

IL MULINO E IL GIGANTE

Viaggiatore Sognatore _____
(nome)

1 Quanti anni hai?

2 Cosa fai nella vita?

3 Perchè sei partito?

4 Dove sei diretto?

5 Qual è il tuo sogno?

6 Cosa accadrà se non lo avveri?

7 Perchè hai smarrito la via?



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

FRASE DI SICUREZZA

PAUSA

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 SMARITI

DOMANDE AL GIGANTE

RISPOSTE DEL GIGANTE

DIARIO DI VIAGGIO

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 ramezzo 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. Gruvieria

- » 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.