

IL MULINO E IL GIGANTE

Viaggiatore Sognatore _____
(nome)

1 Quanti anni hai?

2 Cosa fai nella vita?

3 Perché sei partito?

4 Dove sei diretto?

5 Qual è il tuo sogno?

6 Cosa accadrà se non lo avveri?

7 Perché hai smarrito la via?

I DONI

1. Coraggio
2. Scaltrezza
3. Orientamento
4. Conoscenza
5. Maniere
6. Fortuna

I TOPINI

Con me:

Sono:

FANTASMA:

PAURA



CAMBIAMENTI DEL FALLIMENTO

OGGETTI SMARRITI

DOMANDE AL GIGANTE

RISPOSTE DEL GIGANTE

DIARIO DI VIAGGIO

FRASE DI SICUREZZA

PAUSA

“In qualsiasi momento in cui
il gioco tocca argomenti o
tematiche che non si
vogliono esplorare, usate la
parola indicata”



IL MULINO E IL GIGANTE

Viaggiatore Sognatore

DOMANDE DEI TOPINI

- Dimmi di più... "scegli una delle sette domande di costruzione";
- Parlami di un luogo del tuo mondo;
- Raccontami qualcosa del tuo passato.

1. Magù

- *Soffia bolle di sapone*: puoi saltare una casella pericolo, spendendo comunque il punto ricerca.
- *Si trasforma in un pipistrellino*: puoi saltare una casella imprevisto, spendendo comunque il punto ricerca.

2. Lucindace

- *Fa paura ai gatti*: in una situazione di pericolo, se si arriva al tiro di dado, il topino viene rapito solo se il risultato è 1.
- *Diventa invisibile nelle zone buie*: in una casella luogo misterioso non scala il punto ricerca.

3. Pollicina

- *Mette di buon umore gli umani tristi*: può evitare di farti prendere 1 punto paura, consumando 1 punto ricerca.
- *Non riesce a parlare, comunica a gesti*: può trasformare 1 punto fortuna in 2 punti dono, a scelta, nella casella un incontro inaspettato. I doni vanno uno a ciascun Viaggiatore Sognatore.

4. Rattagnan

- *Con un rametto può fare grandi cose*: vale come 1 punto coraggio.
- *Infonde coraggio*: assieme ad 1 punto paura, si acquisisce anche 1 punto dono a scelta.

5. Arraffamis

- *È un bravo ladro*: se arrivate all'uso del dado in una situazione di pericolo, se esce 6 il Topino riesce a rubare qualcosa di utile a un Maligno. L'Eco del vento deve rivelarvi una casella vuota.
- *Se fischia arriva un amico*: vale come un incontro inaspettato. Seguite le regole relative alle caselle incontro inaspettato.



TOPINI DEL GRANO

6. Elumberta

- *Rimbalza come una pallina*: se arrivate all'uso del dado in una situazione di pericolo, con un risultato pari a 1 o 2 il Topino riuscirà comunque a salvarsi, ma dovrete cancellare 1 punto ricerca in più. Ritroverete il Topino dal Gigante Mulino.
- *Fa sbocciare le rose*: vale come 1 punto maniere.

7. Autolico

- *Nuota come un pesce*: vale come 1 punto orientamento.
- *Scava come una talpa*: vale come 1 punto conoscenza.

8. Lady

- *Consiglia gli altri topi*: può far dichiarare una casella vuota all'Eco del vento.
- *Spara gli elastici*: se in una prova di pericolo l'esito del dado prevede che il Topino venga portato via dai Maligni, si può intervenire per evitarlo, spendendo 3 punti ricerca.

9. Gruviera

- *Sa cucire come una nonna*: se ci si imbatte in un luogo misterioso, i punti dono possono essere ridistribuiti a piacimento.
- *Sa mangiare come un nipote*: se sono state trovate almeno due caselle delle tracce, si guadagna 1 punto fortuna.

10. Giacomino Foglia di Quercia

- *Tutti gli credono*: durante un incontro inaspettato chi vi aiuta ottiene 2 punti ricerca.
- *Comanda le coccinelle*: anche se un Topino viene portato via dai Maligni, il Viaggiatore Sognatore che lo accompagna potrà comunque sfruttare le caselle utili al ritrovamento dell'oggetto smarrito. Saranno le coccinelle del Topino a guidarlo, in sua vece.