

# 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



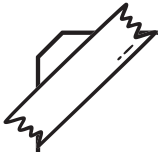
### TASCHE

1	.....
2	.....
3	.....

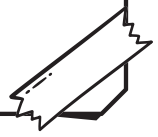


### CARATTERISTICHE DEL MISTGRÆN

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



### ASPETTO DEL MISTGRÆN



# SOLITAIRE

SCHEDA DELL'AVVENTURA

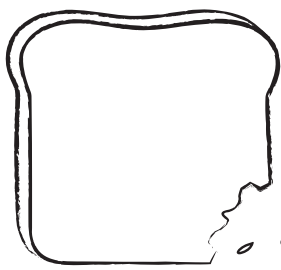
The illustration depicts a hand-drawn adventure card template. At the top, the word "SOLITAIRE" is written in a large, bold, distressed font. Below it, the subtitle "SCHEDA DELL'AVVENTURA" is written in a smaller, similar font. The card is divided into several sections:

- Top Left:** A rectangular area with the word "BISACCIA" written at the top, followed by four horizontal lines for writing.
- Top Right:** A pocket watch illustration 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. To the right of the watch is a small rectangular note pinned with a pushpin, containing the text "CRONO GRAFO".
- Middle Right:** A diamond-shaped note pinned with a pushpin, containing the text "APPENA DEPENNI L'ULTIMO MINUTO VAI AL 13".
- Bottom:** A large rectangular area with the word "NOTE" written at the top, followed by a large blank space for writing. This section is framed by a border of diagonal black and white stripes.

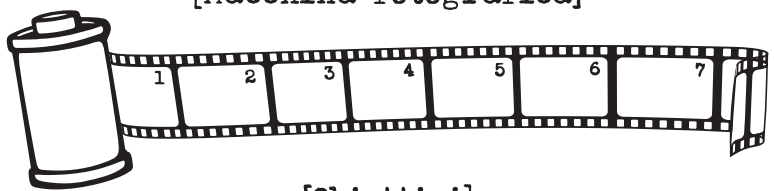
The entire card is held together by several pieces of tape or string, giving it a rugged, field-used appearance.



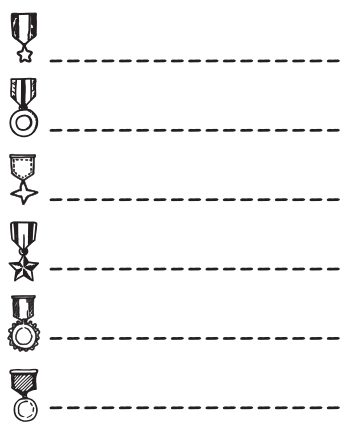
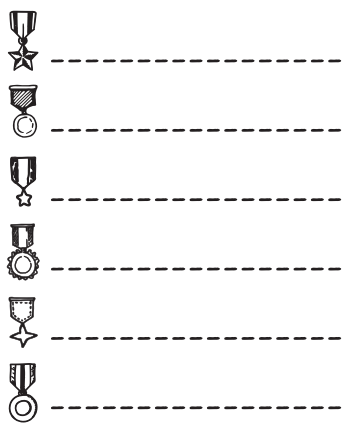
[Pancia piena]



[Macchina fotografica]



[Obiettivi]





# TOPITANIC



## SCHEDA DELLA NAVE

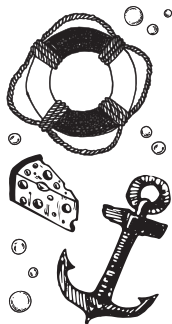


Il tempo del topolino si colora dall'alto verso il basso.  
L'acqua che sale si colora dal basso verso l'alto.



*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 1  
This card contains report of

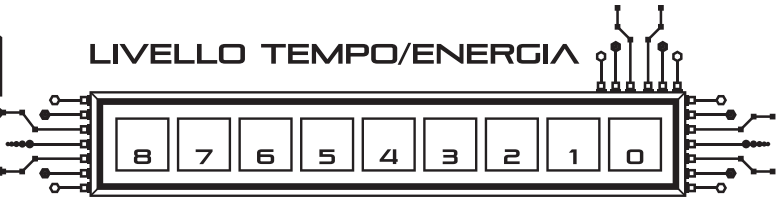
Form 105-410

REPORT MADE AT <b>SIBERIA</b>	DATE MADE 1966	REPORT OF 6, 7, 11, 14, 15, 16, 19 10, 21, 22, 23, 29 9, 1, 5, 11, 16-5	<b>SANGUE FREDDO</b> --
AGENTE: <b>ANDREI DOBROVIC</b>			<div style="border: 1px dashed black; width: 100%; height: 80px;"></div> (quando i punti scendono a zero, vai al 30)
<div style="border: 2px solid black; padding: 10px; display: inline-block;"> <b>CONFIDENTIAL</b> </div>			<b>OGGETTI</b> -- ----- ----- -----
[REDACTED] reports contact [REDACTED] desire to [REDACTED] aided six top field who would guarantee him he told him the following info hills of south [REDACTED] he wished to find some high immunity from being seen.			
<b>CODICI</b> <input type="checkbox"/> CERBERO: [ 0 0 0 0 ] (4a crocetta = vai al 15) <input type="checkbox"/> TOLSTOJ <input type="checkbox"/> MAGAZZINO			
<b>MODALITÀ DI GIOCO</b> <input type="checkbox"/> FACILE: inizi con 6 punti SANGUE FREDDO. <input type="checkbox"/> DIFFICILE: inizi con 4 punti SANGUE FREDDO.			
<b>MAPPA DEL TRENO</b>			
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">4</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">5</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">6</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">7</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">8</div> </div>			
1. Sala comandi	2. Centralina	3. Dormitorio militare	4. Mensa
5. Infermeria	6. Magazzino	7. Sala comunicazioni	8. Laboratorio



# 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.

