

IL PRIMO CASO DEL DETECTIVE CENERINO

VOCABOLARIO

VITA
VILMA
VALTER
OSVALDO

AUTODEPLUMAZIONE



Se ti strappi tutte
le piume vai al 44



COLLEZIONE CRACKER

Anice e
Miele

Canapa e
Mandarino

Mandorle
e Fichi

Sesamo
e Kiwi

Avena e
Mirtilli





LIVELLO Di PAURA

1 2 3 4 5

PANICO!
Se annerisci
questa casella
vai al 24

CARATTERISTICHE DEL MISTGRÆN

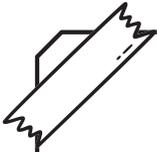


TASCHE

1
2
3



bocca	
occhi	
numero di arti	
tipo di arti	
pelle/manto	
caratteristiche accessorie	



ASPETTO DEL MISTGRÆN

Large empty rectangular area for drawing the appearance of the Mistgræn, with a ribbon graphic at the bottom right corner.

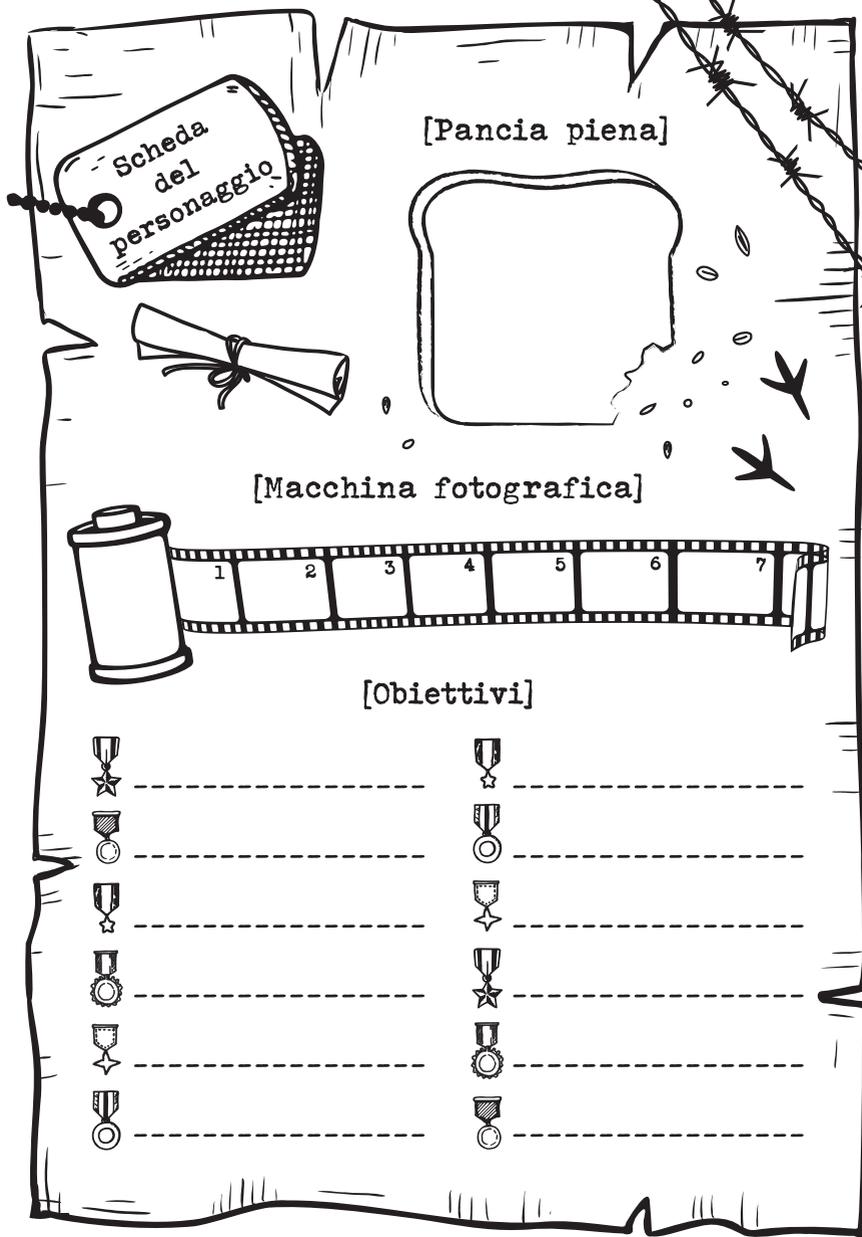
SOLITAIRE

SCHEDA DELL'AVVENTURA

The card is divided into several sections:

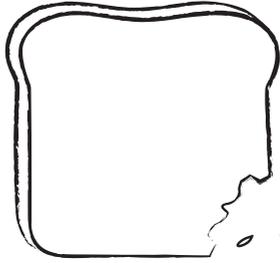
- Top Left:** A rectangular area with the word **BISACCIA** written at the top and four horizontal lines below for notes.
- Top Center:** An illustration of a pocket watch with a crown and a small cross on top. The watch face shows numbers 1 through 5, with a hand pointing to approximately 4:30.
- Top Right:** A rectangular area with the words **CRONO GRAFO** written on it, pinned to the card.
- Middle Right:** A diamond-shaped area containing the text: **APPENA DEPENNI L'ULTIMO MINUTO VAI AL 13**.
- Bottom:** A large rectangular area with the word **NOTE** written at the top, intended for additional notes.

The card is decorated with a striped border at the bottom and various pieces of tape and pins to hold the elements in place.

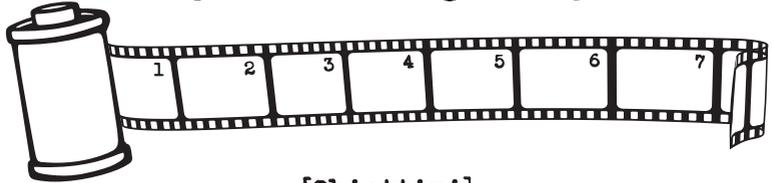


Scheda
del
personaggio

[Pancia piena]



[Macchina fotografica]



[Obiettivi]

-  _____
-  _____
-  _____
-  _____
-  _____
-  _____

-  _____
-  _____
-  _____
-  _____
-  _____
-  _____



TOPITANIC



SCHEDA DELLA NAVE

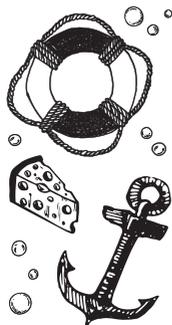


Il tempo del topolino si colora dall'alto verso il basso.
L'acqua che sale si colora dal basso verso l'alto.



Se devi colorare uno spazio per segnare l'acqua che sale ma questo è già stato colorato in precedenza dal tempo del topolino - o viceversa - leggi il paragrafo 18.

PROVE DI DESTREZZA



Fai fare una rotazione in aria alla matita e riprendila con la stessa mano.

Fai roteare la matita attraverso le dita della mano.

Tieni la matita in equilibrio orizzontalmente su un dito per 5 secondi.

Fai scorrere la matita dalla punta delle dita alla fine del palmo, avanti e indietro 3 volte.

Afferra la matita dalla punta tenendo sollevato in alto il resto del corpo: lasciala e riafferrala al polo per la parte opposta.

SCHEDA

Form 105-410

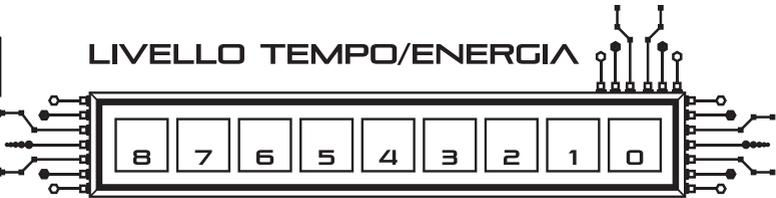
Form 105-410

SIBERIA	1966	6,7,7,11,14 10,21,22,29 9,1,5,11,16-5	SANGUE FREDDO --
Report of Agente: ANDREI DOBROVIC			<div style="border: 1px dashed black; width: 100%; height: 100%;"></div> <p>(quando i punti scendono a zero, vai al 30)</p>
<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">CONFIDENTIAL</div>			
<p>Report contact ... to ... aided six top field who would guarantee him he told him the following info hills of south ... he wished to find some high immunity from being seen.</p>			<p><u>OGGETTI</u> --</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p>
<p><u>CODICI</u></p> <p><input type="checkbox"/> CERBERO: [0 0 0 0] (4a crocetta = vai al 15)</p> <p><input type="checkbox"/> TOLSTOJ</p> <p><input type="checkbox"/> MAGAZZINO</p>			
<p><u>MODALITÀ DI GIOCO</u></p> <p><input type="checkbox"/> FACILE: inizi con 6 punti SANGUE FREDDO.</p> <p><input type="checkbox"/> DIFFICILE: inizi con 4 punti SANGUE FREDDO.</p>			
<p><u>MAPPA DEL TRENO</u></p>			
<p>□ 1 □ 2 □ 3 □ 4 □ 5 □ 6 □ 7 □ 8 □</p>			
<p>1. Sala comandi</p> <p>2. Centralina</p> <p>3. Dormitorio militare</p> <p>4. Mensa</p>		<p>5. Infermeria</p> <p>6. Magazzino</p> <p>7. Sala comunicazioni</p> <p>8. Laboratorio</p>	



PROTOCOLLO DIONE

LIVELLO TEMPO/ENERGIA



DIRETTIVE:

_Instaura una comunicazione con la creatura: comprendi chi è, cosa è, cosa vuole.



_La sopravvivenza degli abitanti dell'insediamento è la priorità assoluta.

_Se possibile, ottieni la fiducia della creatura; se realistico, soddisfa le sue richieste; se necessario, ingannala.

_Disponi di un fucile laser a penetrazione. Non sappiamo se sia un'arma efficace contro la creatura, né se possa ucciderla o solo neutralizzarla. Per l'incolumità degli abitanti dell'insediamento, sei autorizzata alla terminazione della creatura.

