesca una prima carta ostacolo (una per tutti i giocatori) dal mazzetto *Spirito d'avventura* e la introduce nel racconto.

**4.** Tutti i giocatori devono intervenire e collaborare per superare la sfida. La fase di superamento dell'ostacolo rappresenta lo spazio di intervento narrativo dei giocatori, i quali dovranno pensare in che modo utilizzare le proprie risorse e raccontarlo ad alta voce, arricchendo la storia.

**5.** Il narratore determina il superamento o meno della sfida in un duplice modo: attraverso una valutazione oggettiva della soluzione creativa trovata (è coerente con la storia e con le abilità dei personaggi? È sufficientemente creativa?) oppure, in caso di dubbio, può tirare il dado a disposizione e decretare la scelta in modo casuale (1,2 No / 3,4,5,6 Sì).

**6.** La carta ostacolo guadagnata appartiene a tutti i giocatori e insieme possono decidere come usarla. Hanno due opzioni:

- Possono pescare una carta oggetto, utile per il superamento di sfide future. L'oggetto finirà nell'equipaggiamento dell'Eroe che, tirando il dado, avrà ottenuto il punteggio più alto. L'oggetto guadagnato potrà essere utilizzato due volte.

• Possono aggiungere una nuova abilità alla voce “Professioni e/o abilità sviluppate”. Anche in questo caso si tira il dado per decidere quale Eroe potrà guadagnarsi una nuova abilità, decisa di comune accordo tra i giocatori.

Attenzione: è importante che le abilità inventate rimangano coerenti con la descrizione del personaggio scelto.

Esempio: “Orlando il nerd pauroso” la paura lo ha reso estremamente abile nel nascondersi e rendersi invisibile agli avversari.

**7.** Il narratore prosegue il racconto della storia e pesca una nuova carta ostacolo *Invenzione fantastica* dal secondo mazzetto e la introduce nel racconto.

**8.** Il gioco prosegue pescando alternativamente dai due mazzi, fino al completamento da parte dei giocatori delle 8 sfide totali (4 per ogni tipologia di carta ostacolo).

Attenzione: se i giocatori non hanno superato delle sfide, dovranno sostenere nuove sfide fintanto che non avranno da parte 8 carte ostacolo.

**9.** Con le 8 carte ostacolo nel proprio bottino, i giocatori possono accedere allo scontro finale con l’antagonista, uno solo contro cui si cimenteranno tutti i giocatori. Il narratore mostra a tutti la carta Antagonista corrispondente, che ne racchiude le caratteristiche: i giocatori devono riuscire a superare una sfida con il peso aggiuntivo di un malus.

### SUGGERIMENTI PER IL GIOCO IN CLASSE

- Se a giocare è un gruppo numeroso, dividere i giocatori in squadre da 2 o 3 persone, ciascun gruppo gestirà un eroe.
- Oltre al ruolo del narratore, assegnare il ruolo dello scrittore che avrà il compito di scrivere la storia che viene raccontata durante il gioco.
- Date libero sfogo alla creatività: scaricando dalle risorse on line il format delle carte, potrete inventare nuovi personaggi, nuovi ostacoli, oggetti con cui sperimentare nuove trame e nuovi generi narrativi.

## Conclusione

Solo se i giocatori riusciranno a sconfiggere l’antagonista avranno determinato il lieto fine della storia rendendo i personaggi scelti parte di una vera e propria Avventura. Anche l’esito dello scontro finale sarà decretato dal narratore, con l’ausilio del dado qualora ritenesse necessario usarlo.



# Esempio di gioco con 3 giocatori

Il narratore **(*N*)** pesca dal primo mazzetto Storia "Tutto inizia con" le carte eroe da assegnare ai 2 giocatori **(*G*)**:

***N.*** *"Tutto inizia con: Long John Burger e Giustino il re del giardino."*

Il narratore consegna un passaporto a ciascun giocatore e pesca le altre carte Storia (in questa fase il narratore può limitarsi a leggere i suggerimenti scritti):

***N.*** *"Che vivevano: ai confini del Bosco Oscuro. Finché un giorno: un oggetto viene rubato. Dietro tutto questo c'era: il Mago Meschino. Dunque partirono verso: la città Senzaritorno".*

I giocatori compilano il passaporto e successivamente leggono tutte le informazioni scritte al narratore:

***G.***
*Nome: Long John*
*Cognome: Burger*
*Età: 35 circa*
*Città d'origine: Lardopoli*
*Segni particolari: mani sudicie e una scottatura da brace*
*Professione e/o abilità sviluppate: i suoi panini potrebbero corrompere chiunque*
*Equipaggiamento: una corda di salsicce e un forchettone"*
***G.***
*Nome: Giustino (detto il re del giardino)*
*Cognome: Green*
*Età: almeno 80 fioriture*
*Città d'origine: Frondaverde*
*Segni particolari: Pollice verde*
*Professione e/o abilità sviluppate: sa far crescere istantaneamente un rampicante ovunque si trovi*
*Equipaggiamento: insetticida e una pala da giardino.*

Il narratore inizia così il racconto:

***N.*** *"Tutto inizia con due amici di lunga data, Long John Burger e Giustino Green, detto "il re del giardino". Giustino, originario di Frondaverde, ha sempre vissuto ai confini del Bosco Oscuro piantato dai suoi antenati e coltivato di generazione in generazione. Sin da piccolo aveva studiato tutti i segreti della botanica e si può dire che fosse il più grande conoscitore di piante del regno. Tuttavia, in cucina non se la cavava benissimo, quindi mangiava soltanto le sue tristi insalate verdi. Per fortuna un giorno bussò alla sua porta Long John Burger, cuoco e venditore di panini caldi: bastò un morso per capire che da quel giorno ne avrebbe mangiati tanti altri! E così, tra una brace e un'altra divennero grandi amici.*

*I due amici trascorrevano serenamente le loro giornate finché un giorno un oggetto prezioso venne sottratto a Giustino: un fertilizzante magico ideato dei suoi antenati senza il quale tutto il regno sarebbe diventato arido e stepposo, causando la fine di ogni cosa. Dietro tutto questo poteva esserci soltanto una persona: Mago Meschino! Il fertilizzante ha delle proprietà così potenti che potrebbe diventare pericolosissimo nelle mani di un mago oscuro come lui!*

*Giustino e John non si persero d'animo e avrebbero fatto di tutto per salvare le sorti del regno. Preso tutto il necessario partirono verso la dimora del mago: la Città Senzaritorno."*

Da questo momento inizia il viaggio degli eroi e il narratore pesca alternatamente una carta "Spirito d'Avventura" e una carta "Invenzione Fantastica", tenendo conto che i giocatori devono superare 4 sfide per ciascuna categoria di carte per un totale di 8 sfide.

Il narratore pesca una carta dal mazzetto "Spirito d'Avventura" e la legge ai giocatori:

***N.*** *"Per un pelo avete perso l'ultimo traghetto della Palude Senzafondo. Nessuno è riuscito mai ad attraversarla senza sprofondare ma, chissà, potreste essere i primi..."*

***G.*** *"Long John vede la barca a un metro dalla riva e senza perdere un altro secondo lancia la sua corda di salsicce che, come un lazo, si aggancia perfettamente all'albero maestro. Long John e Giustino si tengono ben saldi alla corda fendendo il moto delle onde e, tra una salsiccia e un'altra, riescono ad aggrapparsi al traghetto e saltare su, destinazione Città Senzaritorno!"*

Il narratore decreta se la sfida è stata superata:

***N.*** *"Complimenti Long John e Giustino, avete gestito la situazione con ingegno ma questo è soltanto il primo di tanti ostacoli del vostro lungo viaggio..."*

Dopo ogni carta ostacolo superata ai giocatori spetta un bonus: possono pescare una carta oggetto o aggiungere una nuova abilità nel loro passaporto. Un dado decreta a quale giocatore nello specifico va dato il bonus; l'oggetto guadagnato deve essere inserito nell'equipaggiamento.

In questo caso i giocatori decidono di pescare una carta oggetto:

***G.*** *"Un soffione gigante: ottimo come paracadute e, all'occorrenza, può anche stordire i nemici con una raffica di starnuti".*

Il dado viene lanciato: Giustino ottiene il numero più alto quindi si aggiudica l'oggetto. Il narratore riprende la storia e pesca una carta dal mazzetto "Invenzione Fantastica":

***N.*** *"I menestrelli del re vi sfidano in una rap battle: scrivete tre versi in rima baciata a vostra scelta in cui li convincete a lasciarvi proseguire il vostro viaggio".*

***G.*** *"Cari Menestrelli, ascoltate questi stornelli*
*Il fertilizzante di Giustino, è nelle mani di Meschino!*
*Noi lo possiamo fermare, se solo ci lasciate passare..."*

***N.*** *"Cari eroi avete superato le aspettative dei menestrelli che con grande stima e rispetto decidono di farvi passare".*

I giocatori scelgono come bonus un'altra carta oggetto:

***G.*** *"Dolcetto rimpicciolente: basterà un morso e diventerete piccoli quanto il palmo di una mano (niente paura: l'effetto svanirà a digestione terminata)".*

I giocatori lanciano il dado: Long John si aggiudica l'oggetto.

Il narratore pesca la seconda carta dal mazzetto "Spirito d'Avventura":

***N.*** *"Un viscido leccapiedi vi ha ingannato: fingendosi un abitante delle zone, vi ha portato verso il "Labirinto Stregato" ma di sicuro esiste un modo per uscirne fuori..."*

I giocatori si confrontano e decidono di sfruttare un oggetto del loro equipaggiamento:

***G.*** *"In quel momento di smarrimento Giustino Green si ricorda che durante il viaggio aveva colto un soffione gigante per studiarne le proprietà e capisce che era arrivato il momento di utilizzarlo. I due amici si aggrappano bene al soffione e in men che non si dica una folata di vento li solleva da terra fino a toccare le nuvole. Il labirinto ormai è alle loro spalle".*

***N.*** *"Giustino Green ne sa una più del diavolo e ha superato la sfida ma vedremo se i nostri eroi saranno in grado di superare anche le successive sfide".*

I giocatori scelgono di aggiungere una nuova abilità nel loro passaporto, possono inventarla purché sia coerente con le caratteristiche del proprio personaggio. I giocatori lanciano il dado: Long John si aggiudica l'abilità

***G.*** *"L'abilità speciale di Long John Burger è la resistenza al fuoco, abilità che John ha sviluppato negli anni a furia di scottarsi con la brace."*

Continua l'avventura e il narratore pesca la seconda carta "Invenzione Fantastica":

***N.*** *"Siete finiti in una sagra di paese quando qualcuno vi costringe a finire su un palco e a partecipare a una gara di barzellette: voi quali conoscete?"*

***G.*** *"Salve a tutti, siete pronti a sbellicarvi dalle risate? Bene! Sapete come si salutano le galline? Ci becchiamo domani!".*

***N.*** *"Cari eroi purtroppo vi è capitato un pubblico difficile e voi, a dirla tutta, non avete una carriera da cabarettisti..."Nell'incertezza sull'esito della sfida, il narratore lancia il dado e ottiene 2: in questo caso la sfida non è stata superata e i giocatori non pescano nessun bonus.*

***N.*** *"Questa volta vi beccate la frutta marcia lanciata dalla folla".*

Il narratore pesca la terza carta "Spirito d'Avventura":

***N.*** *"Degli scagnozzi vi hanno spinto facendovi cadere in un pozzo. Per fortuna siete ancora tutti interi ma adesso tocca uscirne fuori..."*

***G.*** *"Giustino Green pianta uno dei suoi semi istantanei e in un battibaleno fuoriesce dal terreno il più maestoso rampicante mai visto. Giustino e Long John si arrampicano sui rami forti del rampicante e, dopo una bella sudata, riescono ad uscire via da quel pozzo orrendo".*

***N.*** *"Ottima idea quella del rampicante, prima di proseguire nel nostro viaggio vi spetta la scelta del bonus".*

I giocatori scelgono di pescare una carta oggetto come bonus:

***G.*** *"Un uncino di un pirata: utile per un travestimento, per arrampicarsi o acciuffare qualcosa".*

Si lancia il dado: Giustino si aggiudica l'oggetto. Il narratore pesca la seconda carta "Invenzione Fantastica" (si tratta ancora della seconda poiché quella precedente è stata fallita):

***N.*** *"Un lago melmoso vi separa dalla meta. Usate l'ingegno per convincere il vecchio pescatore a darvi un passaggio"*

***G.*** *"Quale migliore occasione per Long John per sfoggiare i suoi panini succulenti? Il profumo di carne alla brace arriva fino al naso del pescatore che, a giudicare dal suo volto smagrito, non vedeva un pasto così allettante da molto tempo. Così tra un morso e un altro attraversano il lago a pancia piena!"*

I giocatori scelgono come bonus un'abilità da aggiungere al proprio passaporto. Si lancia il dado: Giustino si aggiudica l'abilità.

***G.*** *"L'abilità speciale scelta per Giustino il re del giardino è saper curare le ferite grazie al suo kit di emergenza di erbe mediche e aloe vera".*

L'avventura degli eroi prosegue e il narratore pesca la quarta carta "Spirito d'Avventura":

***N.*** *"Ehi lo avete visto anche voi? C'è qualcosa che luccica tra le grate di un tombino ma è impossibile riuscire a infilare la mano, sono troppo strette... a meno che..."*

***G.*** *"Green e Burger spulciano un po' nel loro equipaggiamento ma di cose sottili non ce n'è manco l'ombra, però il dolcetto rimpicciolente potrebbe aiutarli. Long John dà un bel morso e, una volta diventato piccolo quanto un topolino, si cala giù nel tombino: Long John non crede ai suoi occhi, l'oggetto che luccicava era un anello d'oro! Giustino prende l'uncino e lo infila tra le grate del tombino e Long John infila l'anello sull'uncino: un gioco da ragazzi!"*

La sfida è superata e i giocatori decidono di pescare una carta oggetto come bonus.

***G.*** *"Un cappello maledetto: offrilo in dono al tuo nemico"*

Il narratore lancia il dado: Giustino si aggiudica l'oggetto. Il narratore continua il racconto e pesca la terza carta dal mazzetto "Invenzione Fantastica"

***N.*** *Un viandante sente che state complottando contro qualcuno. Fingete di lavorare per una missione segretissima nota come "CNS" (voi, ovviamente sapete benissimo cosa significa questa sigla...)*

***G.*** *"Caro viandante in verità non possiamo svelarti molto ma faremo un'eccezione per te. Stiamo lavorando per conto di una missione segretissima nota come "CNS", ovvero, "Caramelle nel sottosuolo": pare che qualcuno abbia nascosto in queste zone un sacchetto di caramelle pregiatissime del re... noi siamo qui per capire dove sono e chi è il colpevole ma per riuscirci dobbiamo rimanere sotto copertura quindi acqua in bocca!"*

La sfida è superata e i giocatori decidono di pescare una carta oggetto come bonus:

***G.*** *"Spray all'alito di drago: utile per accendere un fuoco senza sforzi".*

Si lancia il dado: Long John Burger si aggiudica l'oggetto. Il narratore riprende il racconto e pesca la quarta e ultima carta "Invenzione Fantastica". Se i giocatori riescono a superarla possono accedere allo scontro finale con l'antagonista.

***N.*** *"Una tempesta terribile vi ha inzuppati dalla testa ai piedi ma vedete in lontananza una casa: sarà difficile essere ospitati in questo modo ma chissà forse troverete il modo di convincerli".*

***G.*** *"Giustino e Long John hanno esaurito quasi tutte le loro risorse, o meglio, quasi tutte...grazie a quel prezioso anello d'oro possono chiedere ospitalità in quella bella villa abbandonata assicurandosi un riparo caldo per qualche notte".*

I giocatori decidono di pescare una carta oggetto come bonus:

***G.*** *"Padella della strega: scudo infrangibile con cui far rimbalzare gli incantesimi dei nemici (ma se hai fame puoi anche cucinarci una frittata)".*

Si lancia il dado: Long John Burger si aggiudica l'oggetto. Ora che gli eroi hanno superato tutte le sfide necessarie, il narratore introduce l'incontro con l'antagonista: legge la descrizione del personaggio riportata sulla carta, il malus e ha piena libertà di arricchire il racconto con i dettagli dell'ambientazione, gli intenti dell'antagonista, le modalità con cui utilizzerà i propri poteri contro gli eroi ecc. Tuttavia spetta agli eroi determinare l'epilogo della storia e conquistare il lieto fine.

***G.*** *"Long John Burger e Giustino Green entrano di soppiatto nella dimora di Meschino e notano subito la boccetta di fertilizzante magico che il mago aveva attaccato alla cintola. I due amici decidono di agire nell'ombra ma il mago, accorgendosi di una strana presenza alle sue spalle, con un tocco della sua bacchetta li lega stretti tra di loro, schiena contro schiena.*

*Long John rassicura il compagno lanciandogli un occhiolino d'intesa e di nascosto ingurgita l'ultimo pezzo di dolcetto rimpicciolente riuscendo a liberarsi dalla corda che lo teneva immobilizzato. Mentre Mago Meschino era intento a studiare le proprietà del fertilizzante davanti un calderone ribollente, Long John slega Giustino e strofina un po' della carta unta e bisunta dei suoi panini sul pavimento: come previsto Meschino scivola proprio come su una buccia di banana e cade stordito a terra. Giustino Green entra in scena e fa crescere un rampicante istantaneo che si attorciglia attorno al corpo del mago. I due amici prendono la boccetta di fertilizzante dalla cintola di Meschino e lo consegnano alla giustizia.*

*D'ora in poi Mago Meschino non avrebbe più dato problemi alla città di Frondaverde e tutto tornò rigoglioso come un tempo."*

# Crediti

Un gioco di Ilaria Bozza
Progettazione e editing: Sara Lisa Di Mario
Illustrazioni: Arianna Bellucci
Progetto grafico: Samuele Prosser
Direzione artistica: Giordano Pacenza
ISBN 978-88-590-3849-8
©2024 Erickson





**Edizioni Centro Studi Erickson S.p.a.**

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500
www.erickson.it - info@erickson.it