

EIHWAZ



DANIEL COMERCI & ALBERTO TRONCHI

EIHWAZ

*Il duro Inverno non è ancora finito.
Metti legna sul fuoco e tieni calda la casa.
Se fuori c'è bufera e il vento ulula,
racconta fiabe ai bambini,
e assicurandoli vinci la tua paura.
Se temi il lupo e l'orso,
ricorda che ciò che ti scalda
è la loro pelliccia.
Ciò che ti sazia
è il grano dell'estate.
Ciò che ti inebria
è il vino dell'autunno.
Passato e Presente,
Bene e Male,
Farmaco e Veleno,
sono ora una cosa sola.*

Un gioco di: Alberto Tronchi e Daniel Comerci

Revisione testo: Natascia Cortesi

www.blackbox-games.com



Questo gioco è stato scritto per il Game Chef Pummarola Ediscion 2015

Tema: non il solito Pubblico!

Abbiamo progettato un gioco per famiglie e soprattutto per i bambini, un regolamento semplice e accessibile anche a chi non ha mai giocato con la narrazione di una storia.

Ingredienti:

Sogno: il tema portante della missione di Dyre.

Quiete: il nemico invisibile che attacca il mondo di Mitgaras.

Libellula: Hatir, il messaggero del Grande Albero.

Abbandono: tutte le storie che compongono *Eihwaz* hanno bisogno dell'intervento di Dyre, senza il suo aiuto sarebbero tristi e in balia della Quiete.

Eihwaz è un gioco di narrazione che si rivolge alle famiglie, potrai vivere una storia fantastica alla ricerca dei semi dei sogni attraverso le gesta di un piccolo e coraggioso eroe. Questo gioco mette i bambini al centro dell'attenzione e gli adulti nel ruolo di narratori, per stimolare la creatività. Per giocare, leggi prima tutto il manuale e poi stampalo, così come i segnalibri.

Una nota sul nome Dyre: questo nome di origine norrena ha principalmente due significati, “animale” e “caro, di valore”, e in particolare lo abbiamo scelto proprio per quest'ultima connotazione. Nell'accezione maschile, Dyre è spesso usato sia al maschile sia al femminile (che nello specifico sarebbe Dyra), in tal modo puoi adattare l'eroe di questo gioco alle tue esigenze. Per praticità, nel testo ci riferiamo a un lui, ma puoi trasformarlo in una lei con pochissimo sforzo.

PROLOGO - L'ALBERO DEI SOGNI

In un tempo molto lontano gli uomini vivevano in pace a Mitgaras, coltivando la terra e trovando nella foresta di che sfamarsi. L'ingegno e la fantasia prosperavano, e grandi sogni si potevano realizzare grazie a essi. Il Grande Albero vegliava sul mondo, dispensando amore e sussurrando canti alle orecchie di grandi e piccini. Tutti i bambini dormivano sonni felici, nei quali la libellula Hatir, volteggiando, portava visioni del Grande Albero e doni del Popolo Nascosto.

Un giorno accadde però che la Quietè arrivò a Mitgaras, una forza spaventosa nel suo essere silenziosa e cauta, infida e invisibile. Viaggio celata come vapore, di casa in casa e di pianura in foresta: dovunque andasse, la gente di Mitgaras smetteva di immaginare e sognare. Hatir non fu più in grado di volare e il Grande Albero cominciò un giorno anch'esso ad avvizzire, stanco e prosciugato dalla Quietè.

Accadde poi però che Hatir, nel suo ultimo viaggio, riuscisse a far visita a un povero orfanello, Dyre era il suo nome, e gli sussurrò all'orecchio di recarsi al Grande Albero. La voce di Hatir era triste e flebile, e l'albero che Hatir gli mostrò era così bello seppur così debole che Dyre non se la sentì di rifiutare, tanto voleva fare del suo per aiutare. Partì in segreto la notte stessa per raggiungere il Grande Albero. Dyre contemplò la maestosa quercia, quando una possente voce ruppe il silenzio della foresta sacra.

«Benvenuto piccolo Dyre e grazie per aver risposto alla mia chiamata. Tempi bui si profilano all'orizzonte, la Quietè divora ogni sogno, assopisce l'immaginazione e anega ogni popolo di Mitgaras nel torpore del nulla.»

Un piccolo germoglio, l'unico oramai rimasto sul Grande Albero, si staccò e cadde ai piedi di Dyre.

«Questo è il mio ultimo germoglio dei sogni, ti permetterà di dare vita a ciò che immagini, prendilo e usalo per salvare Mitgaras. Viaggia, piccolo Dyre, porta aiuto a chi ne ha bisogno e risveglia i sogni nel cuore di chi incontrerai. Per ogni sogno che risveglierai nelle genti di Mitgaras, avrai piantato un seme che alimenterà l'immaginazione e, con essa, salverai anche me.»

Dyre prese in mano il piccolo germoglio e si rivolse al Grande Albero.

«Ma io sono solo un piccolo bambino, come farò a salvare Mitgaras?»

Il Grande Albero rimase in silenzio per qualche istante e poi rispose.

«Come combatterai i tuoi nemici?» domandò.

«Con la mia arma» rispose Dyre sollevando la spada di legno che usava in mille e più giochi.

«E come viaggerai?» chiese ancora il Grande Albero.

«Avrò bisogno di una cavalcatura, forse un drago o un cavallo volante, oppure un falco!» esclamò Dyre sempre più eccitato.

«E cosa dirai alle persone che incontrerai per convincerle del valore dei sogni?» domandò infine il Grande Albero.

«Dirò loro quanto sia bello fantasticare di mondi lontani, quando immagino di essere un cavaliere con la mia lucente armatura o di quando, come un'abile aquila, volo fin sopra le nuvole» concluse il bambino.

«Ora so di aver fatto la scelta giusta, piccolo Dyre. Hai tutte le qualità per salvare Mitgaras» concluse il Grande Albero.

«Sì? E quali sarebbero?» incalzò con curiosità il piccolo orfanello.

«I tuoi sogni.»

IL GIOCO

Eihwaz è un gioco di narrazione che mette al centro dell'attenzione i bambini, per accompagnare il piccolo Dyre nel suo viaggio per salvare Mitgaras. Questo manuale di gioco è impostato come un libro e ogni capitolo può essere giocato come una storia a sé. L'intento di questo gioco è di stimolare la fantasia dei più piccoli per raccontare storie incredibili.

Per giocare devi:

- Leggere tutto il manuale, per avere chiare le regole di gioco.
- Stampare il manuale e i segnalibri.

Decidere il Pubblico della vostra storia

Prima di iniziare dovrete stabilire il Pubblico della vostra storia, ovvero chi parteciperà al gioco e quale ruolo avrà. Esistono 3 modalità di gioco:

- **La storia di famiglia:** è la modalità principale, giocherai *Eihwaz* con la tua famiglia, i più piccoli avranno il ruolo di Dyre e gli adulti quelli di Narratori e Pubblico. Alla fine di ogni capitolo puoi, se lo desideri, passare il manuale di gioco a una famiglia di amici affinché proseguano la storia con i loro figli. Scambiare il manuale con amici ti permetterà di raccontare qualcosa della tua famiglia e viceversa, in uno scambio creativo che vi porterà a conoscere i vostri sogni e l'immaginazione che unisce tutti i bambini.
- **La storia degli amici:** puoi usare *Eihwaz* come attività in centri estivi e, in generale, dove ci sia una audience giovanile. Ogni gruppo di partecipanti affronta un capitolo della storia e tutti concorrono a scrivere le gesta di Dyre.
- **La storia degli Skaldi:** infine puoi giocare *Eihwaz* tra adulti, in una Convention o in fiera, passando il gioco di tavolo in tavolo, ogni gruppo concorrerà a scrivere un pezzo della storia. In questo caso, potrai anche modificare i problemi dei vari capitoli per affrontare situazioni più adulte e ricreare il feeling delle storie di formazione.

I ruoli

Nel gioco, tutti i partecipanti devono avere un ruolo tra i tre disponibili.

Protagonisti - in genere riservato ai più piccoli, chi interpreta il Protagonista ha i seguenti compiti:

- Raccontare ciò che Dyre fa e dice.
- Rispondere alle domande del Narratore.
- Usare il germoglio dei sogni per inventare cose incredibili.
- Collaborare, alla fine del capitolo, alla trascrizione della storia appena raccontata.

Narratore principale - è un adulto che si occupa di raccontare quello che accade a Dyre, descrive tutto ciò che incontra e cosa avviene nel corso della storia, i suoi compiti sono:

- Raccontare come reagisce il mondo attorno a Dyre.
- Portare in gioco le parole chiave.
- Portare in gioco i problemi.
- Fare domande ai Protagonisti per dare vita al mondo attorno a Dyre.
- Collaborare, alla fine del capitolo, alla trascrizione della storia appena raccontata.

Pubblico - sono tutti gli altri adulti che partecipano al gioco, i loro compiti sono:

- Porre domande ai Protagonisti per aiutarli a definire suoni, odori e colori del mondo attorno a Dyre.
- Suggestire al Narratore principale idee per portare in gioco le Parole Chiave e i Problemi.
- Interpretare amici e avversari di spicco incontrati da Dyre creando un apposito segnalibro.
- Collaborare, alla fine del capitolo alla trascrizione della storia appena raccontata.

LE REGOLE

Mettetevi comodi al tavolo, o seduti a terra, formando un cerchio. Il Narratore si posiziona davanti al Protagonista, sceglie un capitolo non ancora giocato, consulta eventuali segnalibri e legge l'introduzione del capitolo.

Il gioco parte con il Narratore che legge l'introduzione del capitolo e chiede al protagonista cosa farà Dyre.

- Se i Protagonisti sono molto piccoli, imposta il gioco come un racconto, aiuta i bimbi a narrare le gesta di Dyre anche aggiungendo dei particolari, se necessario: *Dyre si avvicinò alla tana del drago e guardò dentro, cosa vide?*
- Con ragazzi e adulti, lascia giocare Dyre in prima persona e raccontate direttamente cosa accade: *la tana del drago è a pochi passi da te, che fai?*

Ogni volta che puoi, poni delle domande al Protagonista:

- Di che colore è la pelliccia del Troll?
- Le guardie del villaggio che faccia hanno?
- Che strumenti suonano gli Elfi del bosco Scuro?

Le domande ti servono per costruire letteralmente il mondo attorno a Dyre e per creare collettivamente la storia, tieni sempre a mente questo principio:

- La coerenza della trama è meno importante della fantasia dei bambini, lo scopo del gioco è stimolare l'inventiva dei Protagonisti: *la casa vola? Chiedi perché e costruisci la storia sulle risposte!*

Il Protagonista interagisce con il mondo

Lo fa agendo per conto di Dyre, una volta per capitolo può usare il germoglio dei sogni per dare vita a qualcosa che Dyre immagina.

- Nelle situazioni di dubbia riuscita, come Narratore fai sempre ottenere a Dyre il suo intento se valuti che un eventuale fallimento non aggiunga niente di interessante alla storia. Al contrario, quando vedi che una situazione può portare a una svolta inaspettata, poni due scelte al Protagonista e lascia che sia lui a decidere cosa accade. Cerca di ragionare in modo educativo e non semplicemente per fal-

limento/riuscita, in questi momenti del gioco puoi inserire particolari che facciano risaltare le ambivalenze delle nostre scelte di tutti i giorni: *Dyre decide di scacciare il vecchio Troll che infastidisce il villaggio, ma come farà la povera creatura senza una casa dove vivere?*

- Quando il Protagonista usa il germoglio dei sogni, è il momento di dare libero sfogo alla fantasia, non lo limitare e soprattutto non pensare in modo razionale! I germogli dei sogni devono comunque influire sulla storia senza necessariamente risolvere una situazione di punto in bianco, usali come spunti narrativi: *Dyre immagina e crea un gigantesco guerriero di pietra e gli ordina di scacciare il Troll! Il colosso esegue il compito con poca fatica, ma muovendosi rompe il ponte del villaggio! Come faranno adesso gli abitanti?*
- Cerca di collegare le domande, le azioni di Dyre e i suggerimenti dei capitoli per portare avanti gli eventi. Con un pò di immaginazione e l'aiuto del Pubblico, non sarà difficile: *il ponte è rotto, chi lo riparerà? Un attimo! Il vecchio Troll è un bravo intagliatore, che sia la strada giusta per trovare una convivenza con gli abitanti del villaggio?*

Il Pubblico supporta e aiuta la narrazione

Il vostro compito è rendere il mondo di Mitgaras vivo e colorato agli occhi dei Protagonisti. Usate i suggerimenti del capitolo e ponete tutte le domande possibili, quando vedete un personaggio della storia, amico o nemico che ritenete interessante, reclamatelo per voi! Compilate un segnalibro e usatelo in gioco:

- ricordate che i personaggi sono comunque secondari rispetto a Dyre, non rubate la scena!
- supportate sempre il Narratore, e in caso di dubbi venite incontro alle sue richieste.

Concludere un capitolo

Quando ritenete di aver esplorato le parole chiave e risolto tutti i problemi, raccontate come Dyre risolve la situazione, recupera il seme dei sogni e si congeda dai suoi nuovi amici.

Se qualche personaggio si è distinto durante la storia, portate avanti il suo segnalibro in modo che possa tornare in futuro.

I CAPITOLI DELLA STORIA

Ogni capitolo del gioco segue uno schema preciso, come specificato di seguito.

- **L'introduzione:** il Narratore deve leggerla a voce alta all'inizio della partita.
- **Le parole chiave, i problemi e i suggerimenti:** le indicazioni a tema per il capitolo. Sentitevi liberi di cambiarli a vostro piacere, soprattutto i problemi se volete alzare il livello di maturità della vostra storia.
- **Epilogo:** finito il capitolo, tutti i partecipanti al gioco devono collaborare a scrivere le avventure vissute da Dyre. Date ampio spazio ai Protagonisti, usate testo, disegni, adesivi o qualsiasi altra cosa vi venga in mente.
- **Compilare il segnalibro:** completate i campi del segnalibro della Storia e mettetelo nel prossimo capitolo, ora siete pronti a passare il gioco a qualcun altro o a riprenderlo quando vorrete!

EIHWAZ – LA STORIA

Capitolo 1 - Un compagno di viaggio

Una cavalcatura per un lungo viaggio

Introduzione: Dyre parti dalla grande foresta per iniziare la sua missione. Lungo la strada, un cartello vecchio e pieno di muffa fece capolino sotto un vecchio pino.

“Attenti al drago”.

Un viandante che passava di lì vide il bimbo interessato e subito disse:

«Attento piccolo, da quella parte vive un drago terribile e mostruoso!»

Dyre incuriosito chiese:

«Che aspetto ha questo terribile drago?»

L'uomo rimase stupito.

«Grazie agli Dèi, non ho mai avuto la sfortuna di vederlo!»

Dyre si incamminò lungo il sentiero verso la tana del drago...

«Se non l'hai mai visto, come fai a dire che è tanto spaventoso?»

Parole chiave:

- Il viaggio è lungo e devi correre veloce!
- Hai mai visto un drago?
- Un nuovo amico.

Problemi:

- Giudicare senza conoscere.
- Non mi fido delle persone.

Suggerimenti per il Pubblico:

- Di che colore sarà il drago?
- Il suo cibo preferito è...
- Caccia al drago!

Capitolo 2 - Il lupo bianco

Un cucciolo di lupo bianco che il branco mette in disparte

Introduzione: infine Dyre arrivò alla grande montagna di Vyr, fece ben poca strada e incontrò un giovane lupo dal manto bianco e un'aria triste.

«Perché sei triste, giovane lupo?» chiese Dyre.

«Perché il mio branco mi ha scacciato, dicono che a causa del mio pelo bianco gli animali ci vedano arrivare in anticipo, rovinando la caccia. Insomma, tutti sono concordi sulla mia inutilità.»

Una lacrima scese lungo il muso del giovane lupo bianco.

Dyre sorrise.

«Nessuno è inutile, persino un vecchio stivale pieno di buchi può diventare una casa per una giovane pianta che ha bisogno di crescere, così tu avrai il tuo posto nel branco, ti aiuterò io, ok? Come ti chiami?»

Il lupo scosse il muso per scacciare via la malinconia.

«Feisal, mi chiamo Feisal.»

Parole chiave:

- Non riesco a mimetizzarmi nel bosco.
- Il grande picco innevato.
- L'apparenza inganna.

Problemi:

- Non credere in se stessi.
- Emarginato.

Suggerimenti per il Pubblico:

- Chi è il capo del branco?
- Come si attraversa la grande montagna?
- Una tempesta di neve!

Capitolo 3 – Il vecchio Troll

Il vecchio Troll blocca il ponte del villaggio di Bargi!

Introduzione: Dyre viaggiò a lungo, e quando alla fine decise di riposarsi arrivò al villaggio di Bargi. Tutti gli abitanti erano tristi e sconsolati.

«Cosa vi rende così tristi?» chiese il piccolo viaggiatore.

Il più anziano del villaggio prese parola.

«Il vecchio Troll Rofur ha costruito la sua casa sotto l'unico ponte che collega il nostro villaggio alla grande città, ma da quando abbiamo iniziato a celebrare le giornate del riposo con canti e feste, si è molto arrabbiato e non ci permette più di uscire dal villaggio. Ahimè, come faremo?»

Dyre assunse un'espansione imbronciata.

«Spesso anche io mi arrabbio, ma poi scopro che il motivo non è poi tanto importante. La rabbia ti fa sempre fare cose che in verità non vorresti. Parlerò con Rofur, che ne dite?»

E tutto il villaggio applaudì il piccolo coraggioso.

Parole chiave:

- Grande e Grosso.
- La mia tana!
- L'unico ponte per uscire dal villaggio.

Problemi:

- Testardo e cocciuto.
- Odio il baccano.

Suggerimenti per il Pubblico:

- Una vecchia caverna sporca e disordinata.
- Un piccolo cane simpatico.
- Un abile intagliatore.

Capitolo 4 – Il Re dei Folletti

Benvenuto nel mio regno!

Introduzione: Dyre si ritrovò a percorrere le antiche grotte nella foresta di Fingfurh, ma purtroppo smarrì la strada. Un rumore di balli e canti attirò la sua attenzione, e un piccolo e agile Elfo sbucò dalla folta vegetazione.

«Corri come me! Balla con me! Divertiamoci e non pensiamo a nulla, vieni alla corte del mio signore!»

L'Elfo ballava e cantava, ridendo gioioso.

«Non posso mi dispiace, ho una missione da compiere per conto del Grande Albero» rispose Dyre.

L'elfo si fermò di colpo.

«Hai dimenticato le buone maniere? Fermati almeno per un saluto, il dovere non è tutto nella vita, no?»

E fece l'occhiolino.

Parole chiave:

- Il magnifico regno di Ud.
- Visita a corte.
- Sire Rab il Bello.

Problemi:

- Ritrovare la via.
- Le buone maniere prima di tutto!

Suggerimenti per il Pubblico:

- Le meraviglie nascoste del regno di Ud.
- Strane usanze.
- I pericoli nel sottosuolo.

Capitolo 5 – Thorunn e Mirrya

L'amore percorre vie traverse per trovare la sua strada

Introduzione: Dyre arrivò nella grande città di Skarbern, lungo i vicoli affollati notò due giovani che si scambiavano sguardi pieni d'amore dal lato opposto della strada.

Dyre si avvicinò al ragazzo.

«Quella ragazza è la tua amata?»

Lui mostrò uno sguardo malinconico.

«Vorrei tanto che lo fosse, ma i nostri genitori non vogliono la nostra unione, mio padre e quello di Mirrya si odiano fin da bambini.»

Perplesso, Dyre attraversò la strada per raggiungere la ragazza.

«Come si vede che lui ti piace, perché non vai ad abbracciarlo?»

La giovane donna si intristì e una lacrima le scese sul viso.

«Solo gli Dèi sanno quanto io ami Thorunn, ma i nostri genitori non vogliono e non disubbidirei mai al volere di mio padre» sospirò lei, sconsolata.

Dyre scosse la testa contrariato, l'egoismo di un padre non poteva certo fare la gioia di un figlio.

Parole chiave:

- Gli innamorati.
- L'amore per la famiglia.
- Mai e poi mai!

Problemi:

- Un vecchio torto.
- L'egoismo degli adulti.

Suggerimenti per i narratori di supporto:

- Chi sono i genitori di Thorunn e Mirrya?
- La grande città di Skarbern.
- Collaborare per risolvere un problema.

Capitolo 6 – GrandeQuercia

Gli uomini prendono ciò che serve dalla natura, ma ci vuole rispetto

Introduzione: Dyre arrivò in una grande pianura, sembrava che prima ci fossero tanti alberi ma ora non vi erano altro che ceppi tagliati e tanta desolazione.

Solo una vecchia quercia si ergeva alta e maestosa.

«Sei qui per tagliarmi, piccolo umano?» disse il vecchio albero.

«Certo che no!» rispose Dyre, stupito.

«Che fine hanno fatto tutti gli altri alberi?»

«Ahimè sono stati tutti tagliati, gli uomini del villaggio di Uthar hanno bisogno di tanta legna, ma non per sopravvivere. Si sono invaghiti di oggetti e mobili alla moda e usano il legno solo per puro divertimento e compiacersi della loro ricchezza» rispose triste GrandeQuercia.

Dyre andò su tutte le furie. «Eh no, così non è mica giusto! Anch'io bevo l'acqua del ruscello quando ho sete, ma non lo prosciugo mica tutto. Poi mi mangio una mela se ho fame, ma non le raccolgo tutte solo per gioco. Queste persone hanno proprio bisogno di capire il valore delle cose.»

E così dicendo, si incamminò.

Parole chiave:

- Dare valore alle cose futili.
- La natura rovinata.
- Seguire la moda.

Problemi:

- Sprecare per puro diletto.
- Non pensare alle conseguenze.

Suggerimenti per i narratori di supporto:

- Chi è il più ricco del villaggio?
- Senza gli alberi, chi fermerà la neve della montagna?
- Sarà un inverno molto freddo.

EPILOGO

E fu così che dopo molti viaggi e innumerevoli peripezie, Dyre fu di nuovo a casa. Si recò subito dal Grande Albero portando con sé i ricordi delle avventure incredibili vissute lungo la strada, ma quando arrivò vide con stupore e malinconia che l'Albero era ancora debole e spoglio.

«Ragazzo mio, che piacere vederti tornare.»

Dyre stette ai piedi del Grande Albero, toccando la sua corteccia ruvida e avvizzita. «Anch'io sono felice, grazie a te ho visitato luoghi incredibili e incontrato molti amici. Mi duole però vedere che forse non ho fatto abbastanza, sembra che tu stia ancora male e questo mi rende triste.»

Una lacrima solcò il viso di Dyre che, sedutosi ai piedi dell'Albero, pensava e ripensava a cosa potesse aver fatto di sbagliato.

«Non abbatterti piccolo mio» disse l'Albero, «non è colpa tua, già hai fatto moltissimo anche se non si vede con gli occhi. Ognuno dei semi che hai piantato sta crescendo forte nei cuori di coloro che hai visitato e di questo, un giorno, vedrai i frutti.»

«Ahimè, la Quietè è forte. Per sconfiggerla definitivamente, ci serve un'ultimo grande sogno dal quale sorgere di nuovo.»

Una brezza leggera si alzò in quel momento, come ad accarezzare Dyre in volto, e lui si sentì rincuorato dalle parole dell'Albero, e determinato a fare il possibile.

«Dimmi cosa posso fare e lo farò, sono pronto!»

«Non devi fare nulla Dyre, questo è compito mio» lo rassicurò l'Albero, «dimmi soltanto qualè il tuo più grande sogno...»

Dyre non dovette pensarci più di un secondo, guardò l'Albero e disse:

«Vorrei anch'io avere una famiglia... e ridere, giocare e scaldarci insieme intorno al fuoco, come vedo fare agli altri bambini con i loro padri e madri.»

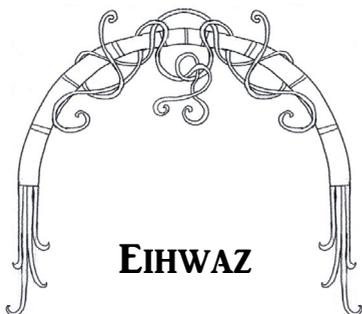
L'Albero non rispose, ma Dyre vide Hatir volare lontano verso l'orizzonte.

Volò per tutta Mitgaras, percorrendo le città e i villaggi, le fattorie sperdute e le case isolate, scrutando i cuori degli abitanti in cerca delle persone giuste per Dyre. Trovò alla fine una giovane coppia di innamorati e, guardando nei loro sogni, fu certa di aver fatto la scelta giusta. Li portò al cospetto dell'Albero e, giunti lì, Dyre sorrise ed emise un grido di gioia, riconoscendo i volti di Mirrya e Thorunn.

«Piccolo Dyre!» esclamaronò i due, felici e commossi quanto il giovane. Mirrya si avvicinò a lui accarezzandogli il capo e gli disse con dolcezza: «Hatir ci ha raccontato tutto durante il viaggio e saremmo orgogliosi se tu vivessi con noi. Se non fosse stato per te, ora non saremmo qui insieme e ci rattrista sapere che sei solo al mondo.» Dyre pianse di gioia e abbracciò la donna, poi Thorunn, poi l'Albero, e corse in cerchio saltellando felice. A ogni lacrima, a ogni risata, a ogni parola gentile l'Albero prendeva vigore, finché si erse alto e rigoglioso come non era da tempo.

La Quietè fu così sconfitta e l'incantesimo spezzato. Dyre poté finalmente vivere con la sua nuova famiglia e le genti di Mitgaras tornarono tutte a sognare e fantasticare, protette da Hatir e dal Grande Albero.

FINE



EIHWAZ

SEGNALIBRO DELLA STORIA

Benvenuto nel mondo di Mitgaras. Se stai leggendo questo segnalibro, vuol dire che hai concluso un capitolo delle avventure di Dyre oppure hai ricevuto in dono questo gioco da qualcuno che vuole condividere questa fantastica avventura con te!

SE HAI CONCLUSO UN CAPITOLO

Gira questo segnalibro e con un paio di frasi riassumi quello che avete giocato.

SE HAI RICEVUTO QUESTO MANUALE DA QUALCUNO

Leggi le regole del gioco (pagina 8) poi leggi il retro di questo segnalibro per scoprire la storia fino ad ora, infine scegli un nuovo capitolo da giocare!

LA STORIA FINO AD ORA

Il piccolo Dyre ha intrapreso un viaggio avventuroso per conto del Grande Albero attraverso il mondo di Mitgaras, cercando di recuperare i sogni perduti della gente e sconfiggere la Quietè.

CAPITOLO 1

CAPITOLO 2

CAPITOLO 3

CAPITOLO 4

CAPITOLO 5

CAPITOLO 6



Segnalibri: stampa e taglia lungo la linea indicata, poi piega lungo la linea tratteggiata ed incolla le due facce del segnalibro.

SEGNALIBRO PERSONAGGIO

Hai reclamato un personaggio, ora non ti resta che dargli vita! Rispondi a queste domande (tutte o solo alcune, se vuoi) e scrivi qui sotto e sul retro del segnalibro chi è il tuo personaggio:

- *Mi chiamo*
- *Sono*
- *Come posso aiutare Dyre?*
- *Come posso ostacolare Dyre?*
- *Cosa mi caratterizza?*



EIHWAZ



EIHWAZ

