

FOGLIOLINA



LA VERDE VEGGENTE

POTERE DELLA LINFA VITALE

Super collegata sia con la Terra che con l'Aria, riesce a scoprire le componenti dei fluidi e a purificarli: annusando l'aria rileva i composti ed equilibra l'apporto di ossigeno o riduce i gas serra; toccando la terra riesce a sentire ciò che assorbono le radici e la qualità dell'acqua, dolce o salata, pura o inquinata. Solo nelle situazioni più difficili ricorre al potere veggente della sua goccia di rugiada, in grado di scoprire il futuro anche dei più misteriosi.

COME COLTIVARE IL SUPERPOTERE: Acqua, Nutrienti, Terra.

ONDA



IL CAVALIERE DEL MARE

GUIDA DELLE ONDE E SCUDO DELLE COSTE

Super connesso con qualsiasi oggetto formato d'acqua, questo scivoloso cavaliere guida le onde, le maree e i flussi di mari e fiumi verso le loro rotte predilette. Inoltre, ha il potere di sussurrare alle creature marine come seguire le giuste correnti, per guidare ogni cosa al suo posto. Veicolando questo traffico acquatico, protegge la costa e tutti gli ambienti caratterizzati dall'acqua. È un condottiero paziente e premuroso, ma attenzione a non farlo arrabbiare!

COME COLTIVARE IL SUPERPOTERE: Vento, Acqua, Temperature miti.

TOCCA A TE!

Ogni volta che cadi in una casella sfida, puoi leggere ad alta voce come evolve la storia del tuo personaggio, procedendo di livello quando incontri le caselle successive, inserendo negli spazi vuoti la parola contrassegnata dal corrispettivo numero. **Si procede di livello ogni volta che cadi o ricadi in una casella sfida.**
Al 3° livello, acquisisci un nuovo potere!

1° LIVELLO ++

Onda è il coraggioso cavaliere del mare, che cavalca le onde. È il supereroe più aggraziato dell'Alleanza dei Guardiani della Natura ed ha il potere di guidare le maree e le correnti, muovendosi come un vero condottiero e dirigendo con l'imposizione delle mani ogni onda o flutto d'acqua, come se fosse in una danza. Nessuno può sfuggirgli, neanche (2) _____.

2° LIVELLO +++

Quando i pesci devono spostarsi da un posto all'altro per trovare cibo o, per riprodursi, devono trovare i rifugi migliori, Onda li guida con dolcezza, assicurandosi che arrivino sani e salvi a destinazione. Ma se un piccolo pesciolino non lo ascolta, diventa tutto color (3) _____ dalla rabbia. È il protettore di tutti gli abitanti delle acque, dal più piccolo plancton o girino, alla più grande balena.

3° LIVELLO +++

La sua missione è assicurarsi che ogni goccia d'acqua sia al suo posto, le coste siano intatte e che le onde si comportino come dei viali per la circolazione degli animali acquatici. Onda sogna un futuro con acque sempre limpide e piene di vita, un luogo dove ogni creatura possa nuotare liberamente e felicemente, e le coste siano sempre pulite e accoglienti per tutti. Il posto ideale per (1) _____.

HAI RAGGIUNTO IL 3° LIVELLO

HAI ACQUISITO UN NUOVO SUPERPOTERE:

Somma +2 al risultato di ogni lancio del dado!

TOCCA A TE!

Ogni volta che cadi in una casella sfida, puoi leggere ad alta voce come evolve la storia del tuo personaggio, procedendo di livello quando incontri le caselle successive, inserendo negli spazi vuoti la parola contrassegnata dal corrispettivo numero. **Si procede di livello ogni volta che cadi o ricadi in una casella sfida.**
Al 3° livello, acquisisci un nuovo potere!

1° LIVELLO ++

Fogliolina è la supereroina più sensibile dell'Alleanza dei Guardiani della Natura. Le sue radici sono come lunghe dita che si estendono sottoterra e la sua foglia è come un'antenna speciale: "annusa" l'aria, capendo subito se c'è qualcosa che non va. Riesce a purificare l'atmosfera e a rafforzare la terra, rendendola fertile e ricca, colorando tutto di (3) _____.

2° LIVELLO +++

Il suo cuore è verde e pulsante, sempre alla ricerca dell'equilibrio. Fogliolina è la protettrice invisibile che lavora silenziosamente, trasformando (2) _____ in ossigeno e la terra secca in un giardino rigoglioso. Il suo potere è un vero e proprio "respiro di vita per il nostro pianeta."

3° LIVELLO +++

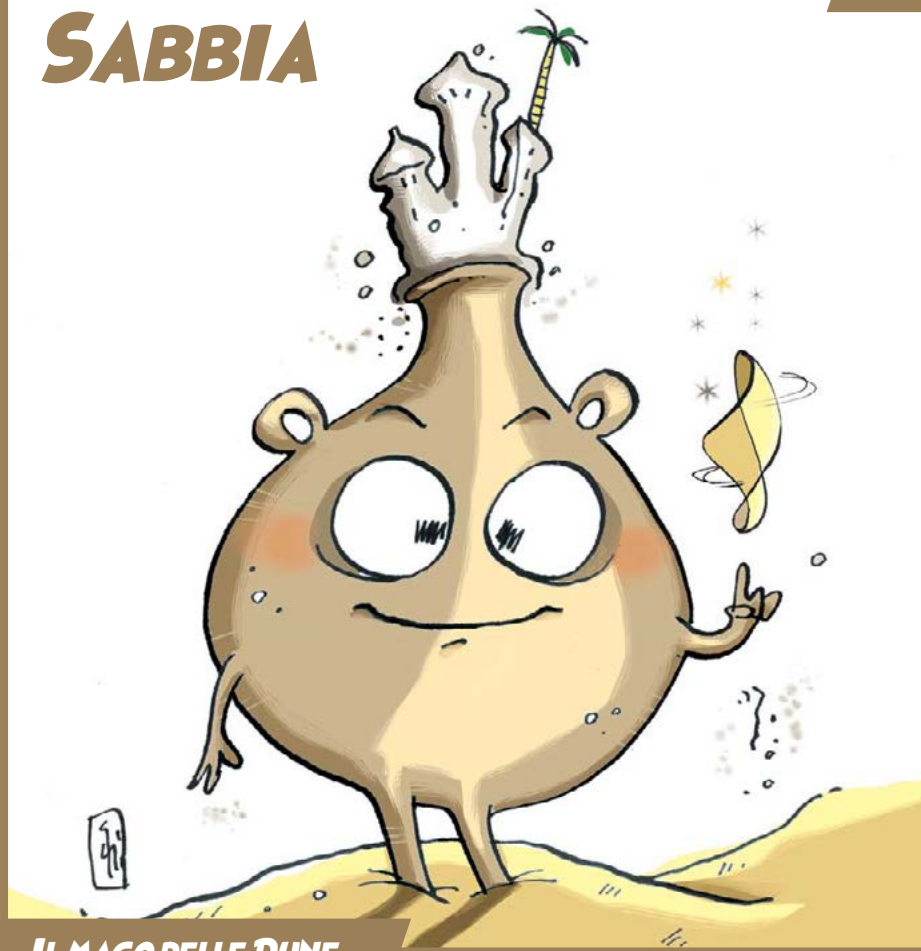
La sua missione è assicurarsi che il nostro pianeta respiri sempre aria pulita e che ogni pianta abbia la terra migliore per crescere forte. Il sogno di Fogliolina è diventare come (1) _____ e vedere ogni angolo della Terra coperto di piante rigogliose, dove l'aria sia sempre fresca e pulita ed ognuno possa correre felice in un prato fiorito!

HAI RAGGIUNTO IL 3° LIVELLO

HAI ACQUISITO UN NUOVO SUPERPOTERE:

Somma +2 al risultato di ogni lancio del dado!

SABBIA



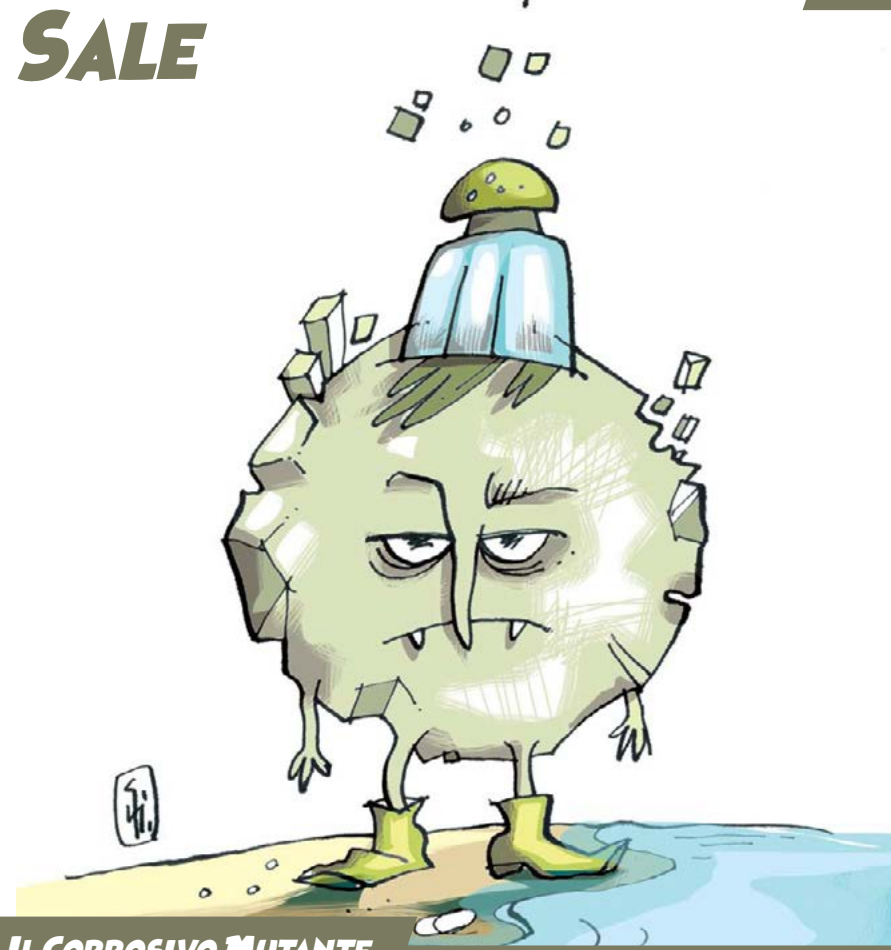
IL MAGO DELLE DUNE

SOLIDA E MAGICA COSTRUZIONE

Custode delle dune, padroneggia l'arte di manipolare la sabbia e creare imponenti rifugi e scudi protettivi. Con un semplice gesto, può evocare un magico scudo di sabbia, proteggendo sé stesso e gli altri da ogni minaccia. Quando ogni speranza è persa, può ricorrere alla sua abilità più mistica: infondendo la sua energia nella sabbia, può animarla, creando sentinelle che gli sussurrano segreti antichi e futuri.

COME COLTIVARE IL SUPERPOTERE: Vento, Sabbia, Radici delle piante.

SALE



IL CORROSIVO MUTANTE

MUTAZIONE E NUOTO INVISIBILE

Dalle impressionanti doti mutanti, Sale riesce a creare splendidi cristalli di salgemma dalle forme più impressionanti. Tuttavia, in poco tempo, è in grado di dissolversi in acqua, scorrendo invisibile e inarrestabile attraverso ogni goccia. Spesso confuso e disorientato, Sale si ostina a risalire le foci dei fiumi, invece di rimanere nel suo ambiente prediletto: il mare.

COME COLTIVARE IL SUPERPOTERE: Acqua, Calore, Rocce.

TOCCA A TE!

Ogni volta che cadi in una casella sfida, puoi leggere ad alta voce come evolve la storia del tuo personaggio, procedendo di livello quando incontri le caselle successive, inserendo negli spazi vuoti la parola contrassegnata dal corrispettivo numero. **Si procede di livello ogni volta che cadi o ricadi in una casella sfida.** Al 3° livello, acquisisci un nuovo potere!

1° LIVELLO + ++

Sale è il supereroe più confuso e cristallino, con il suo potere di modificare la sua forma riesce ad alterare l'equilibrio dell'acqua, specialmente quando risale i fiumi dal mare e si intrufola nelle acque dolci. Esuberante e a volte confuso, non riesce a rimanere al suo posto, nel mare. Lui dice che è colpa di (2) _____, ma lo sanno tutti che è solo per la sua natura un po' ribelle.

2° LIVELLO ++ +

Pensando di condurre una vita in solitudine, si ricrede quando incontra gli altri supereroi dell'Alleanza dei Guardiani della Natura. Unendo il suo potere con Sabbia, scopre di essere un vero maestro nel ricostruire dune e barriere coralline. D'altronde tutti lo sanno che ha un gusto impeccabile, come i suoi stivaletti! Si dice che siano magici e che evochino strani incantesimi se si avvicinano ad oggetti color (3) _____.

3° LIVELLO +++

Sale non ha capito ancora qual è la sua missione, ma sogna spesso di creare opere cristalline e cucinare piatti saporiti. Nelle sue risalite dei fiumi si è spesso avvicinato a spiare gli umani e la cucina è la cosa che le è sempre rimasta più impressa. Il suo sogno più strano è quello di poter cucinare piatti prelibati per (1) _____.

HAI RAGGIUNTO IL 3° LIVELLO

HAI ACQUISITO UN NUOVO SUPERPOTERE:

Somma +2 al risultato di ogni lancio del dado!

TOCCA A TE!

Ogni volta che cadi in una casella sfida, puoi leggere ad alta voce come evolve la storia del tuo personaggio, procedendo di livello quando incontri le caselle successive, inserendo negli spazi vuoti la parola contrassegnata dal corrispettivo numero. **Si procede di livello ogni volta che cadi o ricadi in una casella sfida.** Al 3° livello, acquisisci un nuovo potere!

1° LIVELLO + ++

FSabbia è il supereroe più misterioso e creativo dell'Alleanza dei Guardiani della Natura. Controllando la sabbia con la sua magia, può creare barriere altissime e forti per proteggere la costa dalle onde più impetuose, dal vento e addirittura da (2) _____. Le sue creazioni sono come fortezze naturali che non lasciano passare nulla.

2° LIVELLO ++ +

Non difende e basta, ma è anche un abile costruttore! Oltre ai castelli più belli che si possa immaginare, Sabbia crea rifugi segreti e sicuri per tutti gli animali e le piante che vivono sulla spiaggia e tra le dune. È un architetto silenzioso che regala una casa a chiunque ne abbia bisogno. Il suo miglior progetto è stato realizzato per (1) _____.

3° LIVELLO +++

Il sogno di Sabbia è che le dune, come naturali mura protettive, possano resistere a qualsiasi tempesta o ondata e che ogni granello di sabbia contribuisca a creare un ambiente costiero in equilibrio perfetto, dove la vita trovi sempre rifugio e bellezza. Sa bene che una delle sfide più difficili è l'equilibrio con le attività dell'uomo, ma spera di trovare un accordo regalando opere di sabbia di color (3) _____, che tutti sanno avere un potere super convincente!

HAI RAGGIUNTO IL 3° LIVELLO

HAI ACQUISITO UN NUOVO SUPERPOTERE:

Somma +2 al risultato di ogni lancio del dado!

FIAMMA



LA REGINA DEL FUOCO OSCURO

POTERE DEL FUOCO OSCURO

Fiamma, la Regina del Fuoco Oscuro, è profondamente legata al calore e all'oscurità. Questo le permette di percepire e manipolare le energie più intense. Toccando una fonte di calore, che sia una fiamma danzante o il calore di un oggetto, può incenerire tutto ciò che la circonda, in un istante. Potrebbe sembrare una tipa da cui stare alla larga, ma...

COME COLTIVARE IL SUPERPOTERE: Mare, Calore, Rocce.

VENTO DEL KAOS



IL SIGNORE DELLA TEMPESTA

FORZA DELLA TEMPESTA

Profondamente connesso con l'aria e l'acqua del cielo e della terra, Vento del Kaos incarna la Forza della Tempesta. È in grado di percepire ogni minima fluttuazione dell'aria e dell'acqua e di manipolare le correnti con una precisione devastante. Sintonizzandosi e collegandosi con gli elementi crea tempeste, tuoni e fulmini a suo piacimento! È un po' dispettoso e decide di spostare nuvole e piogge, creando anche eventi di siccità.

COME COLTIVARE IL SUPERPOTERE: Vento, Sbalzi di temperature, Nuvole.

TOCCA A TE!

Ogni volta che cadi in una casella sfida, puoi leggere ad alta voce come evolve la storia del tuo personaggio, procedendo di livello quando incontri le caselle successive, inserendo negli spazi vuoti la parola contrassegnata dal corrispettivo numero. **Si procede di livello ogni volta che cadi o ricadi in una casella sfida.**
Al 3° livello, acquisisci un nuovo potere!

1° LIVELLO + ++

Vento del Kaos è il supereroe più imprevedibile! Gli piace scatenare alluvioni e siccità, creando davvero un gran pasticcio. È forte e potente, ma non sa ancora come usare bene la sua forza e così porta solo problemi e disastri. Le sue tempeste sono selvagge e incontrollabili, soprattutto quando sente nominare (2) _____.

2° LIVELLO ++ +

Quando si unisce all'Alleanza dei Guardiani della Natura, Vento del Kaos impara finalmente a dominare la sua furia. Dopo ore a guardare e studiare il comportamento di (1) _____ scopre che il suo potere è davvero importante per l'ambiente: può portare venti per rinfrescare l'aria e piogge per innaffiare la terra assetata, portando calma ed equilibrio.

3° LIVELLO +++

Il sogno di Vento del Kaos è portare solo venti gentili e piogge rinfrescanti, che aiutino la natura a crescere e fiorire, e che le sue brezze portino un messaggio di pace e serenità in ogni angolo del mondo. Voci dicono che abbia capito la sua missione per l'ambiente, ma che la sua natura dispettosa resterà sempre in agguato: alla vista del color (3) _____ potrebbe tornare momentaneamente un po' della sua furia, creando eventi meteorologici davvero imprevedibili.

HAI RAGGIUNTO IL 3° LIVELLO
HAI ACQUISITO UN NUOVO SUPERPOTERE:

Somma +2 al risultato di ogni lancio del dado!

TOCCA A TE!

Ogni volta che cadi in una casella sfida, puoi leggere ad alta voce come evolve la storia del tuo personaggio, procedendo di livello quando incontri le caselle successive, inserendo negli spazi vuoti la parola contrassegnata dal corrispettivo numero. **Si procede di livello ogni volta che cadi o ricadi in una casella sfida.**
Al 3° livello, acquisisci un nuovo potere!

1° LIVELLO + ++

il solo gusto di accumulare cenere. Non si rende conto del male che fa, perché è accecata dal suo desiderio di bruciare e trasformare tutto. La leggenda dice che abbia iniziato a fare così solo dopo aver conosciuto (2) _____.

2° LIVELLO ++ +

Solo quando si rende conto della pericolosità di Lord Thermon, capisce che il suo fuoco può essere usato anche in modo diverso. Con i Guardiani e grazie al prezioso consiglio di (1) _____ ha imparato a controllare la sua energia. Ora, usa il suo potere per creare energia pulita e per rinnovare le aree bruciate, facendo spuntare nuove piante e ridando vita alla natura.

3° LIVELLO +++

Il sogno di Fiamma è che il suo fuoco porti sempre e solo energia pulita e vita nuova, aiutando la natura a rinascere più forte e rigogliosa, senza più distruggere, ma solo illuminare e riscaldare in modo positivo. Finalmente non è più avida di cenere, ma spesso, si narra che si fissi a guardare in strano modo gli oggetti di color (3) _____, chissà se diventeranno la sua nuova passione!

HAI RAGGIUNTO IL 3° LIVELLO
HAI ACQUISITO UN NUOVO SUPERPOTERE:

Somma +2 al risultato di ogni lancio del dado!