



Caccia all'Elfo

DI STEFANO ADRIANI ED ANDREA MELERI

In un tempo lontano e in un luogo imprecisato si trova *Padav*, un piccolo paese situato alle pendici dei Colli Fioriti.

Voi siete giunti a Padav da pochi giorni, sistemandovi nella Baita posta al limitare del bosco. Giusto stasera, davanti ad un buon calice di birra, un vecchietto un po' alticcio vi ha confidato un segreto che solo lui conosce: sul Grande Monte è nascosta una pentola colma d'oro, posta sotto la custodia degli Etti Silvani.

“Ma occorre essere prudenti” - ammonisce il vecchietto – “questi Elfi sono di tanti tipi diversi: c'è ne sono di Burloni, di Sinceri, di Menzogneri ...”.

“Per trovare il tesoro occorrerebbe catturarne almeno uno, ma poi ... che affidamento dare alle sue indicazioni?”.

"Sono poi esperti nelle arti magiche: in particolare fanno uso di polveri e luci incantate, con le quali mi sono sempre svaniti sotto il naso!".

Il vecchietto parla a briglia sciolta, e probabilmente senza volerlo vi riempie di consigli: gli Elfi si muovono solo di notte, spesso da soli, producendo strane melodie. Sono inoltre molto veloci e silenziosi: se ne vedete uno senza che lui vi scorga, vi conviene cantare una dolce canzone, per evitare che sparisca in un attimo. Infatti sembra che la musica li incanti, rallentandone il movimento o addirittura immobilizzandoli per la curiosità !

Dopo un po' il vecchietto si addormenta rumorosamente sul tavolo, e poiché la notte è ancora giovane decidete di avventurarvi subito sul Grande Monte, alla ricerca degli Elfi e della loro pentola colma d'oro.

REGOLE

- 1) L'Elfo ha l'obbligo, prima di spaventare i giocatori, di produrre una "strana melodia", per farsi distinguere da un estraneo al gioco.
- 2) I giocatori devono indossare una maglietta BIANCA, ed essere muniti di torcia elettrica: questo per farsi riconoscere dall' Elfo ed evitare incidenti o equivochi. La torcia può essere spenta di tanto in tanto, a discrezione dei giocatori.
- 3) Il confine della zona di gioco non e' rigoroso. E' concesso uscire di poche decine di metri.
- 4) Si consiglia di dividersi in gruppi di almeno due persone ciascuno.
- 5) Uscire dalla zona di gioco per un attimo non è un problema: cercate di rientrarvi prima possibile.
- 6) Evitare per quanto possibile di illuminare con le torce verso l'alto: chi guarda la zona non deve vedere un brulicare di luci!
- 7) EVITARE GRIDA E SCHIAMAZZI: farsi notare poco può evitare spiacevoli contrattempi.
- 8) NON ACCENDERE ALCUNA FIAMMA.