

AVVENTURA DI NATALE

Gianmario ed Elisa si conoscono tra i corridoi della facoltà di Fisica: si perdono completamente di vista e, anni dopo, si ritrovano e fanno la tragica scelta di fidanzarsi. Lui è un docente e scrive di scienza e giochi su www.eduplay.it, mentre lei si occupa di ricerca. Capite bene che non siamo dei provetti scrittori di avventure a bivi, ma abbiamo scoperto che, per sopravvivere a una relazione impegnativa, inventare giochi è uno sfogo molto efficace. Questa avventura, nata per gioco per un concorso, è adesso disponibile per tutti voi come regalo di Natale: giocatela con i vostri bambini e passate una bella mezzora assieme!

REGOLE

Questa avventura è pensata per essere giocata con il gioco "All'Avventura" di Clementoni, che vi consigliamo caldamente e che potete trovare facilmente e a buon prezzo.

Se ne foste sprovvisti, **potete giocare con le seguenti regole e un normale dado a sei facce.**

In caso di dubbi contattatemi pure alla pagina facebook Eduplay.it – Prof Marrelli.

Un adulto sarà il Narratore. Leggerà i vari paragrafi, cominciando da "Qui comincia l'avventura" comprese le possibili scelte poste in fondo ad essi. Al termine dei paragrafi sono indicati **tra parentesi quadre [] i paragrafi dove andare** per continuare la storia.

Gli altri giocatori saranno i Protagonisti. Decideranno tutti assieme quali scelte prendere.

Ogni Protagonista sceglie un **Ruolo**: un **Eroe** aggiungerà un punto al valore del dado nelle prove denominate di **Coraggio**, un **Mago** in quelle di **Saggezza** e una **Spia** in quelle di **Agilità**. Quando i giocatori devono affrontare una **Prova, indicata tra parentesi graffe { }**, uno di loro, scelto dal gruppo, tira il dado (e potrebbe aggiungere 1 se è ha il Ruolo giusto).

Il risultato necessario per superare la prova sarà:

-di 3 per prove di Difficoltà 1;

-di 4 per prove di Difficoltà 2;

-di 5 per prove di Difficoltà 3.

Se la prova viene superata, si va al paragrafo indicato, altrimenti vi saranno istruzioni sotto.

In alcuni casi vi sarà consegnata una **Medaglia**: segnatevi quante ne ottenete... vi serviranno!



QUI COMINCIA L'AVVENTURA

E' passato un po' di tempo dalla vostra ultima avventura. State trascorrendo tranquilli le vostre giornate quando un messaggero tutto trafelato vi porta una lettera.

Il mittente è Scono Seduto, capotribù degli Scones, gli Indiani dell'isola di Glucosia, e la lettera è molto preoccupante: mostri misteriosi minacciano l'isola di Glucosia e il capo tribù ha bisogno del vostro aiuto.

Vi trovate tutti insieme su una nave e scoprite di aver ricevuto lo stesso messaggio di aiuto.

Appena raggiunta l'isola di Glucosia vi recate subito al villaggio degli indiani Scones: sembrano tutti preoccupati e di gran fretta, pronti a fuggire da un momento all'altro.

Entrate nella capanna di Scono Seduto, anch'egli visibilmente preoccupato: tuttavia un vero capo tribù non si dimentica della sacra ospitalità, e così vi fa mettere a sedere e vi offre una delle sue leggendarie cioccolate calde.

00

"Meno male che siete arrivati, Avventurieri!", vi dice Scono Seduto.

"E' bello vedere dei volti amici in questo momento difficile. Arrivando da sud forse non ve ne sarete accorti ma alcune parti della nostra isola, soprattutto quelle al nord, stanno affondando!

Tutto è cominciato quando un gruppo di terribili mostri è arrivato sull'isola e si è impadronito del famoso Castello di Sale.

Il mio amico Scono Pazzo, che lo stava trasformando in un albergo, è fuggito a gambe levate e adesso questi mostri staranno sicuramente approfittando della sua assenza per far affondare la nostra povera isola con chissà quale orrenda maledizione. Vi prego, aiutateci!" Le parole di Scono Seduto e la preoccupazione sincera nel suo sguardo vi commuovono e decidete di aiutare il vostro amico. Cosa preferite fare?

A) Prendete la nave per raggiungere velocemente il castello di sale[-> 1]

B) Passate sprezzanti del pericolo attraverso la giungla come solo un vero eroe! (Attenzione: può farlo solo un personaggio Eroe!) {Coraggio Difficoltà 1} [-> 5]
[Se la prova non viene superata, andate al 3]

01

Salpate con la nave alla volta del castello di sale: la vostra nave aggira agilmente l'isola, ma a un certo punto sentite un rumore sordo.

Battete un colpo sul tavolo

Avete appena urtato uno scoglio sommerso: strano, ricordavate che fossero tutti ben visibili da queste parti. La nave sembra aver retto il colpo, ma un altro impatto potrebbe esserle fatale: dovete navigare con più attenzione.

Cercate di muovervi tra gli scogli sommersi

{Agilità Difficoltà 2} [->5]

Se fallite la prova andate al 2

02

Purtroppo gli scogli sono più pericolosi e ben nascosti di quanto pensavate: urtate uno scoglio grande e appuntito che apre una falla nello scafo della nave.

Riuscite a portare la nave a riva, ma dovrete fare l'ultimo pezzo a piedi mentre l'equipaggio ripara il danno [-> 6]

03

Vi addentrate nella giungla e cercate di orientarvi, ma purtroppo vi perdetevi. Il terreno non era come lo ricordavate... a tratti sembrava quasi paludoso ed il cammino è risultato spesso difficile obbligandovi a dover trovare strade nuove. Purtroppo, una di queste strade vi porta nel territorio di un terribile Orsetto Gommoso Mannaro (OGM) che vi attacca.

Affrontatelo! {Coraggio Difficoltà 2} [->5]

[Se la prova non viene superata, andate al 4]

04

L'Orsetto è troppo forte per voi e decidete di scappare. Durante la fuga vi muovete in maniera istintiva dove la foresta permette un passaggio migliore e così facendo vi accorgete di essere arrivati al Castello di Sale! Alla fine incontrare l'OGM si è rivelato quasi un colpo di fortuna. Vi infilare di corsa dentro l'edificio e cercate rifugio tra le sue mura. [-> 6]

05

Dopo mille peripezie, raggiungete finalmente la costa vicino al Castello di Sale e davanti a voi appare una scena incredibile: il mare ha completamente invaso una zona dove prima si trovavano spiagge bianchissime e una foresta lussureggiante.

[Consegna agli avventurieri la medaglia del Castello]

Su quel che rimane del terreno vicino all'ingresso del castello potete scorgere centinaia di impronte che somigliano a quelle di uccelli, ma molto più grandi, che escono dall'acqua e si dirigono tutte insieme verso il Castello di Sale! [-> 6]

06

Appena entrate nel castello di sale, venite investiti da una ventata d'aria gelida.

L'atrio del Castello di Sale, trasformato ora nella hall di un lussuoso albergo a cinque stelle, ha una temperatura bassissima ed è completamente ricoperto da un sottile strato di brina.

Non riuscite però a godervi la scena perché attorno a voi ci sono centinaia di... pinguini!

Ma che ci fanno qui? Sembrano apprezzare il clima rigido, eppure questo non è il loro posto. Si sono evidentemente persi e sarebbe bene che tornassero alle loro distese ghiacciate... ma come convincerli?

Vi viene in mente qualcosa? {Saggezza Difficoltà 1} [->7]

Se fallite la prova andare al 8

07

I pinguini amano il freddo, e l'unico motivo per cui si trovano in questo edificio è... l'aria condizionata! Scono pazzo l'avrà installata sicuramente quando ha trasformato il castello in un albergo.

Chissà da quanto tempo è accesa e quanta corrente sta consumando: che spreco di energia!

Correte subito a spegnere l'impianto di alimentazione: i pinguini si accorgono ben presto del cambio di temperatura e si lasciano condurre via docilmente. [->11]

08

Vi viene in mente che forse la magia potrebbe risolvere il problema

Potete provare a ipnotizzarli con un incantesimo (solo un Mago può farlo) {Saggezza Difficoltà 2} [->9]

Se fallite andate alla 10

Altrimenti potete spaventarli [->10]

09

Ripetete tutti insieme.

Forza pennuti, in fila indiana! Vi riporteremo alla vostra tana!

I pinguini si girano verso di voi, ignorando totalmente il clima confortevole che li circonda, e si dispongono in fila ordinata. Uscite dall'edificio con passo sicuro e tranquillo, seguiti da una lunghissima colonna di pinguini che vi camminano dietro.

Lo schiamazzo richiama l'attenzione degli Scones che si fermano a vedere questo spettacolo incredibile, e nessun pericoloso abitante della foresta osa disturbare la vostra processione. [->11]

10

Niente, i pinguini non collaborano: è tempo di passare alle maniere forti!

Decidete dunque di cominciare a schiamazzare e agitare le vostre armi. Una schiera impaurita di pinguini si getta fuori dall'edificio, andando a danneggiare quà e là la giungla circostante.

Dopo un paio di giorni passati a inseguire i pennuti, riuscite finalmente a radunare tutti i pinguini (o almeno sperate!) [->11]

11

Caricate i pinguini sulla vostra nave per riportarli a casa e vi dirigete con prontezza verso il loro habitat naturale: le distese ghiacciate!

Spiegate le vele e partite alla volta delle terre del nord.

Dopo pochi giorni di navigazione, però, il tempo diventa burrascoso e imprevedibile: una tempesta si avvicina a voi a tutta velocità.

In un attimo siete avvolti dalle nubi, le onde del mare diventano enormi e una pioggia pesante vi colpisce violentemente, mentre il cielo nero come la pece viene illuminato solo dai fulmini!

Cercate di mantenere il controllo della nave?

{Coraggio Difficoltà 3} [-> 12]

Tentate di placare la tempesta con una magia (solo un Mago può farlo) {Saggezza Difficoltà 2} [->13]

Se fallite una delle due prove, andate al 15

12

Riuscite a portare la nave fuori dalla tempesta solo grazie al vostro coraggio e alla forza delle vostre braccia. La nave pare essere in grado di portarvi a destinazione.

Ma cosa potrebbe aver creato una simile tempesta? Non se ne erano mai viste di così violente!

[Vai al 14]

13

Avete una grande idea: fate una danza della pioggia... al contrario!

Chiedi ai giocatori di inscenare una danza della pioggia... al contrario!

La tempesta sopra di voi si placa: una strada dritta e sicura si apre tra le nubi nere davanti a voi. Sospinti da una brezza decisa ma gentile, la vostra nave passa senza subire un graffio in questo corridoio soleggiato, mentre ai lati imperversa la tempesta.

Questo acquazzone non è di natura magica, ma è certamente strano, troppo violento: non se ne erano mai visti di così grossi e pericolosi!
[Vai al 14]

14

Riuscite a superare la tempesta praticamente illesi e notate con una certa sorpresa di stare navigando in mezzo a un gruppo di piattaforme di ghiaccio che galleggiano alla deriva, dirigendosi proprio in direzione opposta alla vostra. Le dimensioni variano da quelle di un pugno fino a pezzi grandi quasi quanto la nave. Vi chiedete cosa possa aver causato un simile avvenimento: non avevate mai visto tanto ghiaccio in mezzo all'oceano prima d'ora!

[Consegna agli avventurieri la medaglia del tesoro]

Grazie alla vostra capacità siete riusciti a mantenere la rotta, ma la terra che vedete all'orizzonte non somiglia affatto alle distese ghiacciate del Nord... [-> 16]

15

La tempesta scuote la nave e ne danneggia gravemente gli alberi e le vele: riuscite a restare a bordo per miracolo.

I pinguini, nella stiva, sono tutti confusi e nauseati e rimpiangono il fresco Castello di Sale. Usciti dal temporale vi ritrovate davanti una terra brulla e sconosciuta: la tempesta vi ha evidentemente portato fuori strada! Il capitano però è sicuro, guardando la bussola e osservando la cartina, di avervi portato nel posto giusto: gli fate notare che le terre del Nord non sono fatte in questo modo, ma lui ha comunque bisogno di riparare la sua nave e si ferma così nella prima baia disponibile, scaricando a terra voi e i pinguini. [-> 16]

16

Attorno a voi ci sono montagne marroni e spoglie, con solo la punta innevata, mentre in pianura e a valle i boschi di abeti sono divisi da grandi terreni rocciosi sui quali comincia solo ora a spuntare l'erba.

Il terreno è umido, come se fosse piovuto molto di recente.

I pinguini vi hanno seguito docilmente, ma sono anch'essi decisamente confusi

Vi avvicinate ad un villaggio vicino per capirci qualcosa di più: gli edifici quelli tipici del Nord, ma la gente è leggermente turbata dallo stormo di pinguini che vi segue!

Potete origliare una conversazione di nascosto (solo una Spia può farlo) {Agilità Difficoltà 1 } [->17]

Potete convincere le persone ad aiutarvi {Saggezza Difficoltà 2} [-> 18]

Se fallite una delle due prove, andate al 19

17

[Consegna agli avventurieri la medaglia del drago]

Vi nascondete sotto una finestra e origliate una conversazione preoccupata tra due abitanti che si erano nascosti appena vi avevano visto arrivare al villaggio.

"Ci mancavano solo i pinguini! Come hanno fatto a tornare? Non erano scivolati via con il loro ghiacciaio? Questa situazione è assurda! Non ci sono più le mezze stagioni, fa un caldo terribile, i vestiti estivi sono comunque troppo caldi, le piogge hanno fatto un sacco di danni... e come se non bastasse, anche il Drago ha cominciato ad attaccare tutto ciò che vede come un pazzo! Per fortuna che ancora non è arrivato dalle nostre parti."

Finalmente avete capito come avevano fatto i pinguini a ritrovarsi a Glucosia! Il loro ghiacciaio doveva essersi staccato ed aver seguito la corrente fino all'isola.

Vi sembra però strano che il drago si comporti così, nelle vostre ultime avventure aveva dimostrato un'indole molto buona... cosa può essere accaduto? [-> 20]

18

[Consegna agli avventurieri la medaglia del drago]

Gli abitanti del villaggio, nonostante il disturbo che avete creato con la vostra "invasione", si dimostrano aperti e accoglienti ed offrono a voi qualcosa di caldo ed ai pinguini un po' di pesce. "Li avete riportati voi?" vi chiedono. "Erano scivolati via con il loro ghiacciaio mentre dormivano e pensavamo che fossero finiti chissà dove... Qui la situazione è tragica, i nostri vestiti non sono adatti a questo clima, ci sono continue piogge violente e improvvise... e come se non bastasse, anche il Drago ha cominciato ad attaccare tutto ciò che vede come un pazzo! Per fortuna che ancora non è arrivato dalle nostre parti."

Finalmente avete capito come avevano fatto i pinguini a ritrovarsi a Glucosia! Il loro ghiacciaio doveva essersi staccato ed aver seguito la corrente fino all'isola.

Vi sembra però strano che il drago si comporti così, nelle vostre ultime avventure aveva dimostrato un'indole molto buona... cosa può essere accaduto? [-> 20]

19

Siete decisamente nelle Terre Settentrionali, ma la gente non sembra molto felice di vedere voi o i pinguini. Hanno già un sacco di problemi che non sanno come risolvere: sembrano preoccupati e accaldati, i loro abiti non sono adatti a questo nuovo clima e il terreno sembra zuppo come se avesse piovuto davvero tanto. [-> 20]

20

Anche se avete riportato i pinguini alla loro terra natale, è evidente che non hanno più un posto sufficientemente freddo dove stare: l'unica soluzione possibile vi si para davanti.

La montagna di ghiaccio, nella quale abita il Drago d'Argento, sembra l'unico posto ancora abbastanza freddo: il laghetto sulla sua cima potrebbe inoltre fornire un po' di pesce per i vostri amici pinguini... sembra proprio il posto perfetto!

Ricominciate la vostra marcia fino a raggiungere i piedi della montagna, seguiti dalla colonna ondeggiante dei pinguini che ormai sembrano essersi affezionati a voi.

Potete cercare di passare da fuori, scalando la parete della montagna {Agilità Difficoltà 2} [-> 22]

Se fallite la prova, andate al 21

21

Niente, la montagna è troppo impervia. Siete costretti a passare dalla tana del drago.

Vi muovete silenziosi, senza fare rumore... ma scoprite, con grande sorpresa, che la tana è vuota!

Dove sarà mai andato il drago? Proseguite da dentro i tunnel fino alla cima del monte... [-> 22]

22

Dopo una lunga salita raggiungete infine la cima ancora innevata della montagna: davanti a voi appare un meraviglioso laghetto d'acqua gelida pieno di pesci. I pinguini non stanno più nella pelle dalla gioia e si gettano in acqua, ma prima passano uno ad uno a darvi un abbraccio: è evidente che vi vogliono bene!

Dopo aver guardato per un po' i pinguini che schiamazzano felici vi girate per ammirare il panorama: anche se non è più bianco di neve come l'avete sempre visto da quest'altezza mantiene comunque un suo fascino.

All'improvviso notate che quella che sembrava una nuvola lontana si muove troppo veloce per esserlo veramente. Guardando con più attenzione realizzate che... è il Drago d'Argento! Si sta muovendo verso un villaggio vicino ed alita con il suo soffio su qualunque cosa incontri: che sia veramente tornato ad attaccare questa terra già così in difficoltà?

Non riuscite proprio a crederci e mentre vi interrogate su cosa state vedendo osservate che, dove è passato il drago, non ci sono in realtà segni di distruzione ma soltanto un leggero stato di brina che ricopre tutto raffreddando così la zona colpita!

Il drago non sta attaccando, al contrario: con rapidi passaggi e con il suo soffio gelato sta piano piano raffreddando la terra e riportando la temperatura ai valori normali per questa regione.

Scendete dalla montagne entusiasti della vostra scoperta e fiduciosi nelle possibilità di ristabilire per tutti una casa accogliente: purtroppo scoprite che le persone si stanno armando contro il drago esasperate dal caldo e convinte che questa assurda situazione sia colpa sua. Dovete assolutamente far loro cambiare idea... ma come?

VAI AL FINALE CHE CORRISPONDE AL NUMERO DI MEDAGLIE OTTENUTE

[Se gli avventurieri non hanno medaglie]

La folla preoccupata e inferocita non vi da ascolto: visto il pericolo, il drago decide di ritirarsi definitivamente sulla sua montagna in compagnia dei suoi nuovi amici pinguini. Peccato che, così facendo, le terre del Nord siano condannate a un repentino cambio di clima che metterà in difficoltà sia le persone del luogo che gli animali, come i Lurvi (e se non sapete cosa sono, è arrivato il momento di comprare All'Avventura!).

[Se gli avventurieri hanno almeno una medaglia]

Riuscite a convincere la folla a darvi ascolto e ottenete supporto perfino la regina Smilla di Cristalia (e se non sapete chi è, è arrivato il momento di comprare All'Avventura!). Lasciando lavorare il drago in pace ed evitando di sprecare le risorse a disposizione, la situazione sembra piano piano migliorare. Il clima torna a raffreddarsi nei mesi seguenti, nonostante qualche acquazzone violento rimanga ancora. In cuor vostro però temete questa soluzione non possa che essere temporanea...

[Se gli avventurieri hanno tre medaglie]

Riuscite a convincere la folla a darvi ascolto e perfino la regina Smilla vi fornisce il suo supporto: grazie al suo aiuto, organizzate al Castello dei Castorov un incontro con tutti i regnanti per affrontare l'emergenza del clima. Ci sono proprio tutti: Arad e Smilla, Re Rabarbaro, la Contessa Avocado, la Marchesa Ginepro, il Barone Geko, perfino il duca Melagranus e ovviamente Scono Seduto. (Se non sapete chi sono tutti questi signori, è arrivato il momento di comprare All'Avventura!). Tutti insieme, scoprite che questo cambiamento del clima ha colpito ogni regno conosciuto e decidete di collaborare per risolvere la faccenda: piantare più alberi, ridurre l'uso delle Navi Volanti ed evitare di consumare le risorse in maniera esagerata. Tutti i regnanti scrivono insieme un patto su un bel foglio di pergamena e si impegnano a rispettarlo sia loro che gli abitanti dei vari regni: speriamo che lo facciano sul serio!



Quest'opera è distribuita con Licenza [Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).