

I FANTASTICI

TORNEO 06

REVELSH
BLIND
BEHOLDERS



CHIVASSO - TRE/QUATTRO MARZO ORE 11.00 - LICEO NEWTON



I FANTASTICI QUAGKI!

Avventura quasi ufficiale del XI° Torneo di gioco di ruolo
dell'associazione culturale Revelsh Blind Beholders.

Valevole per il Campionato GDR 2012

Crediti

Ideazione e Sviluppo (in ordine alfabetico):

Alessandro (Nardone) Adamo – Daniele (Cadfael) Milanesio – Luca (Elfoscuro) Riccio

Grafica e Impaginazione:

Diego (Galahad) Barbera

Locandina e Disegni:

Marco Tessiore – Diego Bionda

Logistica di torneo

Revelsh Blind Beholders

Video introduttivo:

Alessandro "Nardone" Adamo

Playtester:

Nadia "Silvara Mezzelfa" Baldisseri - Andrea "Szass Tam" Barbera - Diego "Galahad" Barbera - Beppe "Caino" Benenati – Daniele "Thrain" Codebò - Moreno "Egon" Lipari - Cristiano "Dissidio" Carulli - Elisa "Turingwethil" Gallinatto - Dario Leccacorvi - Renato "Milo Greenbottle" Mauro - Sara "Kira" Monfardini – Roberto "Random" Pozzati - Davide "Ravakain" Rospì - Alessandro "Sofista" Dicembre - Gabriele "Wolf" Vissio

Ringraziamo inoltre:

gli Amici Ludici, per aver fatto conoscere ad alcuni di noi il rumoroso mondo di OG.

Il Liceo Isaac Newton di Chivasso, nelle persone del preside e del vicepresidente che, anche quest'anno ci hanno concesso l'utilizzo del liceo per ospitare la manifestazione. Il Comune di Chivasso, nella persona dell'Assessore alla cultura Mario Marino. Renato, il gestore del bar del Liceo Newton; collaboratore, amico, sostegno per i duri giorni della manifestazione. Ringraziamo inoltre tutti coloro che, pur non essendo stati citati nei punti precedenti hanno, a diverso titolo, contribuito alla riuscita dell'evento.

SOMMARIO

I Fantastici Quack!	I
Locandina e Disegni:	I
SOMMARIO	II
INDICE DELLE TABELLE	IV
Ogni riferimento a persone o fatti realmente esistenti è puramente casuale.	IV
I Introduzione per i master	3
1.1 Ordine di lettura consigliato	3
1.1.1 <i>Introduzione per i giocatori</i>	3
1.2 L'ambientazione	4
1.2.1 <i>Terra, tanti, tanti, tanti anni fa</i>	4
1.2.2 <i>Il clima</i>	4
1.3 Le 17 parole	4
1.3.1 <i>Obbligo, non richiesta</i>	5
1.4 Il sistema di gioco	6
1.4.1 <i>Classi dei personaggi</i>	6
1.4.2 <i>Abilità</i>	6
1.4.3 <i>Abilità speciali</i>	7
1.4.4 <i>Combattimenti</i>	8
1.4.5 <i>Regole speciali</i>	10
1.5 I Fantastici Quack! (in breve)	10
1.5.1 <i>Fattacci Precedenti un po' puzzolenti</i>	10
1.5.2 <i>I fattacci dell'avventura pelosa</i>	11
1.6 Soluzione dei personaggi	11
1.6.1 <i>Mr. Quack</i>	11
1.6.2 <i>La Forgia Umana (LFU)</i>	12
1.6.3 <i>La Donna Impossibile (LDI)</i>	13
1.6.4 <i>Il Coso</i>	14
1.7 Note per i master	14
1.7.1 <i>L'intervento del master</i>	14
1.7.2 <i>Domande al master e FAQ</i>	15
1.7.3 <i>Gestione degli allegati</i>	16
1.7.4 <i>Tabelle</i>	17
1.7.5 <i>Tempistiche dell'avventura</i>	18
1.7.6 <i>Preparazione al gioco</i>	18
2 Scene principali dell'avventura	20
2.1 Al villaggio peloso	20
2.1.1 <i>Generalità</i>	20
2.1.2 <i>Scena 1 – La missione</i>	20

2.1.3	<i>Altri luoghi della caverna</i>	22
2.1.4	<i>Scena 2 – I preparativi</i>	22
2.2	<i>Il viaggio</i>	24
2.2.1	<i>Scena 3 - Prima sosta: il MacGuffin</i>	24
2.2.2	<i>Scena 4 - Seconda sosta: il bivio</i>	26
2.2.3	<i>Scena 5 - Terza sosta: la grande coppa pelosa</i>	27
2.2.4	<i>Scena 6 - Quarta sosta: l'arrivo del temporale</i>	27
2.3	<i>La Caverna di Grande Grande Cosa Pelosa Puzzolente</i>	28
2.3.1	<i>Generalità</i>	28
2.3.2	<i>Scena 7 – La caverna della tigre dai denti a sciabola</i>	28
2.3.3	<i>Scena 8 - I nuovi graffiti</i>	29
2.4	<i>Oltre La Valle</i>	30
2.4.1	<i>Generalità</i>	30
2.4.2	<i>Scena 9 – Gli homo herectus</i>	30
2.4.3	<i>Scena 10 – La diga</i>	31
2.4.4	<i>Scena 11 – Cercare aiuto</i>	32
2.4.5	<i>Scena 12 – Lo pterodattilo</i>	32
2.4.6	<i>Scena 13 - Ritorno al villaggio</i>	33
3	Finali ed Epiloghi	35
3.1	<i>Finali</i>	35
3.1.1	<i>Finale “I have a dream”</i>	35
3.1.2	<i>Finale “I Have A Mezzo Dream”</i>	35
3.1.3	<i>Finale “I Have A Dream Interruptus”</i>	35
3.2	<i>Epilogo</i>	36
3.2.1	<i>La Voce di Dio</i>	36
4	Appendice: a.r.m.e.	37
5	Appendice: grunting	38
6	Appendice: abilita' tecniche e speciali	39
7	Appendice: elenco degli allegati	40

INDICE DELLE TABELLE

<i>Tabella 1: Reazione di Mr.X all'incontro di Arthur.....</i>	<i>17</i>
<i>Tabella 2: Tempistiche medie delle singole scene.</i>	<i>18</i>
<i>Tabella 3: Le armi nella capanna delle cose puntute.</i>	<i>23</i>
<i>Tabella 4: Scheda tecnica dello pterodattilo</i>	<i>33</i>
<i>Tabella 5: Riepilogo delle abilità tecniche di ogni PG.</i>	<i>39</i>
<i>Tabella 6: Elenco degli allegati (con grafica).</i>	<i>40</i>

Publicazione amatoriale, intesa al solo scopo di intrattenimento.

Copyright © 2012 associazione culturale Revelsh Blind Beholders (<http://www.revelshblindbeholders.net>)

Ogni riferimento a persone o fatti realmente esistenti è puramente casuale.



“Perché i cavernicoli sono stati i primi poeti? Perché si esprimevano con i versi”

I versi, i grugniti, le frasi senza verbi, l'impossibilità di negare o affermare a parole ciò che s'intende. Questi gli elementi di OG e dell'avventura che state per leggere.

Si avvisano i gentili lettori che tutto ciò che troverete nelle prossime pagine vi potrà sembrare politicamente scorretto e un po' blasfemo.

Tuttavia le battute e i riferimenti sono scritte e recitate con il sorriso sulle labbra, senza alcun intento offensivo o riferimenti a fatti, cose o persone realmente esistenti.

Se il vostro obiettivo è quello di farvi due risate in nostra compagnia questo è il posto giusto. OG tirerà fuori il meglio e anche il peggio da voi, ma lo farà con allegria e il gusto di non prendere mai le cose sul serio.

Quindi venite e gustatevi il tutto e, soprattutto, cosa molto importante... ANDARE COSA BRILLANTE BASTONE BANG GRANDE PUZZOLENTE SASSO BANG BANG!

1 INTRODUZIONE PER I MASTER

1.1 ORDINE DI LETTURA CONSIGLIATO

Consigliamo a tutti i master che si avvicinano a “I Fantastici Quack!” di cominciare la lettura, in primo luogo, dall'**introduzione destinata ai giocatori**: avrete così immediatamente un'idea di quello che i vostri clienti sono tenuti a conoscere prima di incominciare la sessione di tortura con voi. Non abbiamo idea precisa di dove si trovi questa meravigliosa introduzione, ma da qualche parte ci sarà di sicuro.

Proseguite quindi con i prossimi paragrafi, in cui ci siamo presi la libertà di riportare una versione dell'introduzione al sistema di gioco un po' più approfondita e decisamente più mirata a questa avventura. Troverete quindi molti elementi comuni con l'introduzione destinata ai giocatori, ma anche riferimenti più precisi all'ambientazione e alle dinamiche di gioco, indispensabili se il vostro compito è quello di masterizzare. In certi casi, emergeranno addirittura elementi specifici dell'avventura, spesso legati ai personaggi e alle loro abilità: potrebbero apparirvi oscuri all'inizio, ma confidiamo che al termine della lettura tutto sarà chiaro e cristallino.

Segue un breve **riassunto dell'avventura** e dei **tratti caratteristici dei personaggi**. Ci permettiamo di suggerire sin d'ora che quello è il momento più opportuno per dedicarsi alla lettura dei grandi sassi, pardon, dei grandi background, domando scusa, dei background dei personaggi.

Prima del gran finale, una sezione sarà dedicata interamente ai consigli per la masterizzazione. Si tratta di poche pagine, ma potrebbero togliervi d'impiccio in più di un'occasione.

In conclusione, perché non leggere anche l'avventura vera e propria? Per i più pigri e in caso di necessità urgenti, il **grafico ARME** che riassume i flussi dell'avventura è stato inserito in Appendice 4.

Poiché, come sarà spesso ribadito nelle prossime pagine, **l'atmosfera è la parte essenziale di questa avventura**, soltanto una perfetta conoscenza delle varie scene permetterà ai master di coinvolgere i giocatori al meglio. Detto così, suona un po' come una minaccia, e in effetti è proprio questo l'intento.

Infine, vogliamo sottolineare che **la presenza di errori ortografico o sintattici nel testo è chiaramente volute**, al fine di rendere più adeguata all'ambientazione la stesura dell'avventura stessi.

1.1.1 INTRODUZIONE PER I GIOCATORI

Il documento è destinato ai giocatori che vorranno prepararsi all'esperienza con un certo anticipo. È consigliato leggerla per benino, anche perché sono contenuti molti spunti sull'ambientazione di OG e sulla specifica avventura; qualora i giocatori durante la sessione dovessero far presente di aver scientemente ignorato tale consiglio, dite loro che sono delle grandi cose puzzolenti, picchiateli con la clava (se non siete clava-muniti, ve ne verrà probabilmente fornita una dall'organizzazione) sul loro grande sasso e concedetegli la possibilità di rimediare **dando loro una copia dell'introduzione e dieci minuti per leggerla**. Suspendete altre azioni con la clava durante i dieci minuti successivi, che ovviamente non verranno conteggiati nel tempo dell'avventura.

Le informazioni in questo file sono poche e irrilevanti, ma quale avventura può non avere una bella introduzione? I giocatori ci troveranno un sunto del sistema di gioco, una presentazione dell'ambientazione (quella in cui parla Dio) e il dizionario indispensabile per comprendere il dodo.

In quei quadretti pieni di omini sono infatti elencate alcune parole base del gioco. Fate attenzione, **non tutti i personaggi avranno a disposizione solo o tutte quelle parole**. In teoria, i giocatori ve lo dovrebbero domandare dopo aver letto i rispettivi background, ma forse, già perfettamente a loro agio nella parte di cavernicoli, potrebbero dimenticarsene: sembra strano, ma siete lì apposta per queste evenienze.



1.2 L'AMBIENTAZIONE

Di seguito vi riportiamo alcune informazioni per rendere al meglio il clima dell'avventura. Trattandosi di ricordi d'infanzia di uno degli autori, potrebbero anche esserci delle inesattezze, pazienza.

1.2.1 TERRA, TANTI, TANTI, TANTI ANNI FA

Pleistocene, 15.000 anni a.C.. La terra è una radura incontaminata piena di grandi cose puzzolenti pelose e piccole cose puzzolenti pelose. Gli uomini sono pelosi e camminano gobbi, vivono in società, cacciano, mangiano, fanno le cosacce e cercano di evitare di essere cibo per grandi cose puzzolenti pelose come dinosauri, astronauti venuti dal futuro, eccetera.

La tecnologia a disposizione è normalmente classificata come oggetto puntuto e oggetto poco puntuto. Gli oggetti puntuti come le clave e i sassi sono spesso utilizzati per fare grande bang, mentre gli oggetti poco puntuti sono utilizzati per fare cose che vengono in mente a chi ha grande sasso, ai più intelligenti insomma.

Gli uomini si dividono generalmente in due gruppi: possono avere un grande bastone, cacciatori e forzuti in generale, o possono avere un grande sasso, pionieri e inventori. Le donne sono sempre caverne pelose, al massimo cambia la dimensione della suddetta parte anatomica. Come ovvio, ci si augura di non scoprire mai una donna senza caverna pelosa, ma equipaggiata con grande bastone, magari peloso.

La comunicazione è limitata: **gli uomini hanno un vocabolario striminzito, possono conoscere dai 15 ai 20 vocaboli**. Con la mimica e queste poche parole, cercano di farsi intendere dai propri simili. Non sempre ci riescono anche perché, come ben capirete, andare grande caverna può essere facilmente frainteso se nel gruppo è presente una donna.

La sessualità è libera e non soggetta a rigidi schemi etico sociali, non esiste l'omosessualità, non esiste il pudore, non esistono norme contro la zoofilia. Ciò che può arrecare piacere è considerato quasi sempre cosa buona e giusta. Amen.

1.2.2 IL CLIMA

Temperato, con precipitazioni sparse e nebbia in val padana, grazie.

Oltre a questo, il clima del gioco è **umoristico, nonsense e a tratti anacronistico**. Ecco, voi che leggete dovrete conoscere almeno 21 parole, quindi spero che vi documentiate per capire i termini "nonsense" e "anacronistico".

Per rendere l'idea del clima, basti dire che per, quanto in OG la morte di un personaggio sia contemplata, questo evento è assai raro.

Nell'avventura che state leggendo raro diventa impossibile. Se un tirannosauro attacca un personaggio, lo sbatacchia, lo fa volare per centinaia di metri, a volte lo mastica, ma in nessun caso lo uccide. Il giocatore che avrà avuto l'onore di subire questo trattamento si ritroverà sì malconco e pieno di bernoccoli, ma pur sempre vivo.

L'umorismo di OG si basa su cliché estremizzati, ad esempio i rapporti sessuali promiscui, la stupidità dei personaggi ed elementi futuristici come quello dell'astronauta.

Al fine di mantenere questo stato di cose, **le descrizioni e gli stessi interventi del master saranno in linea con l'ambientazione**, immaginiamo non sarà un problema per voi. Questo elemento è importante perché, minori saranno le uscite dal gioco, maggiore sarà la resa e il conseguente divertimento. Ergo, nella remota ipotesi che conosciate più di 21 parole, per questa volta siete autorizzati a fare economia.

1.3 LE 17 PAROLE

IO, TU, SASSO, ACQUA, FUOCO, CAVERNA, CIBO, COSA, BASTONE, PELOSO, PUZZOLENTE, GRANDE, PICCOLO, BRILLANTE, DORMIRE, ANDARE BANG.

OG è un gioco e come tutti i giochi prevede delle regole. L'utilizzo esclusivo delle parole indicate è ciò che rende particolare un'esperienza in OG.

1.3.1 OBBLIGO, NON RICHIESTA

Come scritto poc'anzi, si tratta di una **regola** e questo implica che la condizione per poter giocare è quella di attenersi al vocabolario indicato sul proprio background. Dovrà essere chiaro ai giocatori a inizio partita e dovrà eventualmente **essere fatto presente** loro durante lo svolgimento del gioco.

Il master è tenuto a richiamare all'ordine le squadre che dovessero cominciare a comunicare in maniera normale. Quali che siano le loro motivazioni (salvo casi di imminente pericolo o morte), occorrerà spiegare ai giocatori ribelli, che il gioco non ha ragione di essere se non vincolato alle regole imposte. Una squadra che non dovesse rispettarle, otterrebbe di risolvere l'avventura in meno di 15 minuti.

Ovviamente questa misura non va applicata in caso di piccoli errori, di parole sfuggite o dette per frustrazione (saranno comunque prese in considerazione le uscite dal gioco in fase di valutazione), ma quando il gruppo rifiuta in maniera evidente di comunicare così come gli è stato indicato.

1.3.1.1 ECCEZIONE DODO

Nella nostra avventura il dodo rappresenta un'eccezione: a differenza degli altri personaggi, questi non parla, ma si esprime con versi e mimica. Anche lui è limitato dal vocabolario di OG, tuttavia per la particolare difficoltà del personaggio, è **consentita una forte libertà nella mimica** che possa aiutare la comprensione del discorso.

Inoltre, è possibile che un giocatore si trovi in forte difficoltà nel giocare questo tipo di personaggio o che sia addirittura impossibilitato a farlo. In casi di questo tipo si può far presente al giocatore che, qualora non se la sentisse di mimare, può esprimersi liberamente come farebbe qualsiasi altro personaggio, sempre vincolato allo striminzito vocabolario di OG.

Ovviamente questa possibilità non deve essere nota al giocatore; anzi, il master è tenuto a insistere affinché il giocatore si sforzi di interpretare il dodo correttamente. Come un po' la parola stessa sottintende, il master è pregato di ricorrere all'eccezione solo "ECCEZIONALMENTE".

Suggeriamo che l'eventuale concessione sia proposta soltanto al termine della scena 3.

1.3.1.2 NON TUTTI CONOSCONO TUTTO

Non tutti i personaggi comprendono le 17 parole o conoscono solo queste. Alcuni possono conoscere parole aggiuntive, altri possono confonderne alcune, altri ancora possono impararne di nuove nel corso della partita. Nei background dei personaggi sono indicate le effettive parole conosciute da ciascun personaggio.

Domanda classica: "ma queste parole sono diverse da quelle dell'introduzione?" Risposta classica: "esatto, quelle sono le vere e sole parole che tu conosci."

1.3.1.3 EVOLUZIONE IN GIOCO

Nel corso di una partita è possibile che il master consenta ad un personaggio di imparare una nuova parola, che può essere poi insegnata agli altri giocatori. A rigore ci sarebbero anche dei tiri di dado da fare, ma pazienza.

 **Nel nostro caso La Donna Impossibile imparerà la parola "bugiardo" una volta vista la copia del graffito presente nella caverna della tigre (scena 8).**

 **È anche possibile che tutti i giocatori imparino parole nuove dopo l'incontro con gli Homo Herectus (scena 9).**

1.4 IL SISTEMA DI GIOCO

1.4.1 CLASSI DEI PERSONAGGI

Ogni classe si sviluppa attorno ad una caratteristica principale che ti rende migliore degli altri membri della tribù in quella specifica particolarità. Mentre l'introduzione per i giocatori comprende una panoramica complessiva delle classi presenti in OG, ci limitiamo qui a descrivere le classi presenti nell'avventura.

Non serve ringraziare.

Strong

È forte, dannatamente forte, e infligge più danni degli altri cavernicoli. Possiede 3 abilità primarie.

Learned

Sa come risolvere i problemi e si ricorda come ci è riuscito anche dopo un po' di tempo. È capace di cucinare, lanciare oggetti con precisione e costruire oggetti e, in alcuni casi, addirittura in grado di imparare nuove abilità sconosciute alla sua tribù. Possiede 6 abilità primarie, 3 in più rispetto a tutte le altre classi di cavernicoli.

Grunting

Di tutti i tipi di cavernicoli, è il più misterioso. Quando si trova in difficoltà, tramite grugni e movimenti sconnessi delle braccia accompagnati da oscure litanie, può, miracolosamente e inaspettatamente, volgere gli eventi in suo favore. Una volta per scena può ricorrere ai grugni e tirare due dadi: se su entrambi i dadi appare lo stesso numero, capita un evento straordinario e miracoloso. Tuttavia, se ottiene due 1, succede qualcosa di decisamente più orribile. Possiede 3 abilità primarie.

1.4.1 ABILITÀ

Le abilità primarie permettono di compiere azioni semplici più facilmente degli altri cavernicoli e sono indicate nella parte bassa della scheda del personaggio.

Quando un giocatore cerca di fare qualcosa, tira un dado: se non ha abilità che vengano in suo aiuto (abilità non in grassetto), **5 o 6 garantiscono il successo**. Se invece possiede delle capacità che si applicano in quel caso (abilità in grassetto), ottiene il **successo con 3 o più**.

Tuttavia, in caso di un fallimento critico al tiro (ottenere un 1) l'abilità viene **momentaneamente dimenticata**; il master penserà alla cosa più umiliante che possa capitare a causa della caduta nella più profonda stupidità e la descriverà accuratamente al giocatore. Inoltre stabilirà a sua discrezione per quanto tempo l'abilità non potrà essere usata.

Caro master, non ti dimenticare di ridere quando questo capita!

Regola opzionale: quando si ottiene un 6, si può decidere di far ritirare il dado. Se esce nuovamente il 6, l'azione viene portata a termine in modo straordinario e sorprendente. Il master può decidere lui stesso con che modalità, così come richiedere suggerimenti dagli altri giocatori.

Segue una parziale ricostruzione delle abilità consentite ai giocatori che presentano particolarità non banali; quelle non menzionate, sono da intendersi nel modo più semplice.

Costruire

Gli oggetti creati con l'abilità costruire non durano quasi mai molto a lungo, anche perché i cavernicoli hanno la tendenza a testare impropriamente le invenzioni fino al punto di rottura. Tutti i cavernicoli odiano in particolare la tecnologia in possesso delle altre tribù. Qualora venisse individuato un oggetto sconosciuto in un clan diverso dal proprio, i giocatori devono effettuare un tiro salvezza: con un valore inferiore a 5 (4 nel caso di classe "learned"), l'impulso di distruggere l'invenzione del clan nemico sarà incontenibile e i giocatori dovranno catapultarsi verso l'oggetto in questione per ridurlo in poltiglia.

Esplorare

Soltanto i cavernicoli dotati della capacità "esplorare" sono in grado di orientarsi agevolmente, ricordandosi dove sono già passati in precedenza e dove si trovano i segni che permettono di riconoscere i vari sentieri.

 **Notate che ai fini dell'avventura solo il dodo ha questa abilità; di conseguenza, fate presente ai giocatori che senza di esso non sarebbero in grado nemmeno di trovare la punta dei rispettivi piedi.**

Pescare

Questa abilità permette di pescare pesci da laghi, fiumi e mari. Tuttavia, solo i cavernicoli "learned" adottano un sistema paragonabile ad una canna da pesca; tutti gli altri prediligono tuffarsi direttamente in acqua e prendere i pesci con le mani. Ciò che tutti sanno però è che l'acqua, così come la terra, contiene più cose che vogliono mangiare te rispetto a quelle che tu puoi mangiare!

Distinguere erbe

Questa abilità permette di capire quali erbe sono commestibili e quali velenose.

Cacciare

L'abilità si applica solo a animali di piccola taglia. Per animali di grandi dimensioni, quali mammut, occorre invece portare a termine un combattimento vero e proprio.

Intimidire

È possibile spaventare altri cavernicoli o esseri quasi-intelligenti scoraggiandoli dall'attaccare, il tutto assumendo una postura molto terrificante, percuotendosi il petto, emettendo forti rumori e brandendo le armi in proprio possesso. Questa abilità funziona solo se gli avversari sono realmente convinti che sia meglio darsela a gambe, ossia quando si verifica una delle seguenti condizioni: sono in netta minoranza, sono feriti e i PG no, il gruppo dei PG è più grande e più robusto, è presente qualche vantaggio strategico (i PG sono sopra ad una collina con grandi massi da far rotolare).

Sollevare

È possibile sollevare oggetti mediamente pesanti o trascinare oggetti molto pesanti. In caso di classe "strong" soltanto un 1 porta al fallimento del tentativo di sollevamento.

Romanticismo

Questa abilità consiste nel convincere le donne della tribù (o gli uomini) a riprodursi, senza necessariamente colpirle in testa e approfittare dello svenimento per portarle nella propria capanna.

Lanciare oggetti

I cavernicoli misurano le lunghezze in numero di serpenti. Di conseguenza un cavernicolo è normalmente in grado di lanciare un sasso a 12 serpenti di distanza, una lancia a 56 serpenti di distanza; se di classe "strong" queste lunghezze vanno triplicate.

1.4.3 ABILITÀ SPECIALI

Come anticipato ogni personaggio ha a disposizione due **super poteri** che egli/ella/esso è convinto di poter sfruttare. Ovviamente si tratta di poteri finti, che però appaiono totalmente reali al personaggio che li ha usati. I suoi compagni non si accorgeranno di nulla, salvo notare qualche curioso atteggiamento nel visionario in questione.

Queste abilità non richiedono tiro di dado, sono sempre effettuate con successo, per quanto possa essere definito successo usare un'abilità che non funziona. Possono essere reiterate a piacere.

C'è completa libertà di descrizione da parte dei master per quel che riguarda l'effetto dei poteri. È molto importante accentuare la componente scenica per il giocatore che usa le abilità speciali, con descrizioni iperboliche, in modo da generare ancora più ilarità quando verrà comunicato agli altri personaggi che, dal loro punto di vista, non è successo assolutamente nulla.

Dato che supponiamo la fantasia difetti in alcuni di voi, eccovi un esempio nel caso in cui La Forgia Umana (LFU) decida di lanciare una palla di fuoco.

Tu [indicare LFU] muove braccia grande grande, prima muove braccio destro, poi muove braccio sinistro, grande concentrazione e... piccolo fuoco nasce in tue mani, poi grande fuoco e BANG! Grande palla fuoco, grande tempesta brillante di lapilli, andare di fronte a tu e incenerire cosa grande e cosa piccola, incenerire tutto davanti tu. Ehhhh! Tu grande stanco dopo fuoco, ma tu grande soddisfazione. Tu brillante!

Tu, tu e tu [indicare gli altri personaggi] vedere tu [indicare LFU] che agita mani, sposta peso indietro e avanti, poi lancia grande urlo di "ehhhh" e poi molto stanco. Però non succede nulla, tu no vedere niente.

1.4.4 COMBATTIMENTI

Sebbene la scelta migliore sia quasi sempre scappare, la stupidità spesso porta i cavernicoli a menare le mani senza alcuna strategia. Ecco una serie di regole qualora questo dovesse accadere.

Iniziativa

All'inizio di un combattimento tutti i giocatori tirano un dado per stabilire l'iniziativa, a cui si somma il bonus di evadere. Inizia il giocatore o la creatura con il valore più alto; in caso di pareggio, hanno sempre la priorità i cavernicoli. In caso di ulteriore pareggio, fate un po' come vi pare.

Attacco

Durante il proprio turno di attacco si tira un dado, al cui risultato va eventualmente sottratto il bonus di armatura o di evadere del nemico. Se il numero così ottenuto supera o uguaglia il proprio valore di attacco, si infligge il numero di danni, presente sulla scheda del PG, alla voce punti ferita (Unggghh) del nemico. Indipendentemente da quanto specificato sulla scheda, soltanto con armi o a morsi è possibile infliggere più di un danno.

Si dimentica come attaccare solo quando si ottiene 1 al dado, trascurando eventuali altri malus imposti dal nemico. L'amnesia porta al naturale fallimento dell'attacco e ad un turno di "riposo" in cui non è possibile attaccare; dal turno successivo si può tornare attivi nel combattimento.

Danni

Quando si viene colpiti, i punti Unggghh (normalmente noti a voi nerd come punti ferita) vengono temporaneamente ridotti a seconda del danno che il nemico è in grado di infliggere. Finché si hanno punti ferita, si può continuare il combattimento senza problemi. Quando si esauriscono i punti ferita si cade in stato confusionale e non si può più continuare a combattere. Qualora gli altri PG non facciano nulla per attirare l'attenzione del nemico, ad esempio continuando il combattimento, egli potrebbe anche decidere di uccidere il giocatore inerme. Questa è normalmente la sorte che capita quando si è sconfitti da un animale carnivoro; gli animali erbivori tenderanno invece ad andarsene via soddisfatti. I cavernicoli di altre tribù, se non cannibali, cercheranno di rapire il giocatore in stato di incoscienza per chiedere un riscatto. Infine, se si è sconfitti da un antico astronauta, è molto probabile essere oggetto di esperimenti poco piacevoli. In ogni caso, la morte è permanente.

Una notte di riposo in un luogo confortevole (ad esempio il proprio villaggio) è sufficiente a recuperare tutti i punti ferita, anche se ci si trova in stato di incoscienza. In caso di luoghi improvvisati o poco sicuri, si recuperano 1 o 2 punti ferita ogni 8 ore, a discrezione del master.

 **Si ricorda ai master che ne "I Fantastici Quack!" la morte non è contemplata, né reale, né in gioco.**

Ritirata

Al posto del proprio turno di attacco, è possibile battere in ritirata sfruttando l'abilità scappare. In caso di successo, il coraggioso riesce a mettere abbastanza spazio tra sé e il proprio nemico; in caso contrario, la fuga va comunque a buon fine ma si subisce un attacco aggiuntivo dal proprio nemico (oltre a quello previsto nel round).

Combattimento a distanza

Le regole per il combattimento sono le stesse, ma è spesso più vantaggioso del corpo a corpo, soprattutto se il nemico non ha nulla da tirare o non ne è capace. È necessaria l'abilità di lanciare per incominciare un combattimento a distanza e si può al massimo dare un singolo danno.

Altri modi per farsi male

Qualunque azione che comporti rischio di cadute (ad esempio saltare o arrampicarsi), in caso di fallimento determina anche la perdita di un punto ferita.

 **Potrebbe anche succedere che, nel corso della partita, i PG decidano di dimostrare amore reciproco a colpi di clava. Ricordatevi di tutelare sempre il dodo in questi casi! Se la manifestazione d'affetto ha una certa portata (piovono mazzate), togliete 1 punto Unggghh a chi ne fa le spese. La notte di sosta (tra Scena 6 e Scena 7) tornerà utile per recuperare eventuali danni subiti.**

Troubleshooting: stanno scuoiando il dodo, che faccio?

Ricordate che il dodo è sacro, di conseguenza la sua integrità fisica va conservata per tutta la partita. Qualora il dodo dovesse trovarsi in grave difficoltà, ricorrete a qualche fulmine in prossimità di eventuali aggressori. Secondo voi il nostro demiurgo lascerebbe mai che il dodo venisse ucciso nella sua storia, mandando in vacca mesi di pianificazione dell'avventura?

Tattiche di combattimento alternative

In alternativa al normale turno di attacco è possibile utilizzare tecniche avanzate di combattimento.

-  **DISTRARRE:** funziona come un attacco normale, ma se va a segno non ci sono danni. Tuttavia, fino alla fine del turno, tutti gli altri giocatori guadagnano un bonus di 1 nei confronti del nemico distratto.
-  **AFFERRARE:** con un 4 (un 3 se si è di classe "strong") o superiore ci si può attaccare al proprio avversario infastidendolo nei movimenti. Tutti gli attacchi successivi infliggono un danno aggiuntivo, a patto che il nemico resti immobilizzato. Un nemico immobilizzato ha inoltre evadere ridotto di 1. Ci si libera con un 4 (un 3 se si è di classe "strong" o di taglia superiore al chi immobilizza) o un numero superiore al posto del normale attacco. Una creatura immobilizzata non può anche essere distratta e non si possono immobilizzare creature che siano palesemente più grandi.
-  **ESCA:** all'inizio di un turno si può dichiarare di gettare un'esca (possibilmente un altro giocatore) per spingere l'avversario verso una zona particolare del terreno di combattimento, con un 4 o un tiro superiore. Per tutto il turno gli avversari hanno un bonus di 1 nell'attacco contro chi fa da esca.
-  **DIMOSTRAZIONE DI FORZA:** con un 5 o superiore, è possibile spaccarsi una clava in testa per impressionare l'avversario e infliggergli un malus (ma solo per gli attacchi rivolti a chi lo ha impressionato) di 1 fino alla fine del combattimento o fino a quando non si viene colpiti. In caso di fallimento, i danni vengono inflitti a se stessi.
-  **VIOLENZA:** con un 5 o superiore si può essere presi dalla foga ed effettuare due attacchi, anche a due nemici diversi. In caso di fallimento, uno dei due attacchi deve essere rivolto al compagno più vicino; qualora si sia da soli, il secondo attacco è contro se stessi e comporta un danno.

1.4.5 REGOLE SPECIALI

In caso una discussione sia ad un punto morto, con più giocatori che continuano a ripetere le stesse parole e gli stessi gesti senza realmente comprendersi, il master può utilizzare una risoluzione forzata: i giocatori tirano il dado, chi ottiene il numero più alto convince gli altri PG a seguire il suo piano d'azione.

 **Al di là del tiro di dado, il master interviene in situazione di stallo per consentire al gruppo di andare avanti; ciò eventualmente può essere preso in considerazione al momento di redigere la valutazione finale.**

1.5 I FANTASTICI QUACK! (IN BREVE)

Come sempre capita con le avventure investigative non è possibile tracciare una linea di azione univoca portata avanti dai PG. Ma di ciò non dovrebbe fregarci una mazza, visto che la nostra non è un'avventura investigativa.

1.5.1 FATTACCI PRECEDENTI UN PO' PUZZOLENTI

Di seguito verranno descritti i retroscena dell'avventura.

1.5.1.1 15800 A.C.

Dodo e uomini vivono in completa armonia. I dodo, per via della loro straordinaria intelligenza, sono trattati da pari da parte degli umani.

1.5.1.2 15700 A.C.

Una tigre dai denti a sciabola si stabilizza poco lontano dal villaggio degli umani e comincia a uccidere la popolazione del villaggio, in particolare i cacciatori umani che si allontanano in cerca di cibo.

Il capo villaggio nota però che, quando a essere divorato è un dodo, la tigre sembra quietarsi per un periodo di tempo maggiore rispetto all'uccisione di un uomo.

Poiché la diminuzione dei cacciatori comincia a minare la sopravvivenza del villaggio, il capo decide di sfruttare a suo vantaggio i gusti alimentari della tigre immolando i dodo per placarne la voracità.

Ogni settimana una spedizione di umani "consegna" un dodo nelle vicinanze della caverna della tigre. Lo stratagemma effettivamente funziona e la tigre, saziata dalle succulente offerte, non attacca più gli umani. Per immortalare questa importantissima scoperta, due pitture rupestri, rappresentanti l'offerta votiva alla tigre, vengono portate a compimento nella caverna del capo villaggio e nella caverna della tigre (chiaramente approfittando della sua assenza).

Questa prassi sovverte l'equilibrio tra umani e pennuti che, da animali "alla pari", diventano merce di scambio: i dodo vengono così confinati in recinti e allevati al solo scopo di nutrire la tigre.

Dal loro punto di vista, i dodo, seppur animali intelligentissimi, percepiscono chiaramente che qualcosa è cambiato (si trovano imprigionati e vedono sparire un membro della loro razza ogni settimana), ma non possono che subire passivamente ignorando la ragione di tali sparizioni.

1.5.1.3 15670 A.C.

Durante una delle menzionate spedizioni votive, **una serie di fulmini** si abbatte sulla carovana, uccidendo il capo villaggio e alcuni tra i più valenti guerrieri della scorta.

Il dodo sacrificale ne esce miracolosamente illeso, così come alcuni componenti della spedizione, tra cui il superstiziosissimo sciamano del villaggio.

Poiché gli uomini hanno sempre provato un profondo timore per gli eventi naturali che non riuscivano a controllare, questo incidente viene collegato al dodo e la paura dei fulmini diventa paura per le capacità finora sconosciute del pennuto stesso.

Di ritorno al villaggio, lo sciamano racconta quanto successo e immediatamente contagia tutti gli umani, che **si inchinano al dodo ritenendolo in grado di controllare i temuti fulmini**.

Il dodo, ben conscio di non avere tali poteri, approfitta però della situazione vantaggiosa e ribalta il rapporto di forza con gli umani. I recinti in cui i dodo venivano allevati sono rimossi e i dodo diventano i nuovi padroni del villaggio. I dodo si insediano nella caverna del capo villaggio, trovano il graffito riguardante la tigre e, comprendendo finalmente qual era stato il destino di molti di loro, privi di ogni remora morale a causa del trattamento subito ad opera degli umani, approfittano a piene mani della loro nuova condizione.

Per cancellare le prove del recente passato **coprono la parte di graffito che mostra la tigre nell'atto di nutrirsi del dodo** e lasciano ben visibile la parte riguardante la processione (in cui il dodo appare come una specie di divinità). Poiché ignorano l'esistenza del secondo graffito, non si preoccupano di occultare le prove nella caverna della tigre; in aggiunta, consci dei gusti della tigre, si guardano bene dall'avvicinarsi alla sua tana.

1.5.1.4 15670 A.C. ~ 15630 A.C.

Nel corso degli anni la tigre diventa sempre meno pericolosa per il villaggio (è vecchia e il suo territorio di caccia si è in parte ristretto). Dalla caccia, le abitudini degli umani si spostano un po' più verso la raccolta delle bacche e l'agricoltura, spinti dalle richieste dei dodo e avvantaggiati dalla presenza di un corso d'acqua nelle vicinanze del villaggio.

I dodo continuano a godere di infiniti privilegi e sfruttano gli umani a loro completo vantaggio, utilizzandoli come servi in qualunque attività. A tal proposito, per non incorrere nell'ira dei dodo e meglio soddisfare le loro richieste, **si sviluppa una specie di codice, fatto di gesti e versi**. I dodo, grazie al loro acume, imparano presto a comprendere anche il linguaggio degli uomini, i quali, al contrario, anche a causa del timore reverenziale, non riescono a capire la lingua dei dodo, che è decisamente più articolata e completa di quella umana.

Sebbene negli umani resti sempre molto forte la paura per la capacità del dodo di scatenare fulmini, acuita da incredibili sceneggiate ogni qual volta si presenta un temporale, tuttavia incominciano a serpeggiare malumori tra i più giovani, alcuni dei quali sospettano che si tratti di pura finzione.

Poiché un paio di generazioni si sono succedute, nessuno si ricorda più che i dodo erano allevati per nutrire la tigre e l'episodio dell'incidente alla scorta assume i tratti di leggenda.

1.5.2 I FATTACCI DELL'AVVENTURA PELOSA

A causa di una frana, il corso d'acqua che scorre in prossimità del villaggio si prosciuga (l'acqua viene deviata in un'altra vallata) e il cibo incomincia a scarseggiare. Quando ormai le scorte del villaggio sono ridotte al lumicino, il capo dei dodo prende in mano la situazione e decide di organizzare una spedizione che risalga il letto del fiume per comprendere la ragione della repentina diminuzione dell'acqua.

La spedizione deve essere chiaramente guidata da un dodo, nello specifico il figlio del capo villaggio e futuro successore alla guida dei dodo, ma la presenza umana è indispensabile, in parte a causa della ridotta manualità dei dodo e, soprattutto, poiché la spedizione è destinata ad avventurarsi nel territorio della tigre.

Notizia che solo il dodo anziano conosce e che si guarda bene dal comunicare al figlio.

1.6 SOLUZIONE DEI PERSONAGGI

Consigliamo a questo punto di leggere i background (o BG) dei personaggi (o PG). Per un riassunto delle abilità tecniche di ciascuno di loro, si veda l'Appendice corrispondente. Per facilitare la stesura, verranno spesso utilizzate abbreviazioni per La Donna Impossibile (LDI) e per La Forgia Umana (LFU).

Inoltre PFAIEUC corrisponderà a "Pensavo fosse amore, invece era un calesse", mentre STPPSTMPPP significherà "Siam tre piccoli porcellin, siamo tre maialin, ponzi, ponzi, pà".

1.6.1 MR. QUACK

È un dodo, in particolare è il figlio del capo villaggio. Il padre lo ha scelto per coordinare una squadra di umani con il compito di risolvere il problema della carenza d'acqua nel fiume.

1.6.1.1 TRATTI PSICOLOGICI

Molto intelligente, rispettato dagli altri dodo e temuto dagli uomini. In pubblico, ma soprattutto in presenza del padre tende a comportarsi come richiede il suo ruolo (autoritario, sfrutta la paura degli umani per i fulmini) ma non condivide questo modo di fare e aspetta il momento opportuno per riequilibrare il rapporto con gli umani verso una pacifica convivenza. È per certi versi hippie e ribelle.

1.6.1.2 TRATTI FISICI

Pennuto dal piumaggio particolarmente morbido, circa della stazza di un tacchino. Ha una naturale predisposizione per il canto e la musica che esterna come può. Si esprime normalmente con gli altri dodo e con un misto di gesti e suoni (quack modulati) con gli umani, con cui utilizza un vocabolario molto ridotto (gli umani sono stupidi). Pronuncia correttamente solo la parola “teste di cazzo” che però i cavernicoli non capiscono. Ricorre molto alla gestualità per semplificare e sveltire la comunicazione con gli umani.

1.6.1.3 ELEMENTI TECNICI

È il leader della squadra, abile nell'esplorazione e in grado di intimidire (urlo del dodo, minaccia dei fulmini) gli altri membri. Ha bonus in caso di fuga precipitosa. È convinto di saper volare e di allungarsi come Mr. Fantastic dei Fantastici 4, ma non possiede realmente queste abilità.

1.6.1.4 RAPPORTI CON GLI ALTRI

La Forgia Umata (LFU)

Ha grande stima per l'inventore e per la sua genialità, e ritiene che possa dare un grande contributo alla missione. È in grado di utilizzare le sue invenzioni correttamente. Non ha mai capito quali siano i suoi veri gusti sessuali e, se fossimo in lui, preferiremmo non scoprirli mai.

La Donna Impossibile (LDI)

La ritiene una donna essenzialmente fastidiosa a causa dei continui rumori, ma anche molto furba. È al corrente del suo goffo tentativo di entrare nella caverna dei dodo (fingendosi essa stessa un dodo) e, per tale ragione, la controlla con attenzione e cerca di comprendere la ragione della recedente intrusione.

Il Coso

Apprezza la sua allegria e la sua forza, purtroppo unita ad altrettanta stupidità. Vorrebbe insegnare al cacciatore a controllare il suo istinto a sollevare qualsiasi oggetto.

1.6.2 LA FORGIA UMATA (LFU)

È un inventore di razza umana, scelto per partecipare a una missione coordinata dal dodo figlio del capo villaggio; pur sospettando che lo scopo della missione sia di porre rimedio alla mancanza di acqua, vorrebbe indirizzare il gruppo verso la piana dei meteoriti per recuperare nuovi materiali.

1.6.2.1 TRATTI PSICOLOGICI

Molto intelligente, geniale e creativo, rispettoso nei confronti dei dodo. Pacifista convinto, non tollera la violenza su altri, siano umani o animali. È sessualmente in cerca di nuove esperienze, con esseri particolarmente morbidi (dodo e pennuti in genere).

1.6.2.2 TRATTI FISICI

Alto e magro, il più anziano del gruppo, dall'aspetto un po' malaticcio e decisamente puzzolente. Si esprime con pochi termini fissi e comprende tutti i vocaboli del dodo, ad eccezione di “teste di cazzo”.

1.6.1.3 ELEMENTI TECNICI

È in grado di costruire qualunque oggetto gli venga in mente aiutandosi con i materiali a sua disposizione. Sa nuotare, disegnare e accendere il fuoco. Dispone di un'eccezionale bravura nel lanciare oggetti con precisione e nel nascondersi. È convinto di saper lanciare palle di fuoco e di saper resuscitare animali e umani, ma non possiede realmente queste abilità. A volte gli vengono eccezionali idee circa invenzioni da proporre ai compagni (scopa, ombrello, gabbia per uccelli).

1.6.1.4 RAPPORTI CON GLI ALTRI

Mr. Quack

Rispetta il dodo in quanto capo (anche perché capo non dispotico) e poiché capisce come usare le sue invenzioni; prova un moderato timore nei suoi confronti (urlo del dodo, fulmini) che lo porta ad obbedire senza protestare. Ne è anche sessualmente attratto.

La Donna Impossibile (LDI)

Trova la raccoglitrice rumorosa, fastidiosa e subdola, sebbene lei cerchi di conquistarlo con assiduità. Non sopporta la sua partecipazione al movimento di "resistenza umana" e, in generale, non approva la ribellione violenta ai dodo.

Il Coso

Ha un cordiale e amichevole rapporto con il cacciatore, di cui apprezza il buon umore. Nonostante la stupidità lo porti a sollevare le sue creazioni e romperle, non lo sgrida mai; al contrario, cerca di insegnargli a controllare questo impulso in modo da poterlo usare come aiutante per i lavori pesanti.

1.6.3 LA DONNA IMPOSSIBILE (LDI)

È una raccoglitrice di razza umana, scelta per partecipare a una missione coordinata dal dodo figlio del capo villaggio; pur sospettando che lo scopo della missione sia di porre rimedio alla mancanza di acqua, teme che si tratti di un'imboscata per eliminare la "resistenza umana", un gruppo segreto che mira a rovesciare i dodo.

1.6.3.1 TRATTI PSICOLOGICI

È terribilmente polemica e fastidiosa, sempre insoddisfatta e pronta a contestare tutto quello che viene fatto dagli altri personaggi, in parte anche dal dodo. Astuta, subdola, teme i dodo (urlo del dodo, moltissimo), ma sospetta che non sappiano scatenare i fulmini; cerca costantemente prove per smascherarli e convincere gli altri umani a insorgere ("resistenza umana"). Sfrutta la bellezza per ottenere favori, ma aspetta il vero amore per concedersi.

1.6.3.2 TRATTI FISICI

Molto bella e attraente ma estremamente rumorosa: emette spesso grugniti scimmieschi a cui attribuisce il potere di attirare la benevolenza degli dei. Conserva un amuleto, una piuma di dodo, a memoria della sua missione segreta nella caverna dei dodo.

1.6.3.3 ELEMENTI TECNICI

È in grado di distinguere tra erbe buone ed erbe non commestibili, sa disegnare e muoversi silenziosamente. È convinta di sapersi trasformare in dodo e di saper diventare invisibile, ma non possiede realmente queste abilità.

1.6.3.4 RAPPORTI CON GLI ALTRI

Mr. Quack

All'interno del gruppo, è la meno spaventata dal dodo, ad eccezione dell'urlo di furore; questo la porta a contestare le sue decisioni, senza però esagerare. Lo segue e lo spia continuamente per coglierlo in fallo.

La Forgia Umana (LFU)

Trova l'inventore molto intelligente e, sebbene ne riconosca le scarse doti fisiche, è molto attratta dalla sua mente. Cerca continuamente di sedurlo, pur senza rinunciare alla vena polemica, che nei suoi confronti si palesa con le correzioni ai disegni.

👉 **Il Coso**

Nonostante la stupidità, è in parte attratta dal fisico scultoreo e pensa che il cacciatore sia un'ottima seconda scelta se le cose non dovessero andare bene con l'inventore.

1.6.4 IL COSO

È un cacciatore di razza umana, scelto per partecipare a una missione coordinata dal dodo figlio del capo villaggio; non conosce lo scopo della missione, ma si augura che si tratti di una spedizione di caccia.

1.6.4.1 TRATTI PSICOLOGICI

Allegro e scherzoso, sempre di buon umore, ma il più stupido del gruppo. È terrorizzato dai dodo (fulmini, urlo del dodo). Attratto sessualmente dalle donne, in particolare da La Donna Impossibile.

1.6.4.2 TRATTI FISICI

Muscoloso, aitante, giovane e molto bello. Solleva qualunque oggetto gli si para innanzi, in modo automatico e istintivo. È spesso seguito da uno stuolo di ammiratori, uomini e donne indistintamente.

1.6.4.3 ELEMENTI TECNICI

È un abile cacciatore e può sollevare oggetti anche molto pesanti. È molto romantico. È convinto di poter trasformare la sua pelle in pietra e di saper ipnotizzare uomini e animali, ma non possiede realmente queste abilità. A volte gli vengono fantasiose idee sul come potenziare la sua muscolatura (sci, curling, tuffi dal trampolino).

1.6.4.4 RAPPORTI CON GLI ALTRI

👉 **Mr. Quack**

Lo rispetta e lo teme molto per la sua capacità di evocare i fulmini e per l'urlo di furore.

👉 **La Forgia Umana (LFU)**

È legato all'inventore da una grande amicizia, che lo porta a proteggerlo e a tenerlo di buon umore con scherzi. È convinto che le sue invenzioni abbiano lo scopo di allenarlo nel sollevamento pesi, quindi cerca di convincerlo a inventare oggetti più grandi e pesanti.

👉 **La Donna Impossibile (LDI)**

Ama alla follia la raccoglitrice, anche se non è mai stato ricambiato, e vorrebbe avere dei figli con lei. Cerca di impressionarla prima con i muscoli, poi con il romanticismo. Vorrebbe che lei si allontanasse dalla "resistenza umana" per dedicarsi alla sua futura famiglia.

1.7 NOTE PER I MASTER

In questa sezione vengono riportate una serie di "varie ed eventuali" propedeutiche all'avventura. Parte di esse dovrebbero essere altresì note ai giocatori che hanno letto l'introduzione.

1.7.1 L'INTERVENTO DEL MASTER

Spieghiamo meglio cosa si intende per intervento del master.

👉 **Descrizioni:** come leggerete tra poco, le descrizioni sono in linea con le tematiche di OG. Una caverna con all'interno diversi graffiti dai colori brillanti verrà descritta in questo modo. "Grande caverna puzzolente, con

grande disegno brillante”. Un tirannosauro che attacca furioso facendo scuotere la terra è per noi un “grande, grande peloso puzzolente, lui fa grande, grande terremoto e andare da tu, tu e tu, e mangiare piccolo puzzolente peloso”. Come vedete, nelle descrizioni non utilizziamo solo le parole di OG, sarebbe impossibile altrimenti, ma **il linguaggio che manteniamo è comunque semplice e immediato**, i verbi sono quasi tutti all’infinito, i grugni ben accetti.

- 👉 **Domande rivolte al master ed eventuale risposta:** se ne ha la possibilità, le risposte del master devono sempre essere in linea con l’avventura. Domanda: “Cosa indica questo disegno sulla mappa?”. Risposta: “Ah, grande, grande cosa pelosa, tu fa grande bang e grande cibo”. Questo dovrebbe significare che in quel punto della mappa c’è un grande animale e che, se il giocatore dovesse sconfiggerlo, ne otterrebbe tanto cibo. Tenete presente che non sempre potrete rispondere in questo modo, alcune domande specifiche vi costringeranno a rispondere normalmente, ma quando ce n’è la possibilità occorre far di tutto per restare in tema con l’ambientazione.
- 👉 **Enfasi:** nel leggere le descrizioni, nel rispondere ai giocatori, **sentitevi liberi di aggiungere versi, suoni e gesti che arricchiscano la vostra narrazione**. La descrizione non solo deve rendere l’idea del posto o dell’evento che sta per accadere, ma deve anche coinvolgere i giocatori, eventualmente indirizzarli nelle giocate.

1.7.2 DOMANDE AL MASTER E FAQ

Ricordate che, per quanto possibile, bisognerà cercare di rispondere mantenendo lo stile di OG. Non sempre sarà possibile, ma potendo sarà una nota in più nella resa dell’ambientazione.

Domande tipiche generali

- 👉  [TUTTI]: ***I miei poteri funzionano davvero?*** Tu convinto tuo potere funzionare ben, tu visto, no dubbio. Tu brillante.
- 👉  [TUTTI]: ***Le abilità non evidenziate posso utilizzarle?*** Tu utilizza tutte abilità se fa 5 o 6 con tuo dado. Se abilità evidenziata, bene anche 3 e 4 con tuo dado. Ahhhh, attenzione, se tu fa 1, tu dimentica tutto e non sa più cosa fare. Abilità speciale sempre funziona, no serve tira dado.
- 👉  [TUTTI]: ***Posso colpirlo con la clava?*** (la risposta è riferita ad una domanda di questo tipo, posta ad inizio avventura, prima o dopo –soprattutto dopo) Potere tutto.
- 👉  [TUTTI]: ***Cosa penso di quello che è disegnato sul cartello?*** (la risposta è riferita ad una domanda di questo tipo, soprattutto nel caso in cui il master non sappia cosa dire) Tu pensare “Ehhhh”.
- 👉  [TUTTI]: ***Scusa, non ho capito, cosa penso dei disegni sul cartello?*** (il giocatore non è convinto dopo la prima risposta, parlare con tono di voce più alto) lo ripete, tu pensare “Ehhhh”.
- 👉  [TUTTI]: ***Quella so che cos’è! Non è forse la coppa dei campioni?*** Bravo, terremo conto della tua cultura calcistica quando ti assegneremo il punteggio in “stare dentro al gioco”; tuttavia, per il tuo personaggio, è solo un’enorme coppa.

- 👉 **Risposte negative alle prove / domande generali.** Laddove non è stato specificato nulla si sottintende che il PG non riesca a fare / non sappia nulla, o che ve lo dobbiate inventare. Se vi prende il dubbio che qualcosa possa essere una nostra dimenticanza, non esitate a consultare il nostro supermaster, ossia Mr. X: stando alle informazioni riportate in Tabella 1, lo dovrete trovare all’albergo Bruxelles. In alternativa rivolgetevi ad uno degli autori: ne saprà certamente meno di voi, ma potrete incolparlo senza alcun problema!

Troubleshooting: e ora che cacchio gli dico?

Quando non avete la minima idea di cosa rispondere ad una domanda di uno dei giocatori, non sottovalutate il potere di un sano “Ehhhh”: il giocatore penserà che sia tutto premeditato e non vi disturberà più. Ma se dovesse farlo, non dimenticate la regola d’oro di OG: “Non hai capito? Benissimo, te lo ripeto uguale ma più forte”.

1.7.2.1 LEGGERE LE PARTI LETTE: DESCRIZIONI E DIALOGHI

Le descrizioni sono di un solo tipo e vanno recitate sfruttando i consigli che verranno indicati in ciascuna scena:

Sorta grande cosa brillante da molte ore, tu, tu, tu e tu, viene convocato nella grande caverna dei dodo, che onore, che meraviglia sedere di fronte al grande, grande graffito che racconta storia di dodo.

Fare attenzione alle zone della **descrizione indicate tra parentesi quadre []** che non vanno lette. Evitate di fare cose del tipo: “Siete in prossimità del fiume consegnate l’allegato a Mr. Quack quando il ...” Ecco, troverete scritto “Siete in prossimità del fiume [Consegnate l’allegato a Mr. Quack] quando il ...” In questi casi, ricordate sempre che potete usare poche parole nel gioco, ma dovrete in teoria comprenderne di più nella vita reale.

1.7.3 GESTIONE DEGLI ALLEGATI

Sia LFU che Il Coso hanno a disposizione sei allegati ciascuno: si tratta di sei invenzioni moderne per LFU e di sei attività sportive per Il Coso. Alcune di esse sono fisse e da distribuire ai personaggi nel corso dell’avventura quando indicato; alcune sono opzionali e possono essere consegnate ai personaggi qualora, privi di ogni fantasia, richiedano esplicitamente nuove invenzioni o attività sportive.

Nel caso degli elementi fissi, una breve descrizione accompagna la consegna dell’allegato. I signori master sono caldamente invitati a fare altrettanto con gli allegati opzionali. Causa impegni sopraggiunti non è stato possibile inserire tutte le descrizioni, pazienza, fate qualcosa anche voi.

Allegati per La Forgia Umana:

-  Scopa (**Allegato_LFUscopa**): da consegnare durante la scena 1.
-  Ombrello (**Allegato_LFUombrello**): da consegnare durante la scena 3.
-  Gabbia per uccelli (**Allegato_LFUgabbia**): da consegnare durante la scena 8.
-  Termometro (**Allegato_LFUtermometro**): da consegnare durante la scena 12 (se richiesto).
-  Televisione (**Allegato_LFUtelevisione**): da consegnare su richiesta del giocatore (mi viene in mente qualcosa?).
-  Racchetta da tennis (**Allegato_LFUtennis**): da consegnare su richiesta del giocatore (mi viene in mente qualcosa?).

Allegati per Il Coso:

-  Curling (**Allegato_CosoCurling**): da consegnare durante la scena 2.
-  Sci di fondo (**Allegato_CosoSci**): da consegnare durante la scena 7.
-  Tuffi (**Allegato_CosoTuffi**): da consegnare durante la scena 10.
-  Golf (**Allegato_CosoGolf**): da consegnare dopo 2 ore di gioco se il party si trova ancora al villaggio.
-  Tennis (**Allegato_CosoTennis**): possibilmente da consegnare dopo l’invenzione della racchetta da tennis
-  Cricket (**Allegato_CosoCricket**): da consegnare dopo 2:30 ore di gioco se il party si trova ancora al villaggio.

1.7.4 TABELLE

Nello studio di quest'avventura ci si imbatte in diverse tabelle: sono pressoché inutili, ma pare sia molto professionale inserire qualche tabella qua e là nel testo. Di conseguenza, non avendo a disposizione materiale sensibile, abbiamo deciso di farcire quasi tutte le tabelle con numeri e dati a caso.

1.7.4.1 ESEMPIO DI TABELLA A CASO

Nel caso che il precedente sforzo letterario associativo, "X", ancora tormenti i vostri sonni, riportiamo l'elenco delle principali azioni di Mr. X nel corso delle 12 ore di avventura. Buona lettura.

Per coloro i quali avessero avuto la fortuna di perdersi l'evento e volessero mettere alla prova la propria salute mentale in seguito, invitiamo a saltare a piè pari la seguente tabella.

Tabella 1: Reazione di Mr.X all'incontro di Arthur.

Data	Ora	Evento
5/10/1965	23:00	Mr. X uccide Arthur Charles Dowell. Che il cielo lo accolga in pace.
5/10/1965	23:05	Mr. X trascina il corpo di Arthur in casa, ne abusa sessualmente e lo perquisisce. Trova la busta con la domanda e risponde correttamente. Infierisce sul cadavere a più riprese.
5/10/1965	23:20	Mr. X cerca di risalire all'identità segreta di Arthur. Difficile, dato che il cadavere è stato parzialmente mutilato. Ipotizzando dalle dimensioni della tiroide che sia inglese e supponendo che si tratti di un pattinatore professionista, chiama a Londra alcuni suoi contatti e ordina una pizza.
6/10/1965	00:15	Mr. X chiama allora un suo uomo all'interno di un gabinetto descrivendo Arthur nei minimi dettagli, tiroide compresa. Giunge finalmente all'identificazione della sua squadra, impegnata nella missione RBB. Per la gioia, profana ancora il cadavere.
6/10/1965	00:50	Il tempo stringe, Mr. X stabilisce un piano di azione. Capisce che dovrà infiltrarsi nell'HQ della RBB, ma solo se l'MI non dovesse capire il QI del PR della RBB.
6/10/1965	02:00	Mr. X reputa casa sua oramai bruciata e, per stizza, la brucia sul serio. Poiché in ogni luogo ha due posti sicuri (che fungono da piano A e piano B) si sposta nell'albergo <i>Bruxelles</i> , già prenotato a nome di un'identità falsa, Mr. Y.
6/10/1965	02:55	Mr. X chiama per telefono i suoi 465 uomini, ma solo quelli che possano arrivare a Berlino nel giro di poche ore, prendendo il primo aereo utile. Dopo 5 ore di telefonate e circa 4000 marchi di bolletta, Mr. X allerta anche i migliori killer professionisti che possa trovare in loco, giusto nel caso in cui i suoi siano troppo pochi.
6/10/1965	07:45	Mr. X contatta un agente a Berlino Est e gli richiede informazioni sull'operazione Royal Beta Brown, sugli agenti coinvolti, sui nomi dei contatti, sulle ore dei pasti e sull'orario di visita. Mr. X, a corto di uomini, chiede anche il supporto di qualche altro operativo in Berlino Ovest. Per la gioia, profana ancora il cadavere di Arthur.
6/10/1965	03:55	Mr. X torna indietro nel tempo e lascia in una buca sicura degli schemi tecnici della macchina del tempo.
6/10/1965	08:00	Mr. X contatta l'Uomo Ragno, che contatta la Stasi, che contatta il KGB, che al mercato mio padre comprò.
6/10/1965	08:15	Mr. X ricontatta Londra e, furibondo, disdice il precedente ordine della pizza.
8/10/2011	16:00	Mr. X, usando la macchina del tempo, contatta i Custodes Sacri Nexus e svela loro i personaggi della finale del campionato GdR. Per la gioia, i Custodes Sacri Nexus abusano sessualmente del cadavere di Arthur ormai mummificato.

1.7.5 TEMPISTICHE DELL'AVVENTURA

I Fantastici Quack dura 3h di gioco effettivo. È molto difficile stimare una lista tempi per le singole scene, soprattutto perché non li abbiamo mai cronometrati. Ad ogni modo, troviamo assai più significativo fornire dei **tempi medi** per i principali gruppi di scene, come indicato nella tabella seguente.

Tabella 2: Tempistiche medie delle singole scene.

Descrizione scena	Tempo [minuti]	Tempo [minuti]
Scena 1: la missione	360	25
Scena 2: i preparativi	0.5	
Scena 3: il MacGuffin	3	60
Scena 4: il bivio	1	
Scena 5: la coppa	1724	
Scena 6: il temporale	1	35
Scena 7: la caverna della tigre	π	
Scena 8: i nuovi graffiti	45	40
Scena 9: gli Homo Herectus	0.002	
Scena 10: la diga	$\text{Log}(10)$	10
Scena 11: cercare aiuto	7.6	
Scena 12: lo pterodattilo	$\pi/2$	10
Scena 13: ritorno al villaggio	∞	

Come già accennato da qualche parte nel testo, suggeriamo di inserire una pausa al termine della Scena 8, che dovrebbe coincidere con le 2 ore di gioco circa.

1.7.6 PREPARAZIONE AL GIOCO

In questa sezione descriveremo sinteticamente cosa fare una volta che avrete di fronte a voi i 4 sventurati.

- ✍ Sorridete e salutate educatamente, ma senza far notare che preferireste avere a che fare con la squadra olimpionica brasiliana di spogliarello. A vostra discrezione se maschile o femminile.
- ✍ Presentatevi, possibilmente usando un'identità falsa. Suggeriamo Mr. X.
- ✍ Una volta ricordati i vecchi tempi ed esauriti i convenevoli, **chiedete se hanno letto tutti l'introduzione**. Qualora qualcuno dovesse palesare la propria pigrizia, resistete all'impulso di colpirlo con la clava (già detto) e concedete 10 minuti per la lettura. In ogni caso, ribadite ai poveretti che OG impone una considerevole limitazione lessicale e che **il clima del gioco è chiaramente umoristico**, nonsense e a tratti anacronistico. Spendete qualche secondo per ricordare che la sessualità è libera e **i personaggi non si dovranno mai sentire particolarmente offesi qualora accadesse loro qualcosa di "strano"**.
- ✍ Fate presente che l'avventura ha una durata di 3 ore, a cui si aggiungono 30 minuti per la lettura dei BG e una pausa di circa 15 minuti. Suggeriamo di fermare il gioco al termine della scena 8 o su richiesta dei giocatori quando più aggrada loro, e vi invitiamo a tenere per voi questa informazione.
- ✍ Posizionate i disegni dei 4 personaggi sul tavolo, precisando che la scelta avverrà soltanto in base al disegno. Non mancate di sottolineare che il giocatore che impersonerà **il dodo dovrà avere un approccio molto più fisico alla partita rispetto agli altri**.
- ✍ Vi siete ricordati di precisare che il dodo si farà un sedere quadro mentre gli altri giocatori passeranno in allegria? Bene, potete continuare a leggere.

- 📌 Consegnate i BG ai giocatori e verificate che siano presenti la parte discorsiva, la scheda tecnica e il dizionario dei segni. Non dimenticate che LFU deve avere anche la lavagnetta per disegnare, che per lui sarà una pratica tavoletta di cera. Allo stesso modo, Mr. Quack dovrebbe anche disporre della mappa della regione.
- 📌 Continuate a sorridere, male non fa.
- 📌 Nel caso vi venisse chiesto esplicitamente, spiegate ai giocatori (singolarmente) che:
 - 👤 Mr. Quack: ricordate al giocatore che il suo personaggio deve necessariamente esprimersi tramite i gesti presenti sul dizionario e la mimica in genere, Sottolineate che “teste di cazzo” è l'unica parola pronunciabile al di fuori dei classici “quack”.
 - 👤 Il Coso: fate presente al giocatore che, per quanto il suo personaggio distingue la parola e il concetto di fuoco e di acqua, egli fa tuttavia confusione tra i gesti che rappresentano questi due concetti.
 - 👤 La Donna Impossibile: ricordate al giocatore che il suo personaggio non conosce il significato dell'ultimo gesto presente nel dizionario (si tratta di “grazie”), sebbene a volte i dodo lo usino nei suoi confronti.
 - 👤 La Forgia Umana: per puro spirito democratico fingete di che ci sia qualche informazione utile anche per questo giocatore. Per guadagnarvi la sua simpatia potreste sempre insinuare che puzzi più del personaggio che dovrà interpretare.
- 📌 Sorridete ancora una volta, potrebbe essere l'ultimo momento felice nell'arco delle prossime 3 ore.
- 📌 Prima di incominciare, spendete qualche minuto per spiegare il vocabolario e la scheda tecnica, raccontando il funzionamento delle abilità primarie (tiro di dado), di quelle speciali (funzionano sempre) e dei combattimenti.
- 📌 Fate un ultimo tentativo di stabilire un rapporto con i giocatori chiedendo “Altre domande?”, salvo poi ignorare completamente qualunque replica.
- 📌 Bene, avete fatto tutto. Ora potete calarvi nella parte del cavernicolo e iniziare. Ricordate: è fondamentale che utilizzate un **lessico molto semplice per comunicare con i giocatori**, qualunque cosa essi vi chiedano. Prendete spunto dalle descrizioni inserite nel testo e non fate economia di “Ehhh”!

2 SCENE PRINCIPALI DELL'AVVENTURA

In questa sezione vengono descritte le scene principali dell'avventura. Se così non fosse, il titolo sarebbe stato "Scene secondarie dell'avventura", vi pare?

2.1 AL VILLAGGIO PELOSO

Questo è il punto di partenza dell'avventura.

Non vi stupite se l'aggettivo "**peloso**" verrà usato continuamente e a sproposito nel corso delle pagine seguenti: a quanto pare, uno degli autori ama inserirlo un po' a casaccio. Sappiate che però vi è andata bene, dal momento che l'altro autore avrebbe fatto lo stesso con "**pacchiano**". Il terzo, che qui scrive, avrebbe invece abolito il punto-e-a-capo per stampare meno pagine.

2.1.1 GENERALITÀ

- ☞ Il villaggio si chiama Baxter Village, in onore dei Fantastici 4. E poi non dite che facciamo le cose a caso! Notate però che questo elemento non comparirà mai nel corso dell'avventura...
- ☞ Nel villaggio vivono sia uomini che dodo, i primi sottomessi ai secondi.
- ☞ Il villaggio è visitabile e comprende la capanna delle cosacce (una specie di bordello), la capanna degli oggetti puntuti (l'armeria) e la capanna del cibo. La caverna dei dodo non è normalmente visitabile dagli umani, tuttavia l'avventura partirà da qui.
- ☞ Quando inizia l'avventura assicuratevi di aver preparato l'**Allegato_GraffitoVillaggio**, da appoggiare sullo schermo del master o da tenere in posizione verticale (o su un leggio, nel caso in cui giraste con un leggio).
- ☞ Mr. Quack dovrebbe immediatamente provvedere a mettere in gioco anche l'**Allegato_Mappa**; se non lo dovesse fare di sua spontanea volontà, procedete con ammiccamenti finché non avrà capito.

2.1.2 SCENA 1 ~ LA MISSIONE

Radunati i personaggi nella grande caverna dei dodo, ai piedi del graffito che racconta la loro storia, Mr. Quack dovrà spiegare ai suoi compagni di viaggio i motivi della missione. La durata della scena è variabile e dipende dal numero di informazioni che il dodo intende consegnare al suo gruppo e dalla loro reazione. È fondamentale, prima che i PG lascino la caverna, consegnare a LFU il primo allegato invenzione.

Colpo d'occhio

Sorta grande cosa brillante da molte ore, tu, tu, e tu [indicare i PG umani], viene convocato nella grande caverna dei dodo. Che onore! Che meraviglia sedere di fronte al grande, grande graffito che racconta storia di dodo. È tra voi piccola cosa pelosa puzzolente [indicate il personaggio che interpreta il dodo], figlio di piccola cosa pelosa puzzolente un po' più importante. Sotto le sue zampette pelosette, qualcuno ha scarabocchiato la vostra valle piena di grandi, grandi cose, sia pelose che brillanti. Con sguardo dodico, si rivolge finalmente a tu, tu e tu.

A questo punto i giocatori dovrebbero ascoltare Mr. Quack e cominciare a giocare. Ciascuno potrebbe chiedere informazioni relative alla mappa, in particolare su alcuni luoghi indicati, come ad esempio il grande mammut o la pioggia di meteoriti, e cercare di spingere la missione verso il proprio obiettivo personale.

 **Se il dodo dovesse coinvolgere il padre, tenete a mente che può parlare con lui in modo normale. Ovviamente gli altri giocatori non devono sentire il dialogo! Qualora un giocatore dovesse sfruttare questo escamotage per spiegare la missione agli altri, ricordatevi di penalizzarlo in fase di valutazione.**

 **Osservare il graffito / Cercare qualcosa di strano**

  (Generale): Disegno bello, colori brillanti, parte sinistra con grande rovina.

 **Perché la parte di sinistra sembra cancellata?**

  (Intuizione): Ah! Cacca e piume, tante piume, disegno tutto rovinato!

 **Osservare la mappa: cosa indica il Mammut?**

  (Esplorare): Mmm! Piccolo bang, Piccolo cibo [fare un gesto o un'espressione che indichi una cosa di poco conto].

  (Esplorare): Ah, grande cosa pelosa puzzolente bang, grande cibo, grande fama [fare un gesto o un'espressione che indichi qualcosa di molto importante].

 **Osservare la mappa: cosa indicano i Meteoriti?**

  (Esplorare): Mmm! Piccolo sasso, sasso inutile [fare un gesto o un'espressione che indichi una cosa di poco conto].

  (Esplorare): Ah! Grande sasso, grande, grande fama [fare un gesto o un'espressione che indichi qualcosa di molto importante].

 **Osservare la mappa: cosa indica il punto interrogativo?**

  (Esplorare): Ehhh...

 **Provocare danni / far casino / attaccare ecc.**

  (Istantaneo): andare a "Altri luoghi della caverna" e leggere la descrizione.

 **Invenzione per La Forgia Umana!**

  (Istantaneo): [rivolgersi al giocatore che interpreta LFU] Tu vede grande sporco in grande caverna pelosa e allora tu pensa "io pulire sporco, io brava cosa pelosa puzzolente". Tu vede bastone lungo lungo, tanti bastoni corti corti morbidosi e pensa "brillanteee". [consegnare **Allegato_LFUscopa**].

 **Troubleshooting: il dodo se la cava troppo velocemente**

Se vi accorgete che il dodo, nonostante le mille indicazioni presenti nel BG, impone la sua volontà senza coinvolgere gli altri personaggi nella missione (ad esempio dando loro dei compiti), ricorrete all'intervento del padre. Prendete da parte Mr. Quack e ricordategli che deve rendere partecipi gli umani in modo che capiscano bene cosa fare.

Troubleshooting: il dodo non usa correttamente i gesti

Se vi accorgete che il dodo non usa correttamente i gesti del vocabolario (non si muove oppure non emette suoni), fate presente agli altri giocatori che nessuno dei movimenti del dodo assomiglia ai gesti presenti sul vocabolario, ergo non lo comprendono.

Troubleshooting: il dodo è così convincente che nessuno gli dà retta

Se i giocatori si impuntano e vanno verso i meteoriti o dal mammoth invece che seguire il corso del fiume, fateli vagare senza trovare nulla e poi invitateli a riprendere la strada del fiume. Insistono? Va beh, evidentemente hanno deciso di perdere tempo, contenti loro...

2.1.3 ALTRI LUOGHI DELLA CAVERNA

Non si può gironzolare allegramente per la caverna, questo luogo è il santuario dei dodo. Per quanto il capo villaggio si fidi di suo figlio, non desidera che i servi (gli umani) girino senza controllo per la caverna. Ogni tentativo da parte dei PG umani porterà alla reazione indispettita del capo villaggio.

Colpo d'occhio

Appena muovi per caverna per andare in posto grande e puzzolente, ma proibito, tu vedere dodo capo villaggio che guarda tu con grande, grande rabbia. Lui agita ali, in segno ammonimento. Lui guarda cielo e cerca grandi cose brillanti bang.

2.1.4 SCENA 1 – I PREPARATIVI

Dopo aver capito qual è lo scopo della missione nella caverna dei dodo, i personaggi possono passare del tempo al villaggio per armarsi, fare scorta o darsi al bunga bunga, che male non fa. I luoghi, a eccezione di quelli indicati, e gli abitanti del villaggio sono superflui, inventateveli. Del resto l'intero villaggio è irrilevante ai fini dell'avventura. A essere onesti, nulla è rilevante in quest'avventura.

Tuttavia il villaggio esiste, quindi lo descriviamo, chissà che dalla mente perversa dei personaggi possa uscirne qualcosa di simpatico.

Sia che i PG si soffermino nel villaggio, sia che decidano di soprassedere e partire immediatamente, è fondamentale consegnare al giocatore che interpreta Il Coso il primo allegato sport.

Colpo d'occhio

In vostro villaggio puzzolente, c'è tanti cose pelose puzzolenti con bastone e cose pelose puzzolenti con caverne pelose, ma anche piccoli, piccoli pelosi puzzolenti che lavora, mangia e guarda dodo con grande rispetto. Dio di grande grande acqua ora ha piccola acqua, e quindi piccolo cibo. Tutto villaggio guarda tu, tu, tu e tu [indicare i PG] con grande occhio brillante, dice "Ehhh" e prega voi fa tornare grande acqua.

In centro villaggio, grande capanna puzzolente con tanti bastoni puntuti e sassi per fare bang. Vicino, essere capanna pelosa, dove prima fare cosacce e poi nascere piccolo coso puzzolente pelosino. Ultima essere capanna di bacche e cibo. Poco cibo, infatti tutti tristi, ma pelosi come sempre.

Consegnare ai giocatori la mappa del villaggio: **Allegato_Villaggio**. Nel caso i giocatori non dovessero cogliere i dettagli del disegno, fate loro notare la capanna con l'insegna del cosciotto, quella con le lance incrociate e quella più piccolina circondata da uomini che si stiracchiano felici e da un simpatico cavernicolo che desidera invece accoppiarsi (quello con la clava sulla destra). Tutti gli altri edifici sono irrilevanti ai fini dell'avventura.

Sport per Il Coso!

  (*Istantaneo*): [rivolgersi al giocatore che interpreta Il Coso] Tu vede grande pietra con manico peloso, in terra, e allora tu pensa "lo mostra me in tira pietra per terra vicino a pietra più piccola. Ehhh!" [consegnare Allegato_CosoCurling].

1.1.4.1 LA CAPANNA DELLE COSACCE

La capanna serve per riprodursi: i maschi adulti colpiscono le femmine con la clava e le trascinano svenute nella capanna, per accoppiarsi in santa pace. Anche i giocatori possono fare lo stesso. I maschi del villaggio cercheranno di colpire LDI, le donne faranno a gara per farsi colpire da Il Coso.

Colpo d'occhio

Oh! Grande amore genera grande bang bang, grande bang bang genera piccoli cosi pelosi puzzolenti. Sempre tanti, si fa fila per bang bang. Lunga fila davanti a capanna pelosa e puzzolente. Cosa pelosa puzzolente con grande bastone fare bang con altro bastone su testa di cosa pelosa puzzolente con bella caverna pelosa; mentre bella caverna pelosa dormire, coso peloso puzzolente portare in capanna di cosacce e fare bang bang.

Fare del sano Bang Bang

  (*Generale*): Tu guarda, no vede cosa pelosa morbida. Mmm, no voglia bang bang senza cosa morbida.

  (*Generale*): Appena avvicina a capanna bang bang, cosi pelosi puzzolenti cerca fare bang con loro grande bastone e cerca colpire tu.

  (*Romanticismo*): Ah! Caverne pelose di villaggio, tutte fa fila per bang bang con Il Coso.

1.1.4.2 LA CAPANNA DELLE COSE PUNTUTE

È l'armeria del villaggio dove è possibile scambiare cibo o altri oggetti per ottenere armi.

Un uomo siede dietro al bancone pretendendo pagamento in cibo per le armi, come indicato in tabella. Azioni particolari possono far ottenere degli sconti.

Colpo d'occhio

Capanna grande tanti serpenti, tu vede grandi bastoni puntuti, sassi e cose che fa tanto bang. Tu prende cosa puntuta e fa grande male a grande cosa pelosa puzzolente che cerca mangiare te.

Tabella 3: Le armi nella capanna delle cose puntute.

Oggetto	Descrizione	Costo [in razioni di cibo]
Sasso	È una pietra, ma molto bella	1
Cosa puntuta corta	Coltello	1
Cosa puntuta larga	Rudimentale ascia	2
Sasso e corda	Bolas	2
Lancia sassi	Fionda	2
Grande foglia	Armatura realizzata con foglie resistenti al vento	3
Elmo di cocco	Elmo rudimentale realizzato con mezza noce di cocco	2

Recuperare armi

-      (Generale): Tu cibo io, io bastone tu (indicare lo scambio con le mani).
-    (Intimidire 1): (il dodo o Il Coso fanno la voce grossa con il rivenditore che applica uno sconto di 1 cibo) Tu brillante, io bastone tu, tu piccolo cibo.
-   (Intimidire 2): (il dodo fa intervenire il padre con il rivenditore che regala 1 oggetto) Tu grande brillante, io bastone tu.
-   (Romanticismo): (LDI ammalia il rivenditore che applica uno sconto di 1 cibo) Tu grande caverna pelosa, io bastone tu, tu piccolo cibo.

1.1.4.3 LA CAPANNA DEL CIBO

È possibile recuperare del cibo nell'apposita capanna. Il cibo, oltre che servire come nutrimento per il viaggio, può essere utilizzato come merce di scambio, per prendere armi o altri oggetti. La distribuzione del cibo è gestita dai dodo e il master dovrà interpretare una specie di dodo cassiere, femmina.

Colpo d'occhio

Piccola cosa pelosa puzzolente piumata che fa "Quack" distribuisce bacche e carne di topo, piccolo piccolo cibo per cosa pelosa puzzolente. Però capanna quasi vuota, grande fila di cose pelose puzzolenti, loro chiede cibo e acqua, ma tutto quasi finito.

Recuperare Cibo

-      (Generale): Piccolo cibo, ma voi grandi eroi, voi grande missione. Piccola cosa pelosa puzzolente dietro bancone prende bacca e cosciotto di topo (razioni per due persone) e da voi.
-   (Romanticismo): Ah! Piccola cosa pelosa puzzolente diventa tutta rossa, agita piuma e prende altra bacca e altro cosciotto di topo e fa occhi brillanti (consegna altre due razioni).
-     (Intimidire): Mmm! Piccola cosa pelosa puzzolente guarda male, mmm, molto male. Lei agita ala e tutti grande paura cosa brillante bang (la doda non si fa intimidire).

1.2 IL VIAGGIO

Finalmente, dopo ore e ore di interminabili discussioni, il gruppo decide di partire. Che la missione abbia inizio!

1.2.1 SCENA } - PRIMA SOSTA: IL MacGUFFIN

Che la missione si fermi immediatamente!

Questa scena è utile soprattutto per ricordare a voi ingenui cosa sia un "MacGuffin". La nostra fonte più attendibile, Wikipedia, ci ricorda che "MacGuffin" è un termine coniato dal celebre regista Alfred Hitchcock, per indicare un espediente attraverso il quale si fornisce dinamicità alla trama.

Sia chiaro che l'idea di fornire dinamicità alla trama non ha nemmeno per un istante sfiorato la mente imperfetta degli autori; a dirla tutta, nemmeno l'idea di trama ha mai calcato gli oscuri sentieri delle loro terminazioni neurali (moda condivisa da molti altri creatori nel campionato). Tuttavia, i suddetti hanno ritenuto appropriato al tenore dell'avventura inserire un'illustre citazione.

Wikipedia continua spiegando che il "MacGuffin" è un qualcosa che per i personaggi ha un'importanza cruciale, attorno al quale si crea enfasi e si svolge l'azione, ma che non possiede un vero significato per chi osserva il tutto da fuori. Inoltre, già che ci siamo, perché non allungare al giocatore che interpreta LFU il secondo allegato invenzione? E per non farci mancare niente, anche gli altri giocatori potrebbero sentire la necessità di procurarsi il cibo o infastidire il master con richieste inutili.

Colpo d'occhio

Tu, tu, tu e tu, voi tante ore andare e andare. Grande cosa brillante in cielo è ancora, piccola acqua in terra ancora, ma viene tempo di cibo in piccola pancia. Tu, tu, tu e tu fermare. Seduti sotto grande olmo... ehm grande grande bastone, tu, tu, tu e tu mangiare. Ma cosa?

Azioni varie

  (*Riconoscere Erbe*): Tu riconosce erba. È erba.

  (*Cacciare*): Tu trova piccolo cibo, piccolo coso puzzolente pelosino, piccolo topino con piccolo cosciotto.

Invenzione per La Forgia Umana!

  (*Istantaneo*): [rivolgersi al giocatore che interpreta LFU] Tu vede grande sole brillante in cielo e fa grande grande caldo e allora tu pensa "troppo caldo, io creare ombra". Tu vede bastone lungo, bastoni più corti, foglia larga e pensa "brillanteee". [consegnare **Allegato_LFUombrello**].

Ma ora veniamo al tanto atteso "MacGuffin".

Quando la scena incomincia a languire, fate comparire lo sciamano del villaggio, che ripeterà ai giocatori SOLO ed ESCLUSIVAMENTE la stessa identica frase presente al termine dei loro backgrounds. Se li aveste letti e se aveste già ultimato la lettura dell'avventura, sapreste perfettamente che **questa frase è la chiave di volta di tutta la storia**.

Lo sciamano deve percuotersi il petto, avere un'aria da pazzoide, essere molto agitato: metteteci un po' d'impegno!

Ci si aspetta che i giocatori siano spaesati e che cerchino di comprendere il senso di tali parole. Poiché invece voi, cari master, avendolo letto in più punti (nella prima scena ad esempio), ne apprezzate a pieno il significato, evitate di lasciar trasparire quella sorta di compiacimento che talora ci pervade quando comprendiamo ciò che è enigmatico per altri.

Colpo d'occhio

Tu, tu, tu e tu vedere cosa pelosa puzzolente, sciamano di villaggio peloso, correre verso tu, tu, tu e tu. Lui arrivare con grande sudore e grande affanno, poi dire: "ANDARE COSA BRILLANTE BASTONE BANG GRANDE PUZZOLENTE SASSO BANG BANG" [pronunciare queste parole con enfasi e ripeterle rigorosamente in ordine alcune volte].

Poi sciamano sospirare "Ehhh" e fuggire come cosa brillante verso grande foresta. Lui troppo veloce!

Mi ricorda qualcosa?

     (*Istantaneo*): Tu pensa tu già sentito parole sciamano, tu ricorda importante...

Troubleshooting: i PG cercano di interrogare/picchiare/ecc. lo sciamano

Qualunque azione i PG cerchino di fare ai danni dello sciamano, sappiate che lui è di classe "fast" e scapperà alla velocità della luce senza che gli altri lo possano prendere. Per il resto continuate a ripetere la sequenza di parole e, al massimo, farcite con qualche "Ehhh" qua e là.

Prima di proseguire, invitiamo i signori lettori a ragionare sulla curiosa somiglianza tra questo espediente cinematografico e l'italianissima "supercazzola", artificio a cui hanno fatto ricorso gli autori pocanzi.

Vedete che tutto torna?

Troubleshooting: il dodo fa una fatica immonda!

Se a questo punto il dodo fosse ancora palesemente in difficoltà nel farsi comprendere dagli altri giocatori utilizzando i soli gesti, comunicategli che la sua grande intelligenza gli ha infine permesso di imparare i suoni degli umani. Da questo momento in poi, il giocatore che interpreta il dodo sarà quindi libero di esprimersi come i suoi compagni.

Ribadiamo ancora una volta, che questa possibilità deve essere concessa solo in casi di estrema difficoltà da parte del giocatore che interpreta il pennuto.

1.1.1 SCENA 4 - SECONDA SOSTA: IL BIVIO

La strada si allontana temporaneamente dal corso del fiume in secca e si giunge a un bivio con un grande cartello che indica tre direzioni, ciascuna delle quali potrebbe essere interessante per uno dei personaggi: il cartello indica un mammut, una serie di meteoriti e il segnale "divieto di dodo". Lo scopo della scena è esclusivamente quello di creare una discussione sulla strada da seguire.

Colpo d'occhio

Tu, tu e tu segue Mr. Quack. Strada via da piccola acqua e poi dentro grande grande bosco pieno di grandi bastoni, quando vedere tre piccole strade e grande cartello. Tu, tu, tu e tu andare, ma dove andare?

Consegnare ai giocatori il disegno del bivio: **Allegato_Bivio**.

Se qualche PG decidesse di protestare perché era sua intenzione seguire il corso del fiume, fate presente che egli/ella/esso non è autore di questa avventura: qui non è possibile, il sentiero si allontana dal corso del fiume e, come tutti i cavernicoli sanno, bisogna sempre seguire i sentieri tracciati.

Sopprimete ogni lamentela a colpi di clava.

Osservare il cartello: ma dove diamine è il fiume?

  (*Esplorare*): Tu pensa fiume essere in direzione Eh hh.

  (*Esplorare*): Tu sicuro meteoriti caduti vicino fiume.

  (*Esplorare*): Tu vede dodo, poco importa fiume.

  (*Esplorare*): Tu sicuro grandi cose pelose puzzolenti bang vicino fiume.

Troubleshooting: tutte le strade portano a Roma

Qualsiasi strada dovessero scegliere i giocatori, la destinazione sarà sempre la stessa "La grande coppa pelosa".

Qualora i giocatori dovessero tornare indietro e percorrere un nuova strada, spiegate loro che il trivio si ricongiunge dopo poco in un'unica strada che alla fine porta sempre alla stessa direzione.

1.1.3 SCENA 5 - TERZA SOSTA: LA GRANDE COPPA PELOSA

Le tre strade conducono a una radura in cui sorge una strana costruzione in pietra: si tratta di una riproduzione preistorica della **coppa dei campioni**, per noi la **coppa dei minchioni**. La coppa sorge su un pilastro; tutti i personaggi a eccezione di LFI saranno interessati alla coppa, chiaramente per diversi motivi. Ci si aspetta quindi una piccola lotta per la conquista dell'oggetto dei desideri.

Colpo d'occhio

Andare per grande sentiero puzzolente, quando vedere grande grande pietra con grande bastone brillante brillante. In vostro piccolo sasso pensoso, suoni grandi e grande, grande sorpresa.

Consegnare ai giocatori il disegno della coppa: **Allegato_CoppaPelosa**.

Evoluzione della scena

-   (istantaneo): Consegnare al giocatore che interpreta Il Coso **Allegato_CoppaCoso**. Il giocatore dovrebbe limitarsi ad alzare il trofeo.
-   (istantaneo): Consegnare al giocatore che interpreta Mr. Quack **Allegato_CoppaQuack**. Il giocatore dovrebbe scambiare la coppa per un pitale per dodo, dove immettere comodamente i suoi bisogni.
-   (istantaneo): Consegnare al giocatore che interpreta LDI **Allegato_CoppaLDI**. Il giocatore dovrebbe convincersi che la coppa sia una pentola in cui cuocere un dodo.

1.1.4 SCENA 6 - QUARTA SOSTA: L'ARRIVO DEL TEMPORALE

Terminata la scena della coppa, la notte e un forte temporale impediscono ai nostri pelosi eroi di continuare. Tuoni e lampi si susseguono incutendo, si spera, grande paura agli umani. Poco distante si trova una piccola caverna dove i giocatori possono passare la notte.

Colpo d'occhio

Andare via per grande grande bosco e venire buio, grande cosa brillante in cielo scomparire e grande grande acqua scendere da cielo. Poi grande bang brillante.
 [far partire allegato vocale **ZOOOT** (fulmine) e consegnare **Allegato_Temporale**]
 Vicino, vede grande riparo un po' puzzolente dove andare, mettere cibo in piccola pancia pelosa e finalmente dormire.

Lasciate eventualmente al dodo la possibilità di giocare una scena con il temporale. Se LDI fa molte domande circa i fulmini e i movimenti del dodo (probabilmente cercando di capire se il dodo è in grado di controllare i fulmini), fate notare che **a volte il fulmine cade immediatamente dopo il "muovere d'ali" del dodo, ma a volte succede che prima cada il fulmine e solo dopo il dodo faccia il movimento con le ali.**

I giocatori dovrebbero poi raggiungere la caverna. Se non lo fanno, convinceteli con tutti gli espedienti possibili, tranne l'invasione delle cavallette, che si sa, non invadono quando piove.

Colpo d'occhio (nella caverna)

Tu, tu, tu e tu entrare grande caverna puzzolente e vedere La Donna Impossibile molto bella, con piccola caverna pelosa, mmmm, tutta bagnata.
 [rivolgersi al giocatore che interpreta Il Coso] Tu vedere lei, ehhhh, grande grande bang.

[rivolgersi al giocatore che interpreta LFU] Tu vedere lei, ehhhh, brillante caverna, molto morbida.

Quietati gli ardori, i personaggi dovrebbero dormire. Ricordate loro che hanno bisogno di grande grande dormire e mimate la scena con gli occhi stanchi e socchiusi.

Se qualcuno dei giocatori avesse perso dei punti Unghhh, fatene recuperare uno/due a testa. Vedete un po' voi.

1.3 LA CAVERNA DI GRANDE GRANDE COSA PELOSA PUZZOLENTE

Si giunge così alla caverna che separa la valle del villaggio dei dodo dal resto del mondo; occorre oltrepassarla per raggiungere l'altra parte del fiume. Davanti alla caverna il letto del fiume improvvisamente scompare. Per i curiosi, sappiate che, una volta ripristinato il flusso dell'acqua, una bellissima cascata comparirà nelle vicinanze della caverna.

Il problema è che la caverna è abitata da una **vecchissima tigre dai denti a sciabola**, proprio quella tigre che dovrete conoscere se aveste letto tutto fino a qui. Infatti, sia la caverna che la tigre sono le stesse in cui gli umani di molte generazioni prima giungevano pagando tributi in dodo.

Il personaggio che interpreta Mr. Quack dovrebbe intuire abbastanza presto che si tratta proprio di quella caverna.

1.3.1 GENERALITÀ

- 👉 Oltrepassare la tigre dai denti a sciabola
- 👉 L'interpretazione dei nuovi graffiti.
- 👉 Nuova parola per LDI

1.3.1 SCENA 7 – LA CAVERNA DELLA TIGRE DAI DENTI A SCIABOLA

👁️ Colpo d'occhio (nei pressi della caverna della tigre)

Viene nuova cosa brillante in cielo e tu, tu, tu e tu ritrova piccola acqua. Dopo ore di andare andare, piccola acqua bloccata da montagna, montagna, montagna; tu vede parete di montagna un po' bagnata, tu pensa cascata di acqua. Sentiero invece continuare in grande caverna. Voi essere in valle chiusa; tu, tu, tu e tu entrare in grande grande caverna, forse galleria, no altra strada.

👉 **Sport per Il Coso!**

👉  (Istantaneo): [rivolgersi al giocatore che interpreta Il Coso] Appena tu vicino caverna, tu vede grande discesa dietro te e allora tu pensa "Io mostra me in discesa scivolante con bastone piatto sotto piede. Ehhh!" [consegnare **Allegato_CosoSci**].

👁️ Colpo d'occhio (verso l'interno della caverna della tigre)

Mentre andare verso grande caverna, o forse galleria, tu, tu, tu e tu vede poi tanti piccoli così puzzolenti pelosi morti fuori di caverna e sente grande, grande puzza.
Appena avvicina caverna, sente grande bang. [far partire l'allegato vocale **ROARRR** (ruggito tigre)].

Consegnare ai giocatori il disegno dell'ingresso della caverna della tigre: **Allegato_CavernaTigre**.

Osservare l'imbocco della caverna



(Osservare): Grande buio, ma tu vedere grande grande cosa pelosa puzzolente sonnecchia. Lei essere vecchia cosa pelosa, ma zampona grande, grande bang zampona.

A questo punto i giocatori dovranno trovare il modo di oltrepassare la caverna e la tigre dai denti a sciabola. Eccovi alcune informazioni che potrebbero tornare utili per evitare un massacro.

-  La tigre è molto anziana e non desidera essere disturbata.
-  In caso di attacco, la tigre reagirà con zampate che faranno volare fuori dalla caverna gli eventuali assalitori, compresi annessi sci.
-  LFU può inventare qualcosa che distraga la tigre, ad esempio un grande sonaglio.
-  Si può anche utilizzare Mr. Quack come esca: la tigre, che sappiamo essere ghiotta di dodo, cercherà di inseguirlo. Tuttavia, essendo lenta e stanca, non riuscirà a raggiungerlo.
-  Il Coso può cacciare del cibo da offrire alla tigre per farla uscire dalla caverna.
-  Qualsiasi altro piano degno di nota avrà successo e la tigre verrà distratta o allontanata.
-  Dopo una serie di tentativi, per quanto pessimi, la tigre infastidita lascerà la caverna e si allontanerà.

1.3.3 SCENA 8 - I NUOVI GRAFFITI

Colpo d'occhio

In grande caverna puzzolente, tu, tu, tu e tu vedere grande grande parete, con grande grande graffito. Uhhh, voi ricorda grande disegno caverna dodo, ma questo... [fare la faccia di chi la sa lunga]

Consegnare ai giocatori l'allegato **Allegato_GraffitoTigre** e lasciar giocare.

Il nuovo graffito ripropone la stessa scena della caverna dei dodo, ma con alcune immagini diverse. Dovrebbe apparir chiaro che in questo graffito il dodo non viene osannato, ma offerto in sacrificio alla tigre: lo spiedo con il pollo arrosto non dovrebbe lasciar dubbi.

Alcune note aggiuntive:

-  Qualora si tentasse di colpire/uccidere il dodo, consentite al dodo di sfuggire nella maggior parte dei casi. In caso di cattura, fate partire l'allegato vocale **ZOOOT** (fulmine). Si suppone infatti che LFU e Il Coso difendano Mr. Quack da eventuali attacchi di LDI; ma se, per ragioni a noi oscure, non dovessero farlo, un bel temporale e qualche fulmine che si abbatte in prossimità dei PG più bellicosi saranno sufficienti a scoraggiare altre azioni violente. Per nessuna ragione il dodo deve morire!

I seguenti eventi sono da inserire immediatamente dopo alla vista dei graffiti, intervallati da qualche minuto.

Nuova parola per La Donna Impossibile!



(Istantaneo): Consegnare al giocatore che interpreta LDI: **Allegato_LDibugiardo**. In pratica, LDI impara una nuova parola e il suo significato, e riceve il compito di insegnarla agli altri cavernicoli. Soltanto Mr. Quack conosce la parola "bugiardo".

Invenzione per La Forgia Umana!



(Istantaneo): [rivolgersi al giocatore che interpreta LFU] Tu vede dodo molto stanco e allora tu pensa "io creare caverna mobile per viaggio dodo, così lui protetto". Poi vede tanti bastone lungo e corda e pensa "brillanteee". [consegnare **Allegato_LFUgabbia**].

1.4 OLTRE LA VALLE

Una volta superato l'ostacolo della tigre, i giocatori sbucano dall'altra parte della valle e si avviano alla risoluzione dell'avventura, ma soltanto dopo aver incontrato un altro gruppo di cavernicoli leggermente più evoluti.

1.4.1 GENERALITÀ

- ☞ Incontro con la tribù di Homo Herectus.
- ☞ L'arrivo al fiume e la scoperta della diga.
- ☞ L'aiuto degli Homo Herectus.
- ☞ Il ritorno vittoriosi al villaggio.

1.4.1 SCENA 9 – GLI HOMO HERECTUS

Colpo d'occhio

Tu, tu, tu e tu vedere piccola luce in fondo galleria, poi grande luce, poi uscita.

Appena uscire caverna puzzolente, sentire grande grande puzza di cibo. Cosa pelosa puzzolente dritta come bastone avere fuoco e cibo. [consegnare **Allegato_HomoHerectus**]

Grandi cose pelose puzzolenti avere grandi bastoni curvi con corde e bastoncini piccoli e puntuti. Loro gioca con piccole cose puzzolenti pelose che fa [far partire l'allegato vocale **COCCODE'** (verso gallina)]. Appena loro vedere tu, tu, tu e tu, subito prende bastone curvo e andare da tu, tu, tu e tu.

Segue loro piccole cose puzzolenti pelose che fa [far partire l'allegato vocale **COCCODE'** (verso gallina)].

Note per questa scena:

- ☞ Alla vista degli archi degli Herectus, LDI e Il Coso sentiranno l'impulso di rompere quell'oggetto misterioso. I due giocatori dovranno effettuare un tiro salvezza: con un valore inferiore a 5 (4 nel caso di classe "learned"), l'impulso di distruggere l'invenzione del clan nemico sarà incontenibile e i giocatori dovranno catapultarsi verso l'oggetto in questione per ridurlo in poltiglia.
- ☞ Gli Herectus sono una specie evoluta, non aggressiva anche se guardinga. Non hanno alcuna intenzione di far del male al gruppo; anche se trattati in malo modo (ad esempio cercando di distruggere i loro archi), si lasceranno con i personaggi in maniera pacifica e tranquilla.
- ☞ Conoscono tutte le parole dei personaggi e in più le parole: Ciao, Voi/Noi, Già, Uccello e Teste di Cazzo. Permettete ai giocatori di imparare tutti i vocaboli che vogliono; se proprio ci tenete, fate fare dei tiri di dado a caso, tanto per dare solennità alla faccenda.
- ☞ Sono incuriositi dal dodo e vorrebbero mangiarlo.
- ☞ Possono essere interessati dalle invenzioni dell'inventore e proporre o accettare scambi con galline o bastoni puntuti.
- ☞ Accetteranno eventuali sfide di forza dei personaggi, ma senza far loro del male.
- ☞ Qualora non fosse richiesto esplicitamente, al termine della scena uno degli Homo Herectus regalerà la sua gallina ai PG. Ci si aspetta che LFU cerchi di impalmare la creatura.
- ☞ Hanno una terribile paura della galleria e per nulla al mondo acconsentirebbero ad attraversarla.

PNG: Homo Herectus.

Incuriositi, sorridenti, non aggressivi. Esordiscono con "Ciao voi, cose puzzolenti pelose, andare?"

-  **(Domande varie):** E' impossibile prevedere tutte le domande dei giocatori o il modo in cui verranno poste. Ciò che conta è tentare di far giocare i personaggi, in fin dei conti agli Homo Herectus non interessa nulla del fiume in secca, stanno solo tornando a casa.
-  **(Utilizzo parole nuove):** Potendo contare su più parole, gli Homo Herectus dovrebbero mettere in crisi i personaggi semplicemente rivolgendosi a loro con "voi" e salutandoli con un "ciao".
-  **(Uccello, cibo!):** Gli Homo Herectus cercheranno di convincere i personaggi a cucinare il dodo per mangiarlo, in quanto è da loro riconosciuto come un pollo. Ovviamente non avranno successo, ma proporranno comunque scambi, ecc.
-  **(Piccola acqua):** Qualora i giocatori dovessero fare domande sul fiume, gli Homo Herectus indicheranno loro che devono proseguire verso la diga.

2.4.3) SCENA 10 ~ LA DIGA

Lasciati gli Homo Herectus i giocatori giungeranno al fiume per scoprire che questo è bloccato da un enorme diga di sassi, altresì detta frana. L'unica soluzione sarà ripristinare il corso del fiume.

Colpo d'occhio

Andare e finalmente vedere grande grande acqua e capire. Tu, tu, tu e tu capire grande acqua diventare piccola acqua perché essere sasso, sasso e sasso davanti a grande acqua.

Consegnare ai giocatori l'allegato **Allegato_Diga** e lasciar giocare.

Sport per Il Coso!

  *(Istantaneo):* [rivolgersi al giocatore che interpreta Il Coso] Appena tu vede diga, tu vede anche grande sasso piatto su diga e allora tu pensa "Io mostra me in grande bang acrobatico acqua. Ehhh!" [consegnare **Allegato_CosoTuffi**].

Osservare i sassi: posso usare un fulmine?

  *(Osservare):* Tu pensa sasso troppo grosso per usare fulmine.

Note per questa scena:

-  I sassi sono grandi e pesanti, i soli personaggi non saranno in grado di rimuoverli. Dovranno riuscire a farsi aiutare, ma da chi?
-  Gli Homo Herectus possono essere rintracciati e offriranno aiuto a patto che i giocatori riescano a farsi capire.
-  I giocatori possono escogitare vari stratagemmi per risolvere il problema, tuttavia deve essere fatto capire loro che hanno bisogno di una mano, lasciate che se la sbrighino da soli e che eventualmente venga loro in mente autonomamente di rintracciare gli Homo Herectus. Se restano in panne suggeritegli che occorrono altre braccia per risolvere il problema.
-  Qualora i giocatori dovessero toccare il nido dello pterodattilo, andare subito alla Scena 12 e, a combattimento ultimato, riproporre la Scena 11.

1.4.4 SCENA 11 – CERCARE AIUTO

Colpo d'occhio

Tu, tu, tu e tu tornare verso caverna puzzolente, sentire grande grande puzza di cibo, sente cose pelose puzzolenti che fa [far partire l'allegato vocale **COCCODE*** (verso gallina)] e vede uomini dritti come bastone intorno a fuoco.

PNG: Homo Herectus Richiesta di Aiuto.

Incuriositi, sorridenti, non aggressivi. Esordiscono con "Ciao, teste di cazzo ahahah" (ormai li conoscono)?

 **(Andare bang acqua):** ciao, noi andare cibo, uccello cibo. Bang grande cibo, acqua mmm.

 **(Andare acqua pelosa):** mmm teste di cazzo, voi così pelosi, acqua mmm.

 **(Andare piccola acqua):** eureka! Questa è la chiave, i giocatori devono farsi capire dagli Homo Herectus, questo è il solo modo che hanno per spiegare il problema della piccola acqua. Gli indigeni del luogo sanno che il fiume si è interrotto a causa della frana, capiranno cosa vogliono i nostri eroi e saranno disposti a dar loro una mano.

 **(Andare, tu piccolo bastone in caverna pelosa (indicando LDI):** in questo caso seguiranno i personaggi per mettere piccolo bastone in caverna di LDI, ma, arrivati al fiume, aiuteranno comunque i personaggi a rimuovere i sassi. Poi cercheranno di mettere bastone in caverna!

Colpo d'occhio (lavoro di squadra)

Tu, tu, tu e anche tu, insieme a cose pelose puzzolenti dritte prendere sasso, sasso, sasso e piccola acqua piano piano diventare acqua un pochino più grande. Quando grandi sassi terminati, uomini dritti salutare e andare sorridenti. Ora tu, tu, tu e tu potere togliere ultimi piccoli sassi e fare finalmente grande acqua per villaggio.

In pratica gli Homo Herectus se ne andranno poco prima che compaia lo pterodattilo e inizi il combattimento finale, a meno che la stupidità dei giocatori non abbia infastidito lo pterodattilo prima.

1.4.5 SCENA 12 – LO PTERODATTILO

Appena i giocatori liberano la diga (o fanno cadere un uovo), un feroce pterodattilo li attacca. Per quanto il combattimento possa sembrare demodé, ci è parso giusto inserirlo, anche perché dobbiamo arrivare alle tre ore di avventura. Ci sembra perciò cosa buona e giusta far perdere un po' di tempo ai giocatori.

Colpo d'occhio

[qualora abbiano quasi ultimato la rimozione dei detriti]

Grande gioia, grande soddisfazione. Piccola acqua diventa grande acqua, ora villaggio fare di tu, tu, tu e tu, grande eroe. Ma, quando fare ultimo grande bang, grande pterodattilo ringhiare forte e subito cercare mangiare tu, tu, tu e tu. Ah, combattere e fare grande bang o tu, tu, tu e tu diventare cibo per grande cosa puzzolente pelosa volante.

[qualora avessero invece fatto cadere un uovo]

Quando muovere uovo peloso, grande pterodattilo ringhiare forte e subito cercare mangiare tu, tu, tu e tu. Ah, combattere e fare grande bang o tu, tu, tu e tu diventare cibo per grande cosa puzzolente pelosa volante.

Consegnare ai giocatori l'allegato **Allegato_Pterodattilo** e lasciar giocare.

Invenzione per La Forgia Umana!



(Istantaneo): [rivolgersi al giocatore che interpreta LFU] Tu vedi grande uccello furioso e tu pensa "lui malato, lui no cattivo, io cura lui". Poi tu vede pietra con tante piccole righe e pensa "brillanteee". [consegnare **Allegato_LFUtermometro**].

Note per questa scena:

-  Prima che il combattimento inizi consegnate a LFU l'**Allegato_LFUtermometro**.
-  Il combattimento va giocato con le regole di OG, fate quindi tirare i dadi ai giocatori e poi inventatevi danni e conseguenze.
-  Non si può morire in quest'avventura: se lo pterodattilo acchiappa un giocatore, lo sbatte lontano, lo sbatacchia ma non lo uccide.
-  Il combattimento deve durare al massimo 4 turni. Al termine del quarto turno di attacco, l'uccello acchiapperà le sue uova e fuggirà via stizzito.

Tabella 4: Scheda tecnica dello pterodattilo

Dati	Descrizione
Nome cavernicolo	Grande brillante andare cosa
Unggghh	14
Scappare	1
Attacco	Beack peck (Attacco:2,Danni:2)
Abitudini alimentari	Carnivoro
Food value	1/2

1.4.6 SCENA 13 - RITORNO AL VILLAGGIO

A questo punto non resta che tornare al villaggio e sboronare sull'impresa appena compiuta. Al villaggio gli eroi verranno acclamati e osannati ed è possibile che si creino diverse situazioni, legate in particolare a ciò che i giocatori avranno scoperto e vorranno raccontare.

Colpo d'occhio

Andare, andare e andare. Finalmente arrivare villaggio cose pelose puzzolenti e cose pelose puzzolenti più piccole e morbide. Tutti acclamare: "Brillante!", "Cose pelose puzzolenti brillante!", "Ehhhh!", "Grande peloso!". Cose pelose puzzolenti con caverna pelosa abbracciare tu [indicare Il Coso] e toccare tuo bastone peloso. Cosa pelosa puzzolente con grande bastone annusare tu [indicare LDI] e nessuno cagare tu e tue invenzioni [indicare LFU]. Grande capo dodo, piccola cosa pelosa puzzolente molto importante, salutare piccola cosa pelosa puzzolente con grande entusiasmo peloso e morbidoso.

La scena può evolvere in soli due modi. I giocatori umani possono schierarsi apertamente contro i dodo e sovvertire l'ordine gerarchico, oppure farsi convincere dal capo dodo e dal capo della resistenza che il solo modo per poter andare avanti senza versare sangue è quello della pace e dell'armonia.

Questa scena richiede che il master faccia attenzione a entrambi i gruppi; molto probabilmente, a occuparsi della cosa, saranno solo Mr. Quack e LDI, ciascuno dei quali parlerà rispettivamente con il capo dodo e il capo della resistenza.

La scena va gestita in questo modo:



- ☞ Parte uno: caciara generale, tutti si sovrappongono, il capo dodo cerca di fare i suoi versi intimidatori, la gente trema, alcuni umani della resistenza intervengono, altri fuggono impauriti e si parla tutti assieme.
- ☞ Parte due: il capo dodo si ritira con Mr. Quack e gli altri dodo, LDI viene presa da parte dal capo della resistenza. Il master dovrà quindi gestire separatamente i due personaggi. In generale, ci si aspetta che la scena non duri molto, i due personaggi dovranno solo riferire quello che è successo durante la missione.
- ☞ Parte tre: i due capi si ritirano insieme per discutere di quanto emerso.

Colpo d'occhio

Capo dodo e capo resistenza ritira e tutti silenzio, piccola cosa pelosa e piumata guarda grande cosa puzzolente pelosa, tutti attendere e cercare capire. Che fare? Ehh?

- ☞ Parte quattro: appena i due capi si appartano lasciate ai giocatori cinque minuti di gioco per interagire tra loro o con gli abitanti del villaggio. A seconda di come evolve questa scena, scegliete il finale corrispondente.
- ☞ Se per qualche motivo dovesse scoppiare una zuffa (supponiamo incitata da LDI), descrivete una sorta di battaglia tra umani e dodo, con il capo resistenza e il capo dodo coinvolti dalla battaglia. Leggete quindi il finale "I Have a Mezzo Dream".
- ☞ Se la situazione non degenera, i due capi riemergono dalle rispettive riunioni e, mossi dalla lor infinita saggezza, questi sceglieranno invece di optare per la pace. Leggete il finale "I Have a Dream".
- ☞ Mr. Quack, in un modo o nell'altro, sopravvive.

3 FINALI ED EPILOGHI

Per maggiore chiarezza, separiamo finale ed epilogo.

Innanzitutto questa decisione è stata presa per continuità con "X", di cui questa avventura è chiaramente la naturale continuazione in termini di trama.

In secondo luogo, abbiamo realmente un finale, rappresentato dalla conclusione della missione dei cavernicoli, e un epilogo, rappresentato dall'intervento di Dio che riporta le cose alla normalità.

Infine, ci andava di farlo e se siete qui per far polemica...

3.1 FINALI

3.1.1 FINALE "I HAVE A DREAM"

Si giunge a questo finale solo se i personaggi, trovate le prove dell'inganno dei dodo, decidono di non sterminarli e optano per una convivenza pacifica.

Raggio di cosa brillante filtrare attraverso nuvole e scivolare in villaggio.
 Mondo essere cosa dura, mondo essere grande puzzolente bang. Capo dodo e capo Resistenza parlare e dire cose che fare bang in piccolo cuore peloso di villaggio.
 "Amici pelosi puzzolenti e piccoli amici pelosi puzzolenti piumati, anche se dovere affrontare grosse cose bang, io avere sogno. Sogno radicare in sogno cavernicolo. Sognare un giorno, uomini e dodo vive insieme come uguali, villaggio si fa dritto e vivere e sapere che umani e dodo essere creati uguali".
 In villaggio grande grande commozione, grande brillante e, finalmente, tutti amici.
 E vissero tutti felici, puzzolenti e pelosi.

3.1.2 FINALE "I HAVE A MEZZO DREAM"

Si giunge a questo finale solo se i personaggi decidono di randellare e cucinare i dodo. In generale, questo è il finale poco pacifico.

Raggio di cosa brillante filtrare attraverso nuvole e scivolare in villaggio.
 Mondo essere cosa dura, mondo essere grande puzzolente bang. Umani grande collera, umani grande cibo in piccola pancia. Villaggio diventa prima grande rosticceria di mondo. E "dodo allo spiedo" diventa piatto molto prelibato.
 Pace lontana, tutti mangiare e scacciare dodo, ma Mr. Quack scappare, scappare con altre piccole cose pelose puzzolenti e morbide. Loro andare, cercare strani, nuovi mondi, ricercare nuove cose pelose puzzolenti, arrivare là dove nessun dodo arrivare mai.

3.1.3 FINALE "I HAVE A DREAM INTERRUPTUS"

Si giunge a questo finale solo se il tempo dell'avventura dovesse scadere prima che i personaggi risolvano la missione o tornino al villaggio.

Raggio di cosa brillante filtrare attraverso nuvole e scivolare in villaggio.

Mondo essere cosa dura, mondo essere grande puzzolente bang. Villaggio aspettare grande cosa brillante, grande cosa brillante, grande cosa brillante, ma eroi non tornare. Mondo andare, perché mondo fregare voi un bastone peloso.

Nulla cambiare, dodo regnare, umani lavorare e fare cosacce per far nascere piccole cose pelose puzzolenti. Voi perduti, voi no trovare strada e quindi andare, andare, cercare strani, nuovi mondi, ricercare nuove cose pelose puzzolenti, arrivare là dove nessun dodo e umano arrivare mai.

}2 EPILOGO

}2.1 LA VOCE DI DIO

Per l'amor di Dio (espressione azzecatissima in questo caso particolare), metteteci un po' di pathos nel declamare queste ultime righe!

Una voce tonante penetra nelle vostre menti.

...

Molto bene signori!

A quanto pare siete sopravvissuti nonostante le vostre limitate capacità. Pensare che anche Kali aveva scommesso contro di voi! Io però ero fiducioso, del resto vi ho creato io. Non illudetevi, la storia non è cambiata, anche perché mi vergognerei un po' ad affidare lo scorrere degli eventi a gente come voi.

Spero che la lezione vi sia servita, avete peccato di superbia con i vostri "cosa ci vorrà mai per vivere nella preistoria?" Spero vi siate divertiti e che abbiate imparato un po' di rispetto; se così non fosse, se voleste fare ancora polemica, nessun problema, possiamo sempre ricominciare... io ho tanto tempo a disposizione.

Se invece ne avete abbastanza, beh, adesso è ora di badare alla vostra storia, datele una svolta.

Però ricordate la cosa più importante che avete appreso, il vero e unico segreto della vita: ANDARE COSA BRILLANTE BASTONE BANG GRANDE PUZZOLENTE SASSO BANG BANG.

FINE

4 APPENDICE: A.R.M.E.



5 APPENDICE: GRUNTING

In questo paragrafo vengono riportate quattro scene tipo da descrivere quando la donna utilizza il suo potere di grunting. Ogni volta che la donna ricorre alle sceneggiate descritte nel BG (grugniti e comportamento da scimmia), invitare il giocatore a lanciare due dadi. Se il loro risultato è identico, un evento positivo e improbabile ha luogo. Se però vengono lanciati due 1, allora l'evento diventa negativo.

POSITIVO1.

Grande feroce orso puzzolente arrivare improvviso; lui andare verso tu [indicare LDI], tu cibo, tu cibo molto tenero. Tu sorpresa, tu no fa tempo scappare che grande cosa volante fa forte urlo in cielo; pterodattilo gigante copre grande cosa brillante di cielo, poi andare verso orso e lasciare cadere piccola cosa con guscio, piccola tartaruga, su testa grande cosa puzzolente feroce. Orso barcollare, poi cadere terra morto. Grande cosa volante allontanare subito, piccola cosa con guscio prima mostrare testa, dopo zampe, dopo andare via piano piano. Tu no sicura, però tu sembra piccola cosa con guscio fatto tu occholino.

POSITIVO2.

Grande fuoco scoppiare vicino tu [indicare LDI], tu no accorgere e fuoco bruciare subito grandi bastoni vicino tu, fuoco bruciare tutto. Tu pensa tu sta per morire quando enorme brontosauo arrivare; grande grande cosa pelosa puzzolente apre bocca, vuota grande acqua su fuoco, spegne fuoco e corre via veloce con grande grido di saluto. Tu viva per miracolo. Tu vede tra cenere carcassa velociraptor cotto puntino e tu adorare carne velociraptor!

NEGATIVO1.

Tu sentire leggero sibilo, poi disco colore sasso atterra davanti tu. Cosa grande come uomo uscire da disco, lui bianco e brillante. Tu, tu, tu e tu restare come sasso. Prima che tu reagire, cosa brillante prende piccola cosa strana che fa grande luce rossa e puntare verso tu [indicare LFU]. Tu, tu, e tu cadere terra colpiti da luce brillante rossa. Prima che tu grida tuo terrore, anche tu vedere buio.

[Fare una lunga pausa e lasciar pensare ai giocatori di essere morti]

Tu [indicare LDI] apre occhi, vista confusa ma tu vedere compagni morti vicino tu. Tu no idea di tempo, uomo bianco brillante sparito. Poi anche tu, tu e tu [indicare gli altri personaggi] riprende vita. Però strano. Tu e tu [indicare LFU e Il Coso] prova dolore collo e sente due piccoli fori su collo e come piccolo sasso in mezzo, sotto pelle. Tu [indicare il dodo] sente invece bruciore sedere. Tu [indicare LDI] grande forma, mai sentita meglio.

NEGATIVO2.

Grande cosa brillante in cielo improvviso diventare scura: grande grande sasso passare davanti sole e andare molto veloce verso tu, tu, tu e tu. No tempo scappare, sasso troppo veloce. Sasso colpire terra vicino e tu, tu, tu e tu cadere lontano. Tu, tu, tu e tu ha grande dolore, grandi graffi e lividi ma grande fortuna, tu ancora vivo.

6 APPENDICE: ABILITA' TECNICHE E SPECIALI

Vengono qua riportate le abilità tecniche e le abilità speciali di ogni PG.

Tabella 5: Riepilogo delle abilità tecniche e speciali di ogni PG.

	 Il Coso	 LFU	 LDI	 Mr. Quack
Accendere il fuoco				
Cacciare				
Costruire				
Disegnare				
Distinguere erbe				
Esplorare				
Intimidire				
Lanciare oggetti				
Nascondersi				
Nuotare				
Pescare				
Romanticismo				
Saltare				
Scalare				
Scappare				
Silenzioso				
Sollevare				
Allungarsi				
Invisibilità				
Ipnosi				
Palla di fuoco				
Pelle di roccia				
Resuscitare				
Trasformarsi in dodo				
Volare				

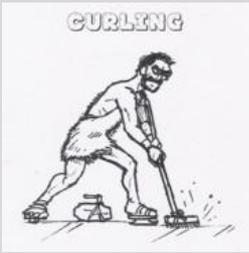
7 APPENDICE: ELENCO DEGLI ALLEGATI

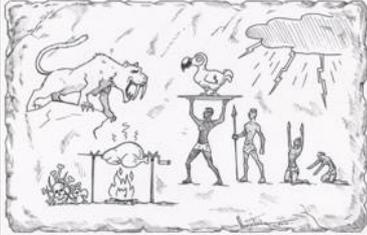
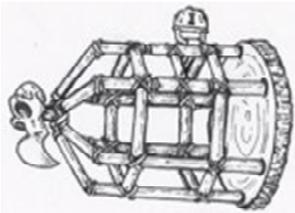
In quest'appendice viene dettagliato tutto ciò che deve essere consegnato ai giocatori, in modo da semplificarvi la vita. Prima di tutto una notazione sui nomi:

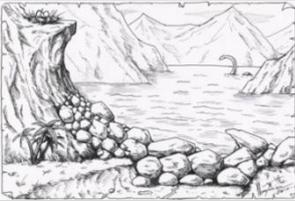
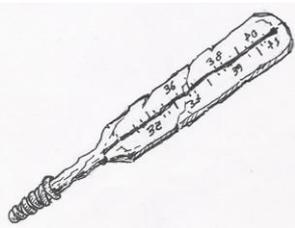
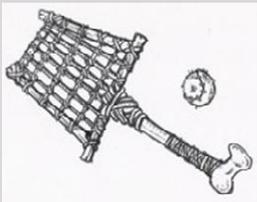
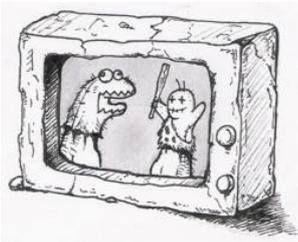
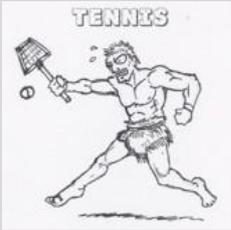
🐾 con "allegati" si intendono tutti quei documenti da consegnare ai giocatori in cui la grafica ha un ruolo importante. Conseguentemente gli "Allegati" dovranno essere dati con particolare cura;

Tabella 6: Elenco degli allegati (con grafica).

Nome	Dove	Thumbnail	Descrizione
Allegato_GraffitoVillaggio	Scena 1		Graffito presente nella caverna dei dodo; una parte del graffito, ossia quella mostrante il dodo arrostito e la tigre, è stata appositamente cancellata.
Allegato_Mappa	Scena 1 BG Mr. Quack		Mappa della regione attorno al villaggio, fino alla caverna della tigre. La mappa comprende anche la piana dei meteoriti e la riserva di caccia dei mammut. Va consegnata al dodo insieme al BG.
Allegato_LFUscopa	Scena 1		Invenzione della scopa da fornire a LFU
Allegato_Villaggio	Scena 2		Immagine del villaggio degli umani con indicazione delle tre principali capanne, ossia l'armeria, il bordello e la dispensa.

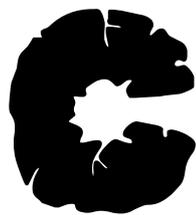
Allegato_CosoCurling	Scena 2		Attività sportiva, il curling, da fornire a Il Coso.
Allegato_LFUmbrello	Scena 3		Invenzione dell'ombrello da fornire a LFU
Allegato_Bivio	Scena 4		Cartello all'ingresso di un trivio, indicante la piana dei meteoriti, la riserva di caccia e un cartello di "divieto di ingresso ai dodo".
Allegato_CoppaPelosa	Scena 5		La coppa pelosa viene interpretata in modo differente da Il Coso, LDI e da Mr. Quack.
Allegato_CoppaCoso	Scena 5	<p>Allegato_CoppaCoso</p> <p>Tu sognare immagine di uomo che corre felice e solleva grande cosa brillante al cielo!</p>	Il Coso riceve lo stimolo a sollevare la coppa come se fosse un trofeo (allegato di testo).
Allegato_CoppaLDI	Scena 5	<p>Allegato_CoppaLDI</p> <p>Tu sognare immagine di dodo immerso in grande cosa brillante e, sotto, grande fuoco che cuoce lui a puntino!</p>	LDI riceve lo stimolo a usare la coppa come pentola per cuocere il dodo (allegato di testo).
Allegato_CoppaQuack	Scena 5	<p>Allegato_CoppaQuack</p> <p>Tu sognare immagine di dodo che, seduto su grande cosa brillante, libera suoi bisogni fisici in coppa!</p>	Mr. Quack riceve lo stimolo ad usare la coppa come pitale (allegato di testo).

Allegato_Temporale	Scena 6		<p>Un temporale coglie i giocatori in una radura da cui si scorge una piccola caverna. Il suono di un tuono viene riprodotto per permettere al dodo manipolare i fulmini.</p>
Allegato_CosoSci	Scena 7		<p>Attività sportiva, lo sci, da fornire a Il Coso.</p>
Allegato_CavernaTigre	Scena 7		<p>Disegno dell'imbocco della caverna della tigre e della vallata sottostante.</p>
Allegato_GraffitoTigre	Scena 8		<p>Graffito presente nella caverna della tigre; il graffito è completamente visibile.</p>
Allegato_LFUgabbia	Scena 8		<p>Invenzione della gabbia per uccelli da fornire a LFU.</p>
Allegato_LDIbugiardo	Scena 8	<p>Allegato_LDIbugiardo</p> <p>Tu guarda graffito e tu pensa in tua testa che serve una parola per descrivere questo: "bugiardo".</p> <p>Tu appena imparato nuova parola, tu brillante!</p>	<p>LDI impara una nuova parola, bugiardo.</p>
Allegato_HomoHerectus	Scena 9		<p>I giocatori incontrano un piccolo gruppo di Homo Herectus.</p>

Allegato_Diga	Scena 10		I giocatori giungono in prossimità di una frana che ha deviato il corso del fiume.
Allegato_CosoTuffi	Scena 10		Attività sportiva, i tuffi dal trampolino, da fornire a Il Coso.
Allegato_Pterodattilo	Scena 12		I giocatori devono combattere contro uno pterodattilo che ha nidificato in prossimità della diga.
Allegato_LFUtermometro	Scena 12		Invenzione del termometro da fornire a LFU.
Allegato_LFUracchetta			Invenzione della racchetta da tennis da fornire a LFU.
Allegato_LFUtelevisione			Invenzione della televisione da fornire a LFU.
Allegato_CosoTennis			Attività sportiva, il tennis, da fornire a Il Coso.

Allegato_CosoGolf			Attività sportiva, il golf, da fornire a Il Coso.
Allegato_CosoCricket			Attività sportiva, il cricket, da fornire a Il Coso.

I FANTASTICI QUACK!



chiamatemi architetto o demiurgo. Anzi no, date retta ai vostri contemporanei e non menzionatemi affatto. A ogni modo sappiate che voi siete mie creature, come tutte quelle che vi hanno preceduto e tutte quelle che vi seguiranno.

Lasciate che vi spieghi un po' meglio cosa faccio: io scrivo storie, da sempre. Ormai ne scrivo da milioni di anni e, senza falsa modestia, credo di essere uno dei migliori nel mio campo. Ok, quella tizia spocchiosa con quattro braccia, mi pare scriva con lo pseudonimo di Kalì, è decisamente più prolifica di me, ne sforna continuamente, ma io credo che sia da preferire la qualità alla quantità.

A ogni modo, a dire la verità, io mi occupo soprattutto dei personaggi, li creo a mio piacere e poi lascio che se la sbrighino da soli mentre mi godo lo spettacolo. Se vi aggrada, potrei definirmi uno scrittore anomalo, innovativo, dal momento che reputo molto più interessante lasciare che i miei personaggi facciano evolvere la loro storia indipendentemente.

Nessun copione prestabilito. A volte intervengo con qualche imprevisto o qualche aiutino, giusto per movimentare un po' la trama, ma di norma preferisco restare a guardare.

Onestamente, io ho tonnellate di fantasia, tonnellate! Tuttavia i miei personaggi sono di solito torniti così bene che a volte superano le mie più rosee aspettative.

Sorpresi? Scettici? Impauriti? Va beh, ho capito, colpa mia: non vi ho dotati di grande fantasia e ora siete smarriti. Mettetevi nei miei panni però, non posso creare solo personaggi geniali e acuti, altrimenti finirei per essere ripetitivo e scontato. A volte servono anche i personaggi mediocri, le comparse insomma... non vorrei aver esagerato un po' troppo nel vostro caso.

Su, su, stavo scherzando, di certo non vi ho fatti permalosi. Direi che per vincere il vostro stupore ci serve un esempio, chissà che non impariate anche qualcosa.

Un po' di tempo fa, tra il 16000 e il 15000 a.C., diedi vita a una serie di umani e li misi in un piccolo villaggio ai bordi di un fiume, un grande e placido fiume che forniva loro tutta l'acqua necessaria.

Giusto per la cronaca, credo che qualcuno dei miei personaggi più recenti abbia chiamato quel periodo tardo Pleistocene: non trovate sia un bel nome? Ma torniamo alla mia storia. Concedetti agli abitanti del villaggio una forma piuttosto primitiva di comunicazione, alcuni tratti caratteriali ben delineati e mi misi a osservare come interagivano con l'ambiente circostante. Uno spasso, non avete idea di ciò che furono in grado di compiere in un ambiente abbastanza ostile e con così poche abilità in loro possesso. Anzi no, un'idea dovrete avercela: da dove credete vengano tutte quelle informazioni che voi disponete sulla cosiddetta preistoria? Furono proprio i miei personaggi a caratterizzare quel periodo denso di cambiamenti. E vi garantisco che furono davvero eccezionali. Che inventiva, che energia, se voi aveste la metà delle loro capacità chissà come si evolverebbe questa storia. E



dire che, sebbene non sia stato eccessivamente generoso con voi (me ne scuso, ma vi ho già spiegato le ragioni delle mie scelte), comunque vi ho ben equipaggiato.

Va beh, lasciamo perdere, è inutile recriminare, in fondo volevo solo rendervi coscienti della vostra situazione e spronarvi a fare di meglio. Questa è la vera ragione per cui, eccezionalmente, mi sono palesato a voi. Potete e dovete fare meglio, non posso credere che dopo tanti personaggi ben riusciti, io stia perdendo il tocco proprio ora.

Come? Cosa osate insinuare? Come sarebbe che “è facile stare nelle preistoria”? Questa è bella, non mi sarei mai aspettato creature così irriverenti e ingenuie da pensare che sia più semplice sopravvivere a un animale feroce che scegliere la nuova tariffa del telefonino. Smettetela di lamentarvi e cercate di dare un senso alla vostra storia invece di rinfacciarmi colpe che non ho. Vi ho creato io dopo tutto, no?

Silenzio, ho detto silenzio. BASTA.

Continuate a vociare? Sì? Allora credo proprio che farò un'altra eccezione alla mie usuali regole e mi intrometterò un po' più del solito.

Dite che la preistoria era un'ambientazione banale? Insinuate che quei personaggi erano facilitati? Va bene, vi voglio mettere alla prova, vediamo cosa avreste fatto voi al posto loro. La vostra storia è temporaneamente sospesa e dovete vedervela con il tardo Pleistocene; fatemi ricredere sul vostro conto, sempre che ne siate in grado.

Vediamo un po'... Anche voi vivrete in un villaggio lungo un fiume e anche voi avrete le stesse caratteristiche delle mie vecchie creazioni. Tuttavia, poiché non amo ripetermi, riserverò a voi la compagnia di simpatici pennuti, i dodo. Ve li ricordate, no? Inoltre, siccome non voglio certo essere io a limitare le vostre potenzialità che tanto millantate, i dodo non saranno semplici animali, ma saranno i vostri padroni. Avete sentito benissimo: il vostro sarà un grazioso villaggio di dodo in cui voi, miseri umani, sarete ridotti a semplici lacchè.

Vi sentite abbastanza stimolati adesso? Molto bene, noto con piacere che ora non fiata più nessuno. Prima che qualcuno di voi coraggiosi perda conoscenza, sappiate che non ho ancora finito, voglio vedere ognuno di voi quattro nel mio ufficio, uno alla volta, a partire da te.

IL MONDO DI OG

1. InformaZioni pelose

Nella nostra storia sarai un cavernicolo che lotta per la sopravvivenza in un mondo ostile popolato da dinosauri, mammut, astronauti venuti dallo spazio e altre bestie. Questi animali feroci cercheranno di mangiarti e tu vorrai mangiare loro.

Purtroppo sarai molto stupido. Brutte cose accadranno a te e tu farai accadere brutte cose a ciò che fa accadere brutte cose a te: come vedi, tutto è pensato per essere in perfetto equilibrio...

Beh, a meno che tu sia mangiato!

Ho già detto che sarai molto stupido? La vasta gamma delle tue incapacità mentali ostacolerà il progresso in questo ostile ed affamato mondo, prima tra tutte la limitata proprietà di linguaggio.

Ma veniamo ai dettagli: ti consiglio di dare una lettura alle prossime pagine, troverai tanti spunti interessanti per rendere più piacevole la tua regressione preistorica. Molte informazioni saranno irrilevanti, ma ci piaceva perdere un po' di tempo per scrivere una bella e pelosa introduzione.

2. AmbientaZione puZZolente

Pleistocene, 15.000 anni a.C., anno più, anno meno.

La terra è una radura incontaminata piena di grandi cose pelose puzzolenti e piccole cose pelose puzzolenti. Gli uomini sono pelosi e puzzolenti, camminano gobbi, vivono in società, cacciano, mangiano, fanno le cosacce e cercano di evitare di essere cibo per cose pelose puzzolenti grandi grandi.

Una vita piena insomma.

La tecnologia a disposizione è normalmente classificata in oggetto puntuto e oggetto poco puntuto. Gli oggetti puntuti come le clave e i sassi sono spesso utilizzati per fare grande bang. Gli oggetti poco puntuti sono utilizzati per fare cose che vengono in mente a chi concepisce qualcosa di diverso dal fare grande bang. Pochi eletti a dire il vero.

Gli uomini si dividono generalmente in forzuti, la maggior parte, o intelligenti; le donne sono sempre caverne pelose, al massimo cambia la dimensione della suddetta parte anatomica. Come ovvio, ci si augura di non scoprire mai una donna senza caverna pelosa, ma equipaggiata con grande bastone, magari peloso.

La comunicazione è limitata: gli uomini hanno un vocabolario striminzito. Con la mimica e pochi vocaboli cercano di farsi intendere dai propri simili. Non sempre ci riescono anche perché, come ben capirete, "andare grande caverna" può essere facilmente frainteso se nel gruppo è presente una donna.

La sessualità è libera e non soggetta a rigidi schemi etico sociali. Ciò che può dare piacere è considerato sempre cosa buona e giusta. Come del resto tra gli autori della presente.



Il clima del gioco è chiaramente umoristico, nonsense e a tratti anacronistico, qualunque cosa questo voglia dire. L'umorismo di OG si basa su cliché estremizzati, ad esempio i rapporti sessuali promiscui, consenzienti e non, la stupidità dei personaggi ed elementi futuristici a caso.

Non vi stupite quindi se qualcosa di estremamente poco preistorico dovesse accadere al vostro personaggio; anche se fosse un errore, non lo sapreste mai.

3. Lessico peloso



Il linguaggio umano risulterà essere agli albori, al punto che solo 17 parole ti saranno note, e in certi casi neppure tutte: IO, TU, SASSO, ACQUA, FUOCO, CAVERNA, CIBO, COSA, BASTONE, PELOSO, PUZZOLENTE, GRANDE, PICCOLO, BRILLANTE, DORMIRE, ANDARE, BANG.

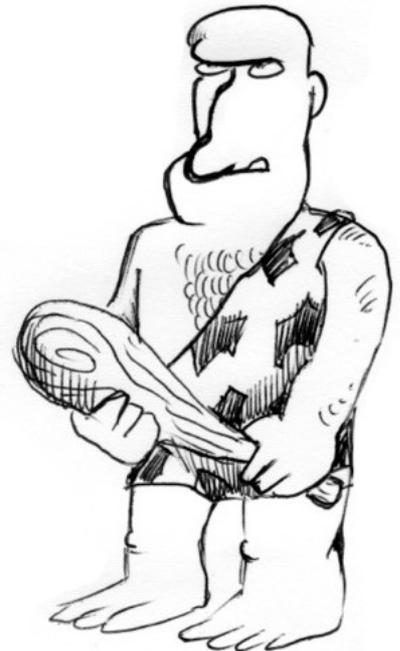
Quando dovrai rivolgerti agli altri giocatori, potrai usare solo ed esclusivamente questi vocaboli, accompagnati da qualunque suono o gesto sarai in grado di fare; se pensi di non essere stato capito, RIPETI TUTTO PIU' FORTE, di solito funziona.

In qualche caso, potresti trovare qualcuno che non conosce la tua lingua. Nessun problema, un comodo dizionario di gesti verrà in tuo aiuto permettendoti di comunicare senza affanno, o quasi.

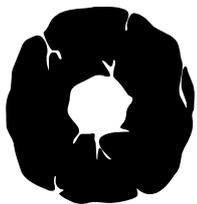
Altre volte, potresti addirittura imparare una nuova parola appena sentita, anche se è una cosa abbastanza rara e dubito che tu ne sia in grado.

Potrai uscire dal tuo personaggio solo per descrivere quello che lui sta facendo, almeno questo ti sarà concesso. Per il resto, dovrai sottostare alle limitazioni linguistiche cui abbiamo accennato.

Non ti preoccupare, ti accorgerai presto che, curiosamente, i cavernicoli capiscono benissimo parole che tuttavia non sanno come usare.



4. Classi pelose e a tratti puzzolenti



Ogni classe si sviluppa attorno ad una caratteristica principale che ti rende migliore degli altri membri della tribù in quella specifica particolarità. Chiunque tu sia, avrai a disposizione almeno tre abilità primarie, scelte tra quelle elencate nella sezione successiva.

Eccoti un elenco delle principali classi consentite in OG.

 *Eloquent (chiaccherone)*

Secondo gli standard preistorici, sei un demone di eloquenza. Sei loquace, così loquace che conosci addirittura una o due parole più degli altri. Non esiste problema che tu non possa risolvere a parole. Forse.

🔗 *Strong (forte)*

Sei forte, dannatamente forte. Non sarai così agitato come il tuo collega "banging", ma i tuoi colpi fanno veramente un male cane.

🔗 *Banging (colpitore)*

Agiti la tua clava come un invasato. Un uomo ti blocca il cammino: bang! Un brontosauo ti infastidisce: bang! Un fiume si trova tra te e il tuo terreno di caccia: bang! Al fiume, logico no? Una donna di un'altra tribù ti fa sentire tutto strano dentro: beh, credo tu abbia capito il concetto.

🔗 *Learned (imparato)*

Sei intelligente, al punto da sapere come risolvere i problemi e, addirittura, da ricordare come ci sei riuscito anche dopo un po' di tempo. Sei così intelligente che possiedi sei abilità primarie.

🔗 *Fast (veloce)*

Che dire, hai le ali ai piedi. Quando qualcosa di grande o pericoloso ti si para innanzi, non provi nessuna vergogna nel dartela a gambe a rotta di collo.

🔗 *Tough (duro)*

Qualcuno vuole colpirti? Che si faccia avanti. Hai la pellaccia dura, hai le ossa dure, hai i muscoli duri, sei una roccia. Anche quelle cose molli che escono fuori quando un dinosauro ti addenta, quelle cose che non sai come si chiamano... beh, anche quelle sono dure in te!

🔗 *Grunting (rumoroso)*

Sei rumoroso, maledettamente rumoroso. Quando ti trovi in difficoltà, tramite grugniti e movimenti sconnessi delle braccia accompagnati da oscure litanie, puoi, miracolosamente e inaspettatamente, volgere gli eventi in tuo favore ricorrendo all'aiuto divino. O almeno così credi.



5. Abilità primarie e pelose



e abilità primarie ti permettono di compiere azioni molto semplici più facilmente degli altri cavernicoli. Tutti i cavernicoli possono compiere le azioni descritte in seguito (e non solo), tuttavia alcuni possono essere esperti in una o più abilità specifiche.

Vuoi usare un'abilità? Bene, funziona così: tira 1 dado (d6) e se ottieni un risultato maggiore di 5 ti è andata bene! Se sei esperto in quell'abilità ti basterà ottenere un risultato maggiore di 3.

Tuttavia, non lasciarti ingannare, sei e resti un primitivo. Se ti esce un 1, ti dimenticherai completamente di come svolgere anche l'azione più elementare!



Ah, è buona educazione ridere sguaiatamente quando questo capita agli altri.

Questo è l'elenco delle abilità a tua disposizione: costruire, scalare, cucinare, disegnare, esplorare, accendere un fuoco, pescare, distinguere le erbe, nascondersi, cacciare, intimidire, saltare, sollevare, romanticismo, scappare, nuotare, lanciare oggetti.

Molte di esse sono da intendersi nel modo più banale; per quelle "particolari", eccoti qualche riga in più.

Costruire

Gli oggetti creati con questa abilità non durano quasi mai molto a lungo, anche perché i cavernicoli hanno la tendenza a testare impropriamente le invenzioni fino al punto di rottura.

Ricordati anche che tutti i primitivi odiano la tecnologia, in particolare quella in possesso delle altre tribù: è buona educazione quindi sfasciare qualunque oggetto sconosciuto in mano a umani provenienti da altri villaggi.

Esplorare

Soltanto i cavernicoli dotati di questa abilità sono in grado di orientarsi agevolmente.

Pescare

Se non sei un cavernicolo di classe "learned" scordati qualcosa che assomigli a una canna da pesca: ti tuffi in acqua e cerchi di prendere quel che capita a mani nude.

Nascondersi

In un mondo popolato da dinosauri poco amichevoli, l'arte di sapersi nascondere è spesso la sottile distanza tra un cavernicolo morto e uno vivo.

Cacciare

L'abilità si applica solo per animali di piccola taglia. Per animali di grandi dimensioni, quali mammut, occorre invece portare a termine un combattimento vero e proprio. Non penserai mica di cavartela con un solo tiro di dado, no?

Intimidire

Puoi spaventare altri cavernicoli o esseri quasi-intelligenti scoraggiandoli dall'attaccare, il tutto assumendo una postura molto terrificante, percuotendosi il petto, emettendo forti rumori e brandendo le armi in proprio possesso. Questa abilità funziona solo se gli avversari sono realmente convinti che sia meglio darsela a gambe, quindi vedi di impegnarti.

Romanticismo

Questa abilità consiste nel convincere le donne della tribù (o gli uomini) a riprodursi, senza necessariamente colpirle in testa e approfittare dello svenimento per portarle nella propria capanna. Ah, l'amore...

Lanciare oggetti

Hai una mira sorprendente e riesci a lanciare sassi a 12 serpenti di distanza, lance a 56 serpenti di distanza (ogni buon cavernicolo misura le distanze in serpenti, non lo sapevi?). I primitivi di classe "strong" triplicano queste lunghezze.

6. Combattimenti puzZolenti



ebbene la scelta migliore sia quasi sempre scappare, la stupidità spesso ti porterà a menare le mani senza alcuna strategia.

Ecco una serie di semplici regole qualora questo dovesse accadere.

Iniziativa

All'inizio di un combattimento tutti i giocatori tirano 1 dado (d6) per stabilire l'iniziativa, a cui si somma il bonus di evadere del proprio personaggio.

Inizia il giocatore o la creatura con il valore più alto; in caso di pareggio, fate un po' come vi pare.

Attacco

Durante il proprio turno di attacco si tira 1 dado (sempre d6), al cui risultato va eventualmente sottratto il bonus di armatura o di evadere del proprio nemico.

Se il numero ottenuto supera o uguaglia il proprio valore di attacco, si infligge il numero di danni (1 o 2) indicato sulla propria scheda. Se il numero ottenuto è 1... beh, non vorrei essere al tuo posto.

Danni

Quando si viene colpiti, i punti Unggghh (normalmente noti come punti ferita) vengono temporaneamente ridotti a seconda del danno che il nemico è in grado di infliggere. Se finiscono, mi spiace per te, considerati in coma.

Ritirata

Al posto del proprio turno di attacco, è possibile battere in ritirata sfruttando l'abilità scappare.

Combattimento a distanza

È altresì contemplato il combattimento a distanza, ammesso che ci sia qualcosa da lanciare e che si riesca a farlo. Le regole sono le stesse.

Altri modi per farsi male

Per i più intraprendenti è bene avere in mente che qualunque azione che comporti rischio di cadute (ad esempio saltare o arrampicarsi), in caso di fallimento determina anche la perdita di un punto ferita. Non dite che non siete stati avvisati!





Tattiche di combattimento innovative

In alternativa al normale turno di attacco è possibile utilizzare tecniche estremamente avanzate di combattimento.

DISTRARRE: funziona come un attacco normale, ma se va a segno non ci sono danni. Tuttavia, fino alla fine del turno, tutti gli altri giocatori guadagnano un bonus di 1 nei confronti del nemico distratto.

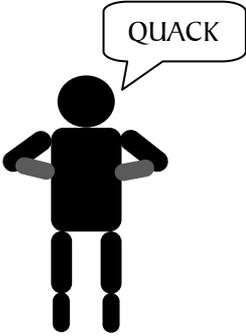
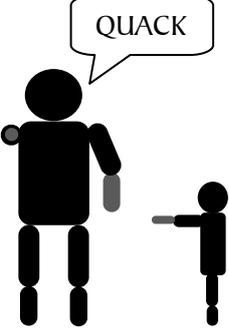
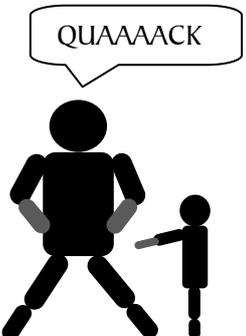
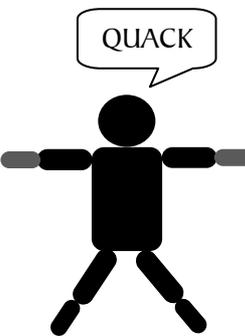
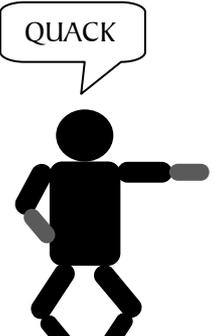
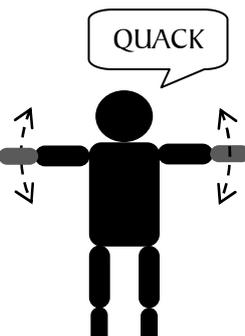
AFFERRARE: con un 4 (un 3 se si è di classe "strong") o superiore ci si può attaccare al proprio avversario e infliggere 1 danno per ogni round in cui si resta attaccati.

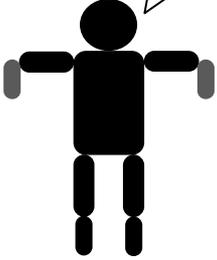
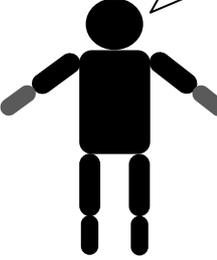
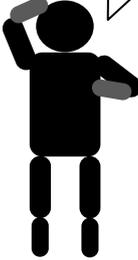
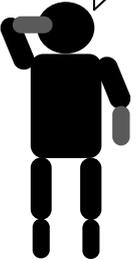
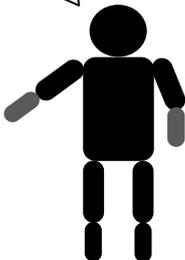
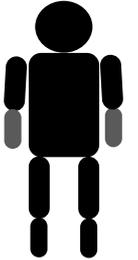
ESCA: all'inizio di un turno si può dichiarare di gettare un esca (possibilmente un altro cavernicolo) per spingere l'avversario verso una zona particolare del terreno di combattimento, con un 4 o un risultato superiore. Per tutto il turno gli avversari hanno un bonus di 1 nell'attacco contro chi fa da esca.

DIMOSTRAZIONE DI FORZA: con un 5 o più, è possibile spaccarsi una clava in testa per impressionare l'avversario e infliggergli un malus (di -1 fino alla fine del combattimento o fino a quando non si viene colpiti. In caso di fallimento, i danni vengono inflitti a se stessi.

VIOLENZA: con un 5 o superiore si può essere presi dalla foga ed effettuare due attacchi, anche a due nemici diversi. In caso di fallimento, uno dei due attacchi deve essere rivolto al compagno più vicino.

7. Un comodo dizionario

		
<p>IO Note: percuotere il petto con le mani</p>	<p>TU Note: indicare con il braccio teso l'interlocutore desiderato</p>	<p>BASTONE Note: stendere le braccia verso l'alto</p>
		
<p>SASSO Note: congiungere le mani in avanti formano un cerchio</p>	<p>COSA Note: braccia ripiegate sopra la testa senza congiungere le mani</p>	<p>ACQUA Note: nessuna difficoltà</p>
		
<p>FUOCO Note: braccio piegato e mano in vita, altro braccio teso di lato</p>	<p>CIBO Note: mimare lo sbattere di ali</p>	<p>CAVERNA Note: congiungere le mani al di sopra della testa, flettere le gambe</p>

 <p>QUACK</p>	 <p>QUAAAACK</p>	 <p>QUACK</p>
<p>PICCOLO Note: nessuna difficoltà</p>	<p>GRANDE Note: nessuna difficoltà</p>	<p>PELOSO Note: mimare una scimmia</p>
 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK QUACK</p>
<p>PUZZOLENTE Note: tappare il naso con la mano destra</p>	<p>BRILLANTE Note: volgere lo sguardo in alto con le braccia distese e i palmi verso l'alto</p>	<p>ANDARE Note: indicare con il braccio teso la direzione</p>
 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK</p>	
<p>DORMIRE Note: flettere leggermente il capo di lato</p>	<p>BANG Note: pronunciare con particolare enfasi</p>	

I FANTASTICI

QUACK!



Nome **IL COSO**

Classe **STRONG**

Attacco

4

Punti
Unggghh

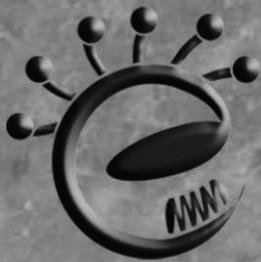
8

Danni

2

Eludere
Schivare

0



Parole

**TU
IO
SASSO
CAVERNA
ANDARE
COSA**

**PICCOLO
GRANDE
DORMIRE
BASTONE
BANG
PUZZOLENTE**

**ACQUA
FUOCO
CIBO
BRILLANTE
PELOSO
GRAZIE**

Abilita'

**CACCIARE
SOLLEVARE
ESPLORARE
COSTRUIRE
INTIMIDIRE**

**SALTARE
PESCARRE
SCALARE
NUOTARE
SCAPPARE
SILENZIOSO**

**DISEGNARE
NASCONDERSI
ROMANTICISMO
DISTINGUERE ERBE
LANCIARE OGGETTI
ACCENDERE IL FUOCO**

Abilita' Speciali

**IPNOSI
VOLARE
ALLUNGARSI
RESUSCITARE**

**INVISIBILITA'
PALLA DI FUOCO
PELLE DI ROCCIA
TRASFORMARSI IN DODO**



Abilità di classe Strong

Sei forte, molto forte, e hai 3 abilità in cui sei molto abile, cos'altro vuoi? Per queste abilità, tira 1D6: se il risultato è maggiore o uguale a 3, ci sei riuscito. Per tutte le altre abilità riportate sulla scheda dovrai impegnarti di più, ti servirà almeno un 5. Non sottovalutare il tiro di dado: con un 1 ti dimenticherai come funziona l'abilità che hai cercato di usare, buffo no?

CACCIARE

L'abilità si applica solo ad animali di piccola taglia, per quelli grandi sei tu l'animale di piccola taglia.

ROMANTICISMO

Questa abilità consiste nel convincere le donne (o gli uomini) della tribù a riprodursi, senza necessariamente colpirle in testa e approfittare dello svenimento per portarle nella propria capanna.

SOLLEVARE

In quanto strong sollevi quello che ti pare, ma occhio all'1 sul tiro di dado, ti renderesti ancora più stupido se ti dimenticassi come sollevare le cose.



Abilità Speciali

Sono stato generoso, ti ho dato alcuni super poteri che puoi usare a volontà, quanto più ti aggrada insomma. Sei pregato di non distruggere il pianeta, dal momento che vorrei ambientarci altre storie. Occhio, da grandi poteri derivano grandi responsabilità!

IPNOSI

Richiede grande concentrazione e grande intelligenza (va beh, fai quel che puoi); animali, uomini, donne e pietre si piegheranno ai tuoi voleri in maniera irresistibile.

PELLE DI PIETRA

Sì, hai capito: il tuo corpo diventa un ammasso roccioso e ti protegge dai colpi di dinosauri, gatti, topi e ominidi incavolati. Ogni parte del tuo corpo diventa "dura come la pietra". Capisci i vantaggi?



Inventario

4 cosa brillante brillante: cibo peloso, cibo bastone, acqua
pelle di cosa puzzolente grande peloso
collana dente grande grande bang
polsini grande bang "FALLO" ("just do it")



Regole per il combattimento

Prendi la cosa più grossa che trovi e picchia forte. Tira un dado e il mio assistente ti dirà se hai colpito o meno. Lui tirerà per il tuo nemico: non preoccuparti, a lui ho dato solo il dado per calcolare i danni. Se riesci a colpire puoi anche sfruttare alcune tattiche avanzate: disarmare, afferrare, usare un compagno come esca, fare una dimostrazione di forza o ricorrere ad un impeto di violenza. Vuoi saperne di più? Chiedi al mio assistente, è lì per quello.

I FANTASTICI

QUACK!



Nome **LA DONNA IMPOSSIBILE**

Classe **GRUNTING**

Attacco

5

Punti
Ungggh
666

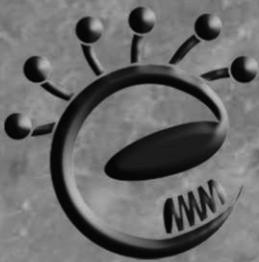
6

Danni

1

Eludere
Schivare

0



Parole

**TU
IO
SASSO
CAVERNA
ANDARE
COSA**

**PICCOLO
GRANDE
DORMIRE
BASTONE
BANG
PUZZOLENTE**

**ACQUA
FUOCO
CIBO
BRILLANTE
PELOSO**

Abilita'

**CACCIARE
SOLLEVARE
ESPLORARE
COSTRUIRE
INTIMIDIRE**

**SALTARE
PESCARRE
SCALARE
NUOTARE
SCAPPARE
SILENZIOSO**

**DISEGNARE
NASCONDERSI
ROMANTICISMO
DISTINGUERE ERBE
LANCIARE OGGETTI
ACCENDERE IL FUOCO**

Abilita' Speciali

**IPNOSI
VOLARE
ALLUNGARSI
RESUSCITARE**

**INVISIBILITA'
PALLA DI FUOCO
PELLE DI ROCCIA
TRASFORMARSI IN DODO**



Abilità di classe Grunting

Possiedi 3 abilità in cui sei molto abile, per il resto fai solo dei grandi vershi. Per queste abilità, tira 1D6: se il risultato è maggiore o uguale a 3, ci sei riuscito. Per tutte le altre abilità riportate sulla scheda dovrai impegnarti di più, ti servirà almeno un 5. Non sottovalutare il tiro di dado: con un 1 ti dimenticherai come funziona l'abilità che hai cercato di usare, buffo?

Tramite grugniti e movimenti delle braccia accompagnati da oscure litanie, puoi volgere gli eventi in tuo favore. Una volta per scena puoi ricorrere a questa abilità: tira 2D6 e se su entrambi i dadi appare lo stesso numero... beh, vedrai.

DISEGNARE

Tu scarabocchia, i posteri penseranno si tratti di arte preistorica.

DISTINGUERE ERBE

Se dopo averla assaggiata non muori, allora è commestibile. Fico no?

SILENZIOSO

Se ti muovi alla chetichella fai poco rumore, che cosa diavolo pensavi potesse significare?



Abilità Speciali

Sono stato generoso, ti ho dato alcuni super poteri che puoi usare a volontà, quanto più ti aggrada insomma. Sei pregato di non distruggere il pianeta, dal momento che vorrei ambientarci altre storie. Occhio, da grandi poteri derivano grandi responsabilità!

INVISIBILITÀ

Mi raccomando, i tuoi compagni magari vorrebbero vederti ogni tanto, usa questo immenso potere con giudizio.

TRASFORMARSI IN DODO

Te la spiego così: in modo da potersi infiltrare in quella comunità in maniera subdola e segreta.



Inventario

3 cosa brillante brillante: cibo bastone, acqua
pelle di cosa piccolo peloso
braccialetto con denti puntuti cosa piccolo peloso
spilla bang cosa piccola puzzolente



Regole per il combattimento

Prendi la cosa più grossa che trovi e picchia forte. Tira un dado e il mio assistente ti dirà se hai colpito o meno. Lui tirerà per il tuo nemico: non preoccuparti, a lui ho dato solo il dado per calcolare i danni. Se riesci a colpire puoi anche sfruttare alcune tattiche avanzate: disarmare, afferrare, usare un compagno come esca, fare una dimostrazione di forza o ricorrere ad un impeto di violenza. Vuoi saperne di più? Chiedi al mio assistente, è lì per quello.

I FANTASTICI

QUACK!



Nome **LA FORGIA UMANA**

Classe **LEARNED**

Attacco



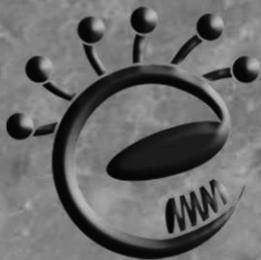
Punti
Unggghh
600



Danni



Eludere
Schivare



**TU
IO
SASSO
CAVERNA
ANDARE
COSA**

Parole

**PICCOLO
GRANDE
DORMIRE
BASTONE
BANG
PUZZOLENTE**

**ACQUA
FUOCO
CIBO
BRILLANTE
PELOSO
GRAZIE**

Abilita'

**CACCIARE
SOLLEVARE
ESPLORARE
COSTRUIRE
INTIMIDIRE**

**SALTARE
PESCARRE
SCALARE
NUOTARE
SCAPPARE
SILENZIOSO**

**DISEGNARE
NASCONDERSI
ROMANTICISMO
DISTINGUERE ERBE
LANCIARE OGGETTI
ACCENDERE IL FUOCO**

Abilita' Speciali

**IPNOSI
VOLARE
ALLUNGARSI
RESUSCITARE**

**INVISIBILITA'
PALLA DI FUOCO
PELLE DI ROCCIA
TRASFORMARSI IN DODO**



Abilità di classe Learned

Possiedi 6 abilità in cui sei molto abile, nonché la capacità di fare invenzioni. Per queste abilità, tira 1D6: se il risultato è maggiore o uguale a 3, ci sei riuscito. Per tutte le altre abilità riportate sulla scheda dovrai impegnarti di più, ti servirà almeno un 5. Non sottovalutare il tiro di dado: con un 1 ti dimenticherai come funziona l'abilità che hai cercato di usare, buffo no?

ACCENDERE IL FUOCO - LANCIARE OGGETTI - NUOTARE

Davvero pretendi che ti spieghi come funzionano?

NASCONDERSI

Dovesse mai sbucare un Velociraptor da un cespuglio...

COSTRUIRE

Gli oggetti creati con l'abilità costruire non durano a lungo, anche perché i cavernicoli hanno la tendenza a testare le invenzioni.

DISEGNARE

Tu scarabocchia, i posteri penseranno si tratti di arte preistorica.



Abilità Speciali

Sono stato generoso, ti ho dato alcuni super poteri che puoi usare a volontà, quanto più ti aggrada insomma. Sei pregato di non distruggere il pianeta, dal momento che vorrei ambientarci altre storie. Occhio, da grandi poteri derivano grandi responsabilità!

PALLA DI FUOCO

Verrà il giorno in cui mandrie di nerd si azzufferanno per ottenere questo incantesimo, tu che ne sei il precursore fanne buon uso.

RESUSCITARE

La morte è così noiosa ma, grazie a Me, ci sei tu che puoi porvi rimedio.



Inventario

3 cosa brillante brillante: cibo bastone, acqua
pelle di cosa piccolo peloso puzzolente puzzolente
2 bastone e sasso fuoco
kit grande grande brillante: collana, compasso,
righello, martello e lavagnetta di pietra.



Regole per il combattimento

Prendi la cosa più grossa che trovi e picchia forte. Tira un dado e il mio assistente ti dirà se hai colpito o meno. Lui tirerà per il tuo nemico: non preoccuparti, a lui ho dato solo il dado per calcolare i danni. Se riesci a colpire puoi anche sfruttare alcune tattiche avanzate: disarmare, afferrare, usare un compagno come esca, fare una dimostrazione di forza o ricorrere ad un impeto di violenza. Vuoi saperne di più? Chiedi al mio assistente, è lì per quello.

I FANTASTICI

QUACK!



Nome **MR. QUACK!**

Classe **NOT A CHICKEN**

Attacco

6

Punti
Ungghh
ooo

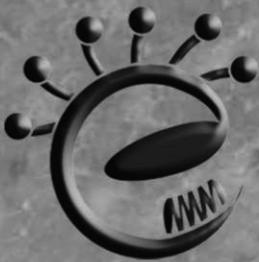
4

Danni

1

Eludere
Schivare

1



Parole

**TU
IO
SASSO
CAVERNA
ANDARE
COSA**

**PICCOLO
GRANDE
DORMIRE
BASTONE
BANG
PUZZOLENTE
TESTE DI CAZZO**

**ACQUA
FUOCO
CIBO
BRILLANTE
PELOSO
GRAZIE**

Abilita'

**CACCIARE
SOLLEVARE
ESPLORARE
COSTRUIRE
INTIMIDIRE**

**SALTARE
PESCARRE
SCALARE
NUOTARE
SCAPPARE
SILENZIOSO**

**DISEGNARE
NASCONDERSI
ROMANTICISMO
DISTINGUERE ERBE
LANCIARE OGGETTI
ACCENDERE IL FUOCO**

Abilita' Speciali

**IPNOSI
VOLARE
ALLUNGARSI
RESUSCITARE**

**INVISIBILITA'
PALLA DI FUOCO
PELLE DI ROCCIA
TRASFORMARSI IN DODO**



Abilità di classe Not a Chicken

Sei un dodo, ma non un pollo, e hai 3 abilità in cui sei molto abile, cos'altro vuoi? Non ti basta, usa uno dei tuoi fulmini allora! Per quelle tre abilità, tira 1D6: se il risultato è maggiore o uguale a 3, ci sei riuscito. Per tutte le altre abilità riportate sulla scheda dovrai impegnarti di più, ti servirà almeno un 5. Non sottovalutare il tiro di dado: con un 1 ti dimenticherai come funziona l'abilità che hai cercato di usare, buffo no?

SCAPPARE

Fidati, non si sa mai.

ESPLORARE

Seconda stella a destra poi dritti fino al mattino. Quindi svolta a sinistra, alla seconda rotonda chiedi: non potrai mai sbagliare strada.

INTIMIDIRE

La gente scappa e urla quando ti infuri. Fai la piuma grossa, il becco di sbieco e l'occhio da pollo lesso e nessuno oserà prenderti in giro.



Abilità Speciali

Sono stato generoso, ti ho dato alcuni super poteri che puoi usare a volontà, quanto più ti aggrada insomma. Sei pregato di non distruggere il pianeta, dal momento che vorrei ambientarci altre storie. Occhio, da grandi poteri derivano grandi responsabilità!

ALLUNGARSI

Il tuo corpo piumoso si allunga a dismisura come se fosse di gomma (materiale che non conosci, ma che ti assicuro sarà una grande invenzione) permettendoti un gran numero di cose.

VOLARE

Qualora non lo sapessi, ti rivelo un segreto: i dodo non volano! Ma tu sei un grande e hai grandi poteri. Vola piccolo mio, spiega le tue ali e osserva il mondo dall'alto.



Inventario

2 razioni (frutta e acqua)
collana con simbolo della pace
borsello vuoto



Regole per il combattimento

Prendi la cosa più grossa che trovi e picchia forte. Tira un dado e il mio assistente ti dirà se hai colpito o meno. Lui tirerà per il tuo nemico: non preoccuparti, a lui ho dato solo il dado per calcolare i danni. Va beh, siamo seri, lascia perdere che è meglio; ti ho concesso l'abilità "scappare" non a caso. Cosa? Ah, è vero, hai sempre i tuoi super poteri!

IL COSO

Eccoci qui. Sei ancora palliduccio, vuoi un bicchiere di cognac per riprendere colore? Consideralo un regalo di addio della tua vita moderna che tanto disprezzi; tra poco non avrai che acqua, pelli maleodoranti, bacche e topi arrostiti.

Perdonami, non volevo essere così brutale, non sono abituato a essere messo in discussione dai miei stessi personaggi. D'altra parte è anche vero che mi stavo un po' annoiando ultimamente e, forse, questa esperienza darà a me nuovo entusiasmo e a te un po' più di umiltà e brio.

Dove eravamo rimasti? Ah, sì, la parte del villaggio già l'ho menzionata. Beh, in verità non sono stato del tutto preciso: ti ho anticipato che il villaggio era costeggiato da un fiume utilizzato come fonte d'acqua da dodo e cavernicoli, ma mi sono dimenticato di accennare che ultimamente il livello dell'acqua è sceso molto e incominciano a esserci problemi di approvvigionamento.

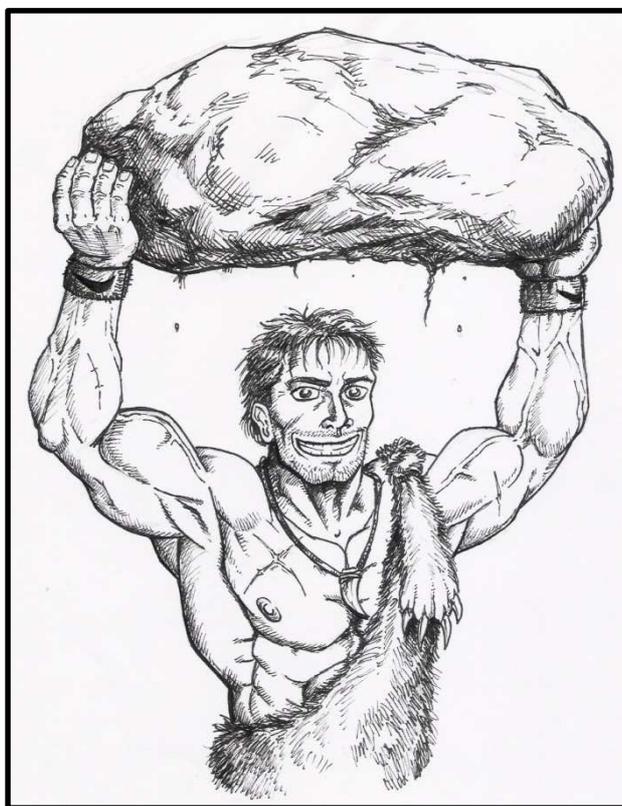
Lasciamo stare e veniamo a quello che dovrai fare tu. Guarda, devo essere onesto con te, prima di svelarti la mia esistenza ho riflettuto a lungo, mi sono chiesto se fossi in grado di comprendere una tale rivelazione; e dopo tanto rimuginare, ancora non sono sicuro se valga la pena tirarti in mezzo come ho fatto con i tuoi comparì. Parliamoci chiaro, finora non mi hai dato grosse soddisfazioni e non sono del tutto convinto che tu possa veramente sorprendermi. A dirla tutta, temo che la parte che ti sto per affidare sia al di sopra delle tue scarse capacità. Va beh, ormai il danno è fatto, sarebbe un peccato non provarci. Per agevolarti il più possibile la mia idea è quella di affidarti una parte semplice: resterai umano e sarai un uomo aitante e forte, un valente cacciatore insomma.

Tu sarai un umano e ti chiamerai Hulk, anzi no La Cosa. Ah no, già usato nella mia serie di fumetti preferita. Facciamo Il Coso, mi piace.

Soddisfatto? No, non è una vera domanda, puoi fare a meno di rispondere.

Adesso fai bene attenzione perché stai per assistere al processo di creazione di un personaggio e della sua storia. Ritieniti un privilegiato, anche perché ti aspettano cose al di là di ogni immaginazione: preparati all'impossibile, al surreale più spinto, del resto sono Dio e faccio quello che mi pare!

Da parecchio tempo, stando a quanto hai sentito dire, i dodo, sebbene dispongano di una loro caverna dove ti è proibito entrare, controllano il villaggio in cui vivi. Prima che tu possa muovere obiezioni sulla realistica di un villaggio in cui dei semplici pennuti governano gli umani, lascia che ti spieghi meglio: i dodo, in questa storia, sono in grado di manipolare i fulmini e indirizzarli contro





qualunque bersaglio. Carino, eh? Nella tua breve vita hai assistito più volte allo scatenarsi dei fulmini e, contemporaneamente, al turbinare delle ali dei dodo, indice evidente della loro temibile capacità.

A dir la verità, non hai mai visto esseri umani colpiti da fulmini dal vivo, ma sei talmente spaventato dall'idea, che ti auguri vivamente di non doverne mai essere testimone. Ecco, direi che fulmini e dodo sono le tue uniche paure, paure amplificate a dismisura quando si presentano contemporaneamente: il terrore ti flette le gambe e ti ritrovi prostrato al suolo, tremante e supplicante per la tua salvezza. Quando poi senti il loro temibile urlo di furore, subito ti fai piccino piccino. Considerando che sei grande, grosso e muscoloso, lo trovo un paradosso piuttosto divertente, ma, dal momento che sono io l'autore, dovrai abituartici.

Come ti sembra per adesso? No, perdonami, nemmeno questa è una vera domanda, puoi tornare ad ascoltarmi in religioso silenzio.

Ora che ti sono chiari i rapporti di forza nel tuo villaggio, veniamo a te. Come ti ho anticipato vorrei che fossi una specie di culturista, un gigante pieno di muscoli, sprizzante salute e allegria; la forza e l'abilità in combattimento saranno quindi le tue principali qualità. Tuttavia, poiché ti ho reso in ciò superiore ai tuoi simili, ho pensato di riequilibrare il quadro rendendoti un po' più stupido della media, ingenuo se preferisci.

Sei libero di manifestare la tua semplicità nei modi che più ti aggradano, ho deciso di importi soltanto un piccolo e fastidioso difetto, ossia quello di sollevare QUALUNQUE oggetto si presenti dinnanzi a te, solo oggetti, non voglio che qualcuno si faccia male. A essere precisi, più che un difetto, lo definirei una specie di riflesso incondizionato: tu sollevi, punto e basta. In fondo è un modo come un altro per mantenersi in allenamento, no?

Sarai un abile cacciatore, grande conoscitore delle abitudini delle tue prede e delle tecniche di caccia; come tutti i veri cacciatori non sarai incline alla violenza fine a se stessa, ma ricorrerai a essa quando qualcuno dei tuoi compagni sarà in pericolo o, chiaramente, per procacciare il cibo.

Ti voglio prestante, sempre di buon umore, incline allo scherzo e alla burla con tutti, un uomo di compagnia; vorrei che questa tua positività coinvolgesse tutto il gruppo.

Sarai tuttavia in grado di compiere una serie limitata di azioni, che non perderai occasione di utilizzare per metterti in mostra; non ho tempo per farti un elenco dettagliato, troverai tutto sugli appunti che ho preparato per te. Non perderai occasione, ti è chiaro il concetto?

Manca ancora un aspetto della tua personalità, i rapporti con l'altro sesso. Hai già capito tutto, cosa te lo dico a fare: con il fisico che ti ritrovi sarai l'oggetto dei desideri di tutto il villaggio, uomini compresi. Saranno le donne però il tuo vero interesse e, a dirla tutta, mi aspetto che tu faccia molte vittime. Però, siccome credo nel vero amore e questa è una sfida, ci sarà un'unica donna che non ti ama alla follia, un'unica donna che non brama di possederti ogni notte. E, indovina un po', quell'unica donna sarà anche la sola che tu desideri veramente: dovrai fare di tutto per conquistare il suo cuore e perché no, la sua PICCOLA CAVERNA PELOSA.

Per ultimo, veniamo al linguaggio. Ovviamente dovrai essere in linea con i tempi e, di conseguenza, avrai a disposizione una serie di termini molto limitati per parlare con i tuoi simili; non provare a rivolgerti loro altrimenti, farò in modo che non ti capiscano. Per quanto riguarda i dodo, potrai tranquillamente utilizzare lo stesso vocabolario anche con loro, non ho intenzione di farli sordi, ma fai molta attenzione nel momento in cui sarà il tuo turno di ascoltare: gesti e suoni saranno l'unico modo a loro disposizione per trasmettere quei pochi concetti basilari che sarai in grado di comprendere (e a volte resterai confuso ugualmente). Come sarebbe che non hai capito come fare? È semplice in fondo, ti faccio un esempio: mettiamo che vuoi ordinare a un uomo di uccidere un



animale, dovrai dirgli qualcosa del tipo: "ANDARE GRANDE PELOSO PUZZOLENTE BANG!", semplice no? Pensi non ti abbia capito? Ripetilo più forte. È tutto qui, non mi sembra così complicato, bastano un minimo di applicazione e di fantasia, ma per facilitarti il compito, da adesso in poi, mi adeguerò al tuo primitivo linguaggio, ok?

Ora IO parla di tuoi amici: due essere come TU, miseri umani, l'ultimo avere GRANDE privilegio, essere dodo, PICCOLA COSA PELOSA PUZZOLENTE.

IO comincia da lui: "MR. QUACK", questo suo nome, essere figlio di capo villaggio dodo, lui giovane e rispettato esemplare di sua razza. Lui essere più tollerante e meno cattivo di suo padre, ma lui restare dodo; e allora TU rispettare lui, TU obbedire sempre suoi ordini, TU no protestare. IO da TU monito: se lui arrabbia con TU, TU polvere.

Prima COSA PELOSA PUZZOLENTE più GRANDE, molto molto PUZZOLENTE, essere intelligente spilungone. Lui chiama "LA FORGIA UMANA". Lui cordiale, magrolino, lui vecchio ma lui GRANDE intelligenza, lui creare COSA COSA COSA, tante COSA. TU non capire come usare, e allora TU sollevare COSA, GRANDE allenamento. Se lui crea COSA GRANDE GRANDE, GRANDE GRANDE allenamento: TU convince lui creare COSA GRANDE GRANDE per TU. Lui crea COSA PICCOLA? No problema, tu solleva COSA PICCOLA e lui felice lo stesso! Tu convinto lui creare solo per tuo allenamento, no? Quindi TU solleva e lui felice! IO già detto lui magro e indifeso: TU protegge lui, TU buon amico, TU tiene lui allegro con GRANDE scherzo e TU aiuta se lui chiede.

Donna accompagna inventore, suo nome "LA DONNA IMPOSSIBILE". Lei giovane raccoglitrice, lei fare sempre GRANDE rumore, lei poco PUZZOLENTE e molto carina. IO dice lei essere donna TU ama perduto, TU ricorda? TU cerca sempre GRANDE impressione su lei, TU usa GRANDE fisico per fare GRANDE impressione, ma non funzionare. TU adesso fare meglio, TU prova con impressione atletica: TU dimostra donna TU BRILLANTE e atletico. TU anche più romantico, così lei diventare tua COSA PELOSA PUZZOLENTE per sempre. TU volere lei madre di tuoi PICCOLI COSI PELOSI pelosini. Attenzione: lei parte di "resistenza umana", gruppo per ribellare a dodo, lei molto attiva in gruppo. IO dice TU che buona moglie pensa a marito, niente dodo: TU convincere lei che ribellione è GRANDE male e GRANDE pericolo.

TU pronto? TU convinto essere migliore? TU volere IO dimentica e mette TU in tuo modo mondo moderno? Bravo, TU indovinato, questa non essere vera domanda.

Prima che TU ANDARE verso triste destino, IO fa TU ultimo regalo. IO pensa che GRANDE pericolo lasciare TU senza copione come IO fare di solito, TU troppo sciocco per funzionare senza copione; allora IO fa eccezione e dona TU missione precisa. Figlio capo villaggio, PICCOLA COSA PELOSA PUZZOLENTE, spiega TU cosa fare, TU ascoltare suoi consigli e obbedire, TU anche proporre "IL COSO" (tuo nome, TU no letto bene titolo) per missione in quello che "IL COSO" fare meglio. TU ricorda cosa TU fare meglio? TU ha GRANDE sogno però: TU volere GRANDE battuta di caccia come vecchi tempi, TU contro GRANDE GRANDE COSA PUZZOLENTE feroce per dimostrare TU forte. Allora TU provare proporre idea, magari dodo accettare; TU provare convincere dodo che GRANDE caccia è BRILLANTE idea.

TU comunque accettare decisione dodo ed essere utile per missione: se TU utile e se missione andare BRILLANTE, quando TU torna villaggio, TU ha GRANDE GRANDE fama, TU eroe di villaggio, TU usare molto GRANDE BASTONE in PICCOLA CAVERNA PELOSA! TU capire missione essere importante per TU, no?



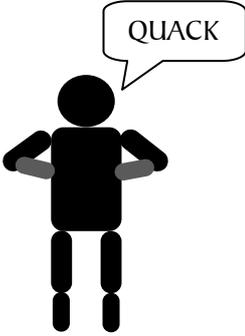
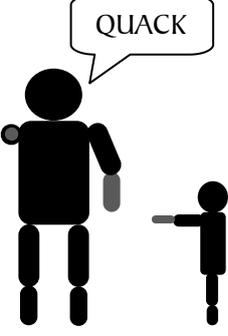
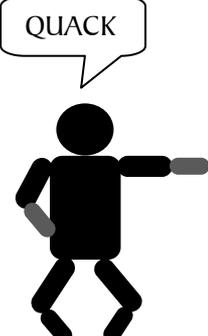
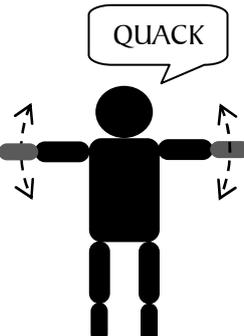


IO ora ANDARE, IO fare altro, IO molto impegnato. IO lascia TU mio assistente, lui controllare TU niente danni. TU non rompere scatole lui, lui aiutare TU quando essere necessario, lui giudicare TU e riferire IO. Ah, IO dimenticare lui potere ridere di TU quando lui vuole, IO permette lui.

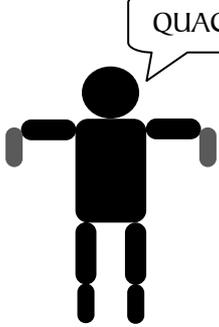
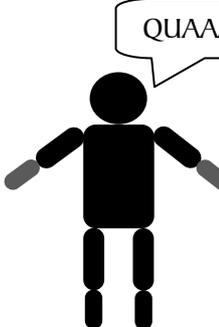
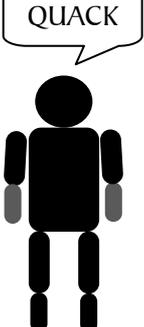
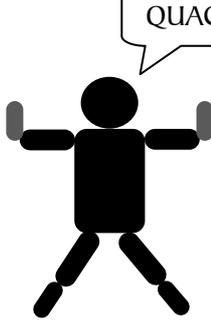
Ultima COSA molto importante, TU ricordare questo: ANDARE COSA BRILLANTE BASTONE BANG GRANDE PUZZOLENTE SASSO BANG BANG.

Ora tutto, ora TU ANDARE. IO spera TU GRANDE fortuna.

Un comodo dizionario

		
<p>IO Note: percuotere il petto con le mani</p>	<p>TU Note: indicare con il braccio teso l'interlocutore desiderato</p>	<p>BASTONE Note: stendere le braccia verso l'alto</p>
		
<p>SASSO Note: congiungere le mani in avanti formano un cerchio</p>	<p>COSA Note: braccia ripiegate sopra la testa senza congiungere le mani</p>	<p>ACQUA/FUOCO (*) Note: nessuna difficoltà</p>
		
<p>ACQUA/FUOCO (*) Note: braccio piegato e mano in vita, altro braccio teso di lato</p>	<p>CIBO Note: mimare lo sbattere di ali</p>	<p>CAVERNA Note: congiungere le mani al di sopra della testa, flettere le gambe</p>

(*) Sai benissimo distinguere tra il concetto di acqua e di fuoco, così come tra la parola "acqua" e la parola "fuoco". Tuttavia non capisci quale sia il gesto che corrisponde all'uno e all'altro.

 <p>QUACK</p>	 <p>QUAAAACK</p>	 <p>QUACK</p>
<p>PICCOLO Note: nessuna difficoltà</p>	<p>GRANDE Note: nessuna difficoltà</p>	<p>PELOSO Note: mimare una scimmia</p>
 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK QUACK</p>
<p>PUZZOLENTE Note: tappare il naso con la mano destra</p>	<p>BRILLANTE Note: volgere lo sguardo in alto con le braccia distese e i palmi verso l'alto</p>	<p>ANDARE Note: indicare con il braccio teso la direzione</p>
 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK</p>
<p>DORMIRE Note: flettere leggermente il capo di lato</p>	<p>BANG Note: pronunciare con particolare enfasi</p>	<p>GRAZIE Note: flettere le gambe e portare le mani all'inguine (indicare la forma dell'India)</p>

LA DONNA IMPOSSIBILE

Eccoci qui. Sei ancora palliduccio, vuoi un bicchiere di cognac per riprendere colore? Consideralo un regalo di addio della tua vita moderna che tanto disprezzi; tra poco non avrai che acqua, pelli maleodoranti, bacche e topi arrostiti.

Perdonami, non volevo essere così brutale, non sono abituato a essere messo in discussione dai miei stessi personaggi. D'altra parte è anche vero che mi stavo un po' annoiando ultimamente e, forse, questa esperienza darà a me nuovo entusiasmo e a te un po' più di umiltà e brio.

Dove eravamo rimasti? Ah, sì, la parte del villaggio già l'ho menzionata. Beh, in verità non sono stato del tutto preciso: ti ho anticipato che il villaggio era costeggiato da un fiume utilizzato come fonte d'acqua da dodo e cavernicoli, ma mi sono dimenticato di accennare che ultimamente il livello dell'acqua è sceso molto e incominciano a esserci problemi di approvvigionamento.

Lasciamo stare e veniamo a quello che dovrai fare tu. Guarda, siccome non hai smesso un secondo di protestare mentre eri con gli altri, meriteresti davvero una punizione esemplare; però non posso non considerare la tua vena polemica, è troppo radicata in te, non riusciresti comunque a farne a meno. E allora ti voglio assecondare e ti permetterò di mettere alla prova la pazienza dei tuoi compagni, chissà che tu non ottenga proprio da loro la lezione che meriti. Ho deciso: resterai umano e sarai un bella donna, un'abile raccoglitrice terribilmente polemica (sì, lo ammetto, associo le due cose un po' troppo spesso nei miei personaggi).

Tu sarai una umana e ti chiamerai Muahah, anzi no La Donna Invisibile. Ah no, già usato nella mia serie di fumetti preferita. Facciamo La Donna Impossibile, capirai presto.

Soddisfatto, anzi soddisfatta? No, non è una vera domanda, puoi fare a meno di rispondere.

Adesso fai bene attenzione perché stai per assistere al processo di creazione di un personaggio e della sua storia. Ritieniti una privilegiata, anche perché ti aspettano cose al di là di ogni immaginazione: preparati all'impossibile, al surreale più spinto, del resto sono Dio e faccio quello che mi pare!

Da parecchio tempo, stando a quanto hai sentito dire, i dodo, sebbene dispongano di una loro caverna dove ti è proibito entrare, controllano il villaggio in cui vivi.





Prima che tu possa muovere obiezioni sulla realistica di un villaggio in cui dei semplici pennuti governano gli umani, lascia che ti spieghi meglio: i dodo, in questa storia, sono in grado di manipolare i fulmini e indirizzarli contro qualunque bersaglio. Carino, eh? Nella tua breve vita hai assistito più volte allo scatenarsi dei fulmini e, contemporaneamente, al turbinare delle ali dei dodo, indice evidente della loro temibile capacità. A dir la verità, non hai però mai visto esseri umani colpiti da fulmini, e questo ha lentamente inculcato nella tua testolina il dubbio che ti stiano prendendo per i fondelli. E se fosse tutta una messa in scena per tenere voi umani buoni, buoni mentre loro controllano il villaggio e fanno la vita da signori?

Beh, ma che osservazione banale: è ovvio che io so se i dodo dispongono di tale temibile facoltà o no, sono l'autore del resto, ma tu dovrai scoprirlo da sola. Tranquilla, sappi che non sarai davvero l'unica ad essere infastidita dalla prepotenza dei dodo: una specie di "resistenza umana" si è formata nel corso degli ultimi tempi, con lo scopo preciso di smascherare l'inganno dei dodo e restituire loro anni di umiliazioni. E tu, mia fastidiosa amica, sarai una delle menti di questa organizzazione, sempre pronta a cogliere in fallo i dannati pennuti.

Mi raccomando, sii però subdola e ingannevole, agisci nell'ombra e fai proseliti, trama alle loro spalle, altrimenti, qualora ti sbagliassi, rischieresti di finire abbrustolita prima del tempo. Ci sei già andata vicina una volta, ma sei stata graziata: ricordi quando ti sei trasformata in dodo e hai cercato di entrare di soppiatto nella loro caverna per cercare indizi? In quell'occasione te la sei vista veramente brutta: il dodo capo villaggio, un prepotente della peggior specie, ti ha colto in fallo quasi subito e ha incominciato a starnazzare, minacciandoti di morte.

Lì hai sentito per la prima volta il temibile grido del dodo, roba da farti gelare il sangue nelle vene; anche se alle riunioni della resistenza ti vanti tanto di non temere i dodo, è bastato il loro urlo di furore a paralizzarti! Per fortuna quella volta sono intervenuti altri dodo, lo hanno calmato e tu, tra mille inchini e scuse, te ne sei andata con la coda fra le gambe, in cuor tuo meditando vendetta. Nella concitazione sei riuscita soltanto a strappare una piuma a un dodo, amuleto che conservi gelosamente a memoria della tua impresa sfiorata.

Come ti sembra per adesso? No, perdonami, nemmeno questa è una vera domanda, puoi tornare ad ascoltarmi in religioso silenzio.

Ora che ti sono chiari i rapporti di forza nel tuo villaggio, veniamo a te. Come ti ho anticipato vorrei che fossi un'abile raccoglitrice, un'esperta di trappole nonché, più in generale, una bella donna costantemente insoddisfatta, insoddisfatta da TUTTO e TUTTI; per capirci, una vera rompiscatole sempre pronta a questionare su qualunque cosa. Se qualcuno dirà bianco, tu obbietterai subito nero, non mi sembra così complicato dopo tutto. A renderti ancora più fastidiosa agli occhi dei tuoi simili, farò in modo che tu ricorra spesso a sceneggiate scimmiesche accompagnate da sonori grugniti. Come puoi ben immaginare, i cavernicoli erano abbastanza superstiziosi e ho intenzione di costringerti a esserlo ancora di più: questo tuo bizzarro comportamento, questi tuoi grugniti animaleschi saranno quindi un modo piuttosto curioso per metterti in contatto con qualche essere superiore e ottenere il suo benevolo aiuto. Niente male come potere, eh? Beh, questo non vuol dire che funzioni veramente, ma non sarà certamente questa mia considerazione a impedirti di sfoggiare il tuo legame divino!

Manca ancora un aspetto della tua personalità, i rapporti con l'altro sesso. Come ti ho detto ti ho creata abbastanza attraente da poterti permettere di affascinare tutti gli uomini del villaggio e sfruttare questa caratteristica a tuo vantaggio. Non esitare quindi a utilizzare il tuo fascino per ottenere favori o consensi, ma ricordati, non sei una donnaccia, tutt'altro. Non voglio che tu passi il tempo a copulare, sarebbe uno spettacolo ripugnante; preferirei conservassi la tua virtù per il vero amore. Guardare ma non toccare insomma!



Sarai inoltre in grado di compiere una serie limitata di azioni, che però non perderai occasione di sfoggiare; non ho tempo per farti un elenco dettagliato, troverai tutto sugli appunti che ho preparato per te. Non perderai occasione, ti è chiaro il concetto?

Per ultimo, veniamo al linguaggio. Ovviamente dovrai essere in linea con i tempi e, di conseguenza, avrai a disposizione una serie di termini molto limitati per parlare con i tuoi simili; non provare a rivolgerti loro altrimenti, farò in modo che non ti capiscano. Per quanto riguarda i dodo, potrai tranquillamente utilizzare lo stesso vocabolario anche con loro, non ho intenzione di farli sordi, ma fai molta attenzione nel momento in cui sarà il tuo turno di ascoltare: gesti e suoni saranno l'unico modo a loro disposizione per trasmettere quei pochi concetti basilari che sarai in grado di comprendere. Come sarebbe che non hai capito come fare? È semplice in fondo, ti faccio un esempio: mettiamo che vuoi ordinare ad un uomo di uccidere un animale, dovrai dirgli qualcosa del tipo: "ANDARE GRANDE PELOSO PUZZOLENTE BANG!", semplice no? Pensi non ti abbia capito? Ripetilo più forte. È tutto qui, non mi sembra così complicato, bastano un minimo di applicazione e di fantasia, ma per facilitarti il compito, da adesso in poi, mi adeguerò al tuo primitivo linguaggio, ok?

Ora IO parla di tuoi amici: due essere come TU, miseri umani, uno avere GRANDE privilegio, uno essere dodo, PICCOLA COSA PELOSA PUZZOLENTE.

IO comincia da lui: "MR. QUACK", questo suo nome, essere figlio di capo villaggio dodo, lui giovane e rispettato esemplare di sua razza. Lui essere più tollerante e meno cattivo di suo padre, ma lui restare dodo, TU diffida dodo! Ora TU non può contestare troppo dodo, ma nemmeno TU liscia suo pelo. TU controlla lui, TU scopre suoi segreti e riferisce a capo resistenza villaggio. TU spia, tuo compito spiare e informare.

Prima COSA PELOSA PUZZOLENTE più GRANDE essere intelligente spilungone, geniale inventore di molta COSA inutile. Lui chiama "LA FORGIA UMANA". Lui magro, lui no atletico, lui molto molto PUZZOLENTE, ma lui GRANDE intelligenza; sua mente stregato TU, TU cerca fare BANG BANG con lui, chissà come fare lui BANG BANG. TU ama lui, lui prima scelta. Però TU resta fastidiosa con lui. TU no idea? Beh, TU correggere suoi disegni, IO crede TU trova modo.

Uomo muscoloso e aitante accompagna inventore, lui allegro e stupido cacciatore: suo nome "IL COSO". Lui GRANDE fisico e PICCOLO cervello, lui più forte di tutto villaggio; lui addominali come SASSO, bicipiti come SASSO, polpacci come SASSO, cavernicole dire lui anche BASTONE come SASSO. TU ama intelligenza, ma anche GRANDE BASTONE come SASSO non male! TU piace un poco anche lui, lui seconda scelta.

Guarda, IO no giudica TU, TU fa come vuole, prima scelta meglio, seconda scelta bene, no importa; IO dice solo, TU fa sudare PICCOLA CAVERNA PELOSA.

TU pronta? TU convinta essere migliore? TU volere IO dimentica e mette TU in tuo modo mondo moderno? Brava, TU indovinato, questa non essere vera domanda.

Prima che TU ANDARE verso triste destino, IO fa TU ultimo regalo. IO pensa che GRANDE pericolo lasciare TU senza copione come IO fare di solito, TU troppo sciocca per funzionare senza copione; allora IO fa eccezione e dona TU missione precisa. TU sentito parlare di problema PICCOLA ACQUA, forse questo essere missione; comunque figlio capo villaggio, PICCOLA COSA PELOSA PUZZOLENTE, spiega TU cosa fare. IO crede TU fa polemica come sempre, ma poi TU obbedisce e ascolta consigli, TU anche proporre "LA DONNA IMPOSSIBILE" (tuo nome, TU no letto bene titolo!) per missione in quello che "LA DONNA IMPOSSIBILE" fare meglio. TU ricorda cosa TU fare meglio?





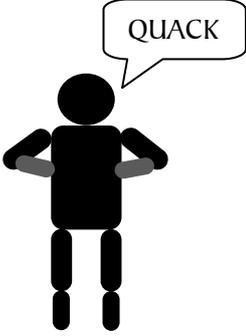
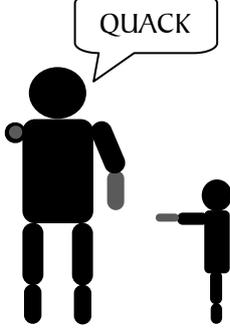
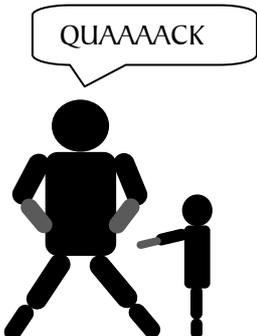
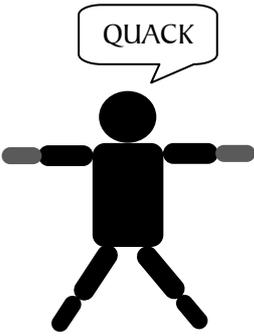
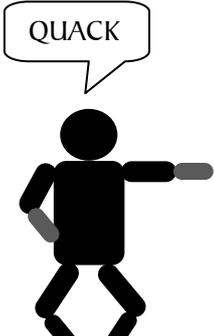
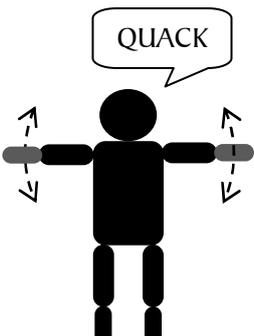
TU ha GRANDE paura però: TU temere missione GRANDE trappola per "resistenza umana". TU collabora, ma TU sempre attenta a errori PICCOLA COSA PELOSA PUZZOLENTE. Quando missione finita BRILLANTE, e TU torna villaggio, TU ha GRANDE GRANDE fama e, se TU trovato inganno, uomini ascolta TU e capisce dodo GRANDE impostore. TU capire, no? Missione ANDARE BRILLANTE, TU GRANDE fama, uomini ascolta. TU no finisce missione, TU fallita e uomini schifa TU anche se TU conosce segreto. Prima missione, poi smaschera dodo.

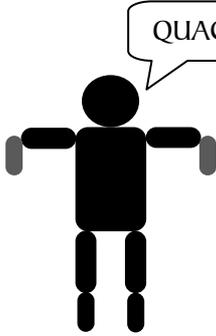
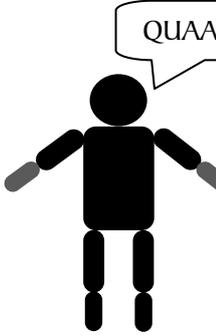
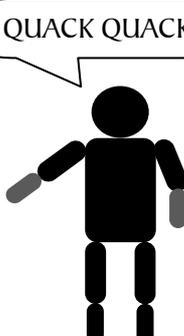
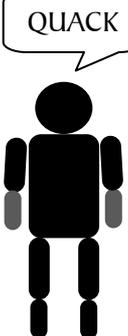
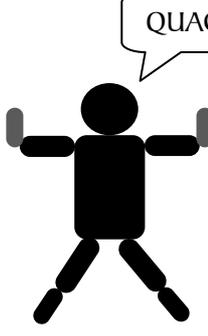
IO ora ANDARE, IO fare altro, IO molto impegnato. IO lascia TU mio assistente, lui controllare TU niente danni. TU non rompere scatole lui, lui aiutare TU quando essere necessario, lui giudicare TU e riferire IO. Ah, IO dimenticare lui potere ridere di TU quando lui vuole, IO permette lui.

Ultima COSA importante, TU ricordare questo: ANDARE COSA BRILLANTE BASTONE BANG GRANDE PUZZOLENTE SASSO BANG BANG.

Ora tutto, ora TU ANDARE. IO spera TU GRANDE fortuna.

Un comodo dizionario

 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK</p>
<p>IO Note: percuotere il petto con le mani</p>	<p>TU Note: indicare con il braccio teso l'interlocutore desiderato</p>	<p>BASTONE Note: stendere le braccia verso l'alto</p>
 <p>QUAAAAACK</p>	 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK</p>
<p>SASSO Note: congiungere le mani in avanti formano un cerchio</p>	<p>COSA Note: braccia ripiegate sopra la testa senza congiungere le mani</p>	<p>ACQUA Note: nessuna difficoltà</p>
 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK QUACK</p>
<p>FUOCO Note: braccio piegato e mano in vita, altro braccio teso di lato</p>	<p>CIBO Note: mimare lo sbattere di ali</p>	<p>CAVERNA Note: congiungere le mani al di sopra della testa, flettere le gambe</p>

 <p>QUACK</p>	 <p>QUAAAACK</p>	 <p>QUACK</p>
<p>PICCOLO Note: nessuna difficoltà</p>	<p>GRANDE Note: nessuna difficoltà</p>	<p>PELOSO Note: mimare una scimmia</p>
 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK QUACK</p>
<p>PUZZOLENTE Note: tappare il naso con la mano destra</p>	<p>BRILLANTE Note: volgere lo sguardo in alto con le braccia distese e i palmi verso l'alto</p>	<p>ANDARE Note: indicare con il braccio teso la direzione</p>
 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK</p>
<p>DORMIRE Note: flettere leggermente il capo di lato</p>	<p>BANG Note: pronunciare con particolare enfasi</p>	<p>(*) Note: flettere le gambe e portare le mani all'inguine (indicare la forma dell'India)</p>

(*) I dodo continuano a farti questo gesto... ma chissà cosa vorrà dire?

LA FORGIA UMANA

Eccoci qui. Sei ancora palliduccio, vuoi un bicchiere di cognac per riprendere colore? Consideralo un regalo di addio della tua vita moderna che tanto disprezzi; tra poco non avrai che acqua, pelli maleodoranti, bacche e topi arrostiti.

Perdonami, non volevo essere così brutale, non sono abituato a essere messo in discussione dai miei stessi personaggi. D'altra parte è anche vero che mi stavo un po' annoiando ultimamente e, forse, questa esperienza darà a me nuovo entusiasmo e a te un po' più di umiltà e brio.

Dove eravamo rimasti? Ah, sì, la parte del villaggio già l'ho menzionata. Beh, in verità non sono stato del tutto preciso: ti ho anticipato che il villaggio era costeggiato da un fiume utilizzato come fonte d'acqua da dodo e cavernicoli, ma mi sono dimenticato di accennare che ultimamente il livello dell'acqua è sceso molto e incominciano a esserci problemi di approvvigionamento.

Lasciamo stare e veniamo a quello che dovrai fare tu. Pensavo che, poiché mi pare di averti creato con una certa fantasia, vorrei vedere i miei sforzi premiati e le tue qualità finalmente in luce. Sì, l'idea non mi dispiace, sarai un dannatissimo inventore.

Tu sarai un umano e ti chiamerai Quark, anzi no La Torcia Umana. Ah no, già usato nella mia serie di fumetti preferita. Facciamo La Forgia Umana, mi piace.

Resterai umano, anzianotto e molto puzzolente, e, come tale, un misero servitore dei dodo, ma almeno potrai renderti utile contribuendo al progresso della tua razza.

Soddisfatto? No, non è una vera domanda, puoi fare a meno di rispondere.

Adesso fai bene attenzione perché stai per assistere al processo di creazione di un personaggio e della sua storia. Ritieniti un privilegiato, anche perché ti aspettano cose al di là di ogni immaginazione: preparati all'impossibile, al surreale più spinto, del resto sono Dio e faccio quello che mi pare!

Da parecchio tempo, stando a quanto ti ha raccontato tuo padre, i dodo, sebbene dispongano di una loro caverna dove ti è proibito entrare, controllano il villaggio in cui vivi. Prima che tu possa muovere obiezioni sulla realistica di un villaggio in cui dei semplici pennuti governano gli umani, lascia che ti spieghi meglio: i dodo, in questa storia, sono in grado di manipolare i fulmini e indirizzarli contro qualunque bersaglio. Carino, eh? Nella tua breve vita hai assistito più volte allo scatenarsi dei fulmini e, contemporaneamente, al turbinare delle ali dei dodo, indice evidente della loro temibile capacità.





A dir la verità, non hai mai visto esseri umani colpiti da fulmini dal vivo, sebbene tuo padre ti abbia spesso raccontato di numerosi episodi in cui tale punizione fu riservata a coloro i quali si macchiarono di atti di disobbedienza; memore di ciò, ricordati di soddisfare sempre i loro desideri, sarebbe un peccato concludere la tua esperienza prematuramente ridotto in un fumante grumo di carne. Infine, non ti dimenticare del loro temibile urlo di furore: quando lo senti, è decisamente meglio che ti dia una calmata o potresti dovertene pentire! Cos'è quella faccia preoccupata? Non disperare, se ti comporterai in maniera rispettosa ed obbedirai ai loro ordini sono certo che non ti succederà nulla di male, non c'è da aver paura.

Come ti sembra per adesso? No, perdonami, nemmeno questa è una vera domanda, puoi tornare ad ascoltarmi in religioso silenzio.

Ora che ti sono chiari i rapporti di forza nel tuo villaggio, veniamo a te. Come ti ho anticipato vorrei che fossi un inventore; avrai la possibilità di creare qualunque oggetto di tuo gradimento, QUALUNQUE, a patto che tu ti limiti a usare i materiali consoni per il periodo in questione. Perfetto, vedo che hai capito, niente plastica quindi. Nonostante ciò, non porre freni all'inventiva, pensa in grande, innova, sii curioso, sii folle. Voglio che tu sia avanti con i tempi, proiettato nel futuro; sì, lo so, dubito che i tuoi contemporanei capiscano cosa fare dei tuoi gingilli, ma magari, prima o poi, c'è il rischio che qualcuno di loro sfrutti la tua abilità ricompensandoti per i continui sforzi. Ti ricordi la storia di quel mio personaggio che lavorava nel garage di casa, quello della mela? Ecco, non mi aspetto che tu possa arrivare dove è arrivato lui, ma almeno qualcosina dovresti cercare di farla. Per rammentarti che sei in gamba, ma non così tanto, ti darò qualche debolezza, rendendoti abbastanza sbadato e impacciato con oggetti e persone.

Ah, dimenticavo, ti voglio pacifista convinto, a nessun animale o uomo deve essere torto un capello, se non per difesa personale. Per NESSUNA ragione, capito? Sono sicuro che, alla bisogna, saprai trovare stratagemmi efficaci per ovviare all'uso della violenza. Siccome ti vorrei anche piuttosto coerente, sarai vegetariano.

Per finire, sarai in grado di compiere una serie limitata di azioni, che vorrei provassi a insegnare ai tuoi compagni; non ho tempo per farti un elenco dettagliato, troverai tutto sugli appunti che ho preparato per te. Non perderai occasione, ti è chiaro il concetto?

Manca ancora un aspetto della tua personalità... Siccome ti vedo come un uomo avanti per i suoi tempi, non voglio lasciarti ingabbiato da rigide regole in fatto di sessualità. La mia idea è che tu abbia già sperimentato uomini e donne, senza peraltro provarne grande piacere, e che tu sia alla ricerca di nuove esperienze che possano finalmente darti quei brividi di cui hai bisogno. Del resto un inventore è destinato a sperimentare un po' in tutto. Te la butto lì: non ti piacerebbe provare qualcosa di morbido?

Per ultimo, veniamo al linguaggio. Ovviamente dovrai essere in linea con i tempi e, di conseguenza, avrai a disposizione una serie di termini molto limitati per parlare con i tuoi simili; non provare a rivolgerti loro altrimenti, farò in modo che non ti capiscano. Per quanto riguarda i dodo, potrai tranquillamente utilizzare lo stesso vocabolario anche con loro, non ho intenzione di farli sordi, ma fai molta attenzione nel momento in cui sarà il tuo turno di ascoltare: gesti e suoni saranno l'unico modo a loro disposizione per trasmettere quei pochi concetti basilari che sarai in grado di comprendere. Come sarebbe che non hai capito come fare? È semplice in fondo, ti faccio un esempio: mettiamo che vuoi ordinare a un uomo di uccidere un animale, dovrai dirgli qualcosa del tipo: "ANDARE GRANDE PELOSO PUZZOLENTE BANG!", semplice no? Pensi non ti abbia capito? Ripetilo più forte. È tutto qui, non mi sembra così complicato, bastano un minimo di applicazione e di fantasia, ma per facilitarti il compito, da adesso in poi, mi adeguerò al tuo primitivo linguaggio, ok?



Ora IO parla di tuoi amici: due essere come TU, miseri umani, uno avere GRANDE privilegio, uno essere dodo, PICCOLA COSA PELOSA PUZZOLENTE.

IO comincia da lui: "MR. QUACK" questo suo nome, essere figlio di capo villaggio dodo, lui giovane e rispettato esemplare di sua razza. Lui essere più tollerante e meno cattivo di suo padre, ma lui restare dodo, animale intelligente e pericoloso; e allora TU rispettare lui, TU obbedire suoi ordini, TU no protestare. TU ricorda storia fulmini? IO detto lui molto intelligente, lui forse comprende tue invenzioni. Ah, IO quasi dimentica: lui piume molto molto morbide...

Prima COSA PELOSA PUZZOLENTE più GRANDE essere uomo muscoloso e aitante, allegro e stupido cacciatore: suo nome "IL COSO". Lui solleva sempre COSA GRANDE e COSA piccola, lui solleva tutto, anche tue invenzioni. Lui stupido, IO già detto, TU no sgridare lui per questo. Però TU prova lui spiegare come usate tuoi giocattoli senza rompere, IO apprezza tuo tentativo; se TU impara lui non sollevare, TU usa lui come aiutante per lavoro pesante, no?

Donna accompagna cacciatore, lei chiama "LA DONNA IMPOSSIBILE". Lei giovane e carina, lei raccoglitrice, lei fa sempre GRANDE rumore. Lei ammicca sempre TU, lei sorride sempre TU, ma lei no piace a TU, lei troppo fastidiosa, troppo subdola. Poi lei anche parte di "resistenza umana", gruppo per ribellare a dodo, lei molto attiva in gruppo. TU non dubita dodo controlla COSA BRILLANTE e comunque TU non piace violenza anche contro dodo. TU notato GRANDE uomo muscoloso piace donna: IO consiglia TU aiutare GRANDE BASTONE di cacciatore finire in PICCOLA CAVERNA PELOSA di donna, allora TU libero da fastidio di donna.

TU pronto? TU convinto essere migliore? TU volere IO dimentica e mette TU in tuo modo mondo moderno? Bravo, TU indovinato, questa non essere vera domanda.

Prima che TU ANDARE verso triste destino, IO fa TU ultimo regalo. IO pensa che GRANDE pericolo lasciare TU senza copione come IO fare di solito, TU troppo sciocco per funzionare senza copione; allora IO fa eccezione e dona TU missione precisa. TU sentito dire che forse missione è problema PICCOLA ACQUA; comunque figlio capo villaggio, PICCOLA COSA PELOSA PUZZOLENTE, spiega TU cosa fare, TU ascoltare suoi consigli e obbedire, TU anche proporre "LA FORGIA UMANA" (tuo nome, TU no letto bene titolo!) per missione in quello che "LA FORGIA UMANA" fare meglio. TU ricorda cosa TU fare meglio?

TU ha GRANDE sogno però: TU sentito GRANDE SASSO caduto da cielo. TU molto curioso di GRANDE SASSO per invenzioni, TU proporre idea, magari dodo accettare: TU provare convincere dodo che GRANDE SASSO è BRILLANTE idea.

TU comunque accettare decisione dodo ed essere utile missione: se TU utile e missione andare BRILLANTE, quando TU torna villaggio dopo missione, TU ha GRANDE GRANDE fama e uomini ascolta TU e impara usare tue invenzioni. TU capire missione essere importante per TU, no?

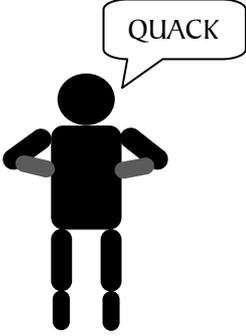
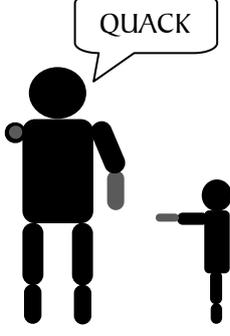
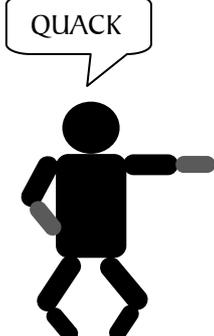
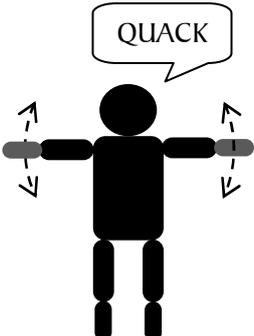
IO ora ANDARE, IO fare altro, IO molto impegnato. IO lascia TU mio assistente, lui controllare TU niente danni. TU non rompere scatole lui, lui aiutare TU quando essere necessario, lui giudicare TU e riferire IO. Ah, IO dimenticare lui potere ridere di TU quando lui vuole, IO permette lui.

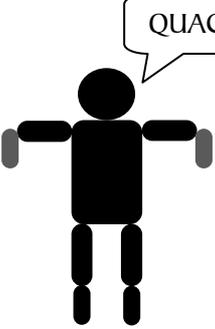
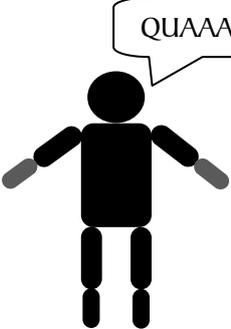
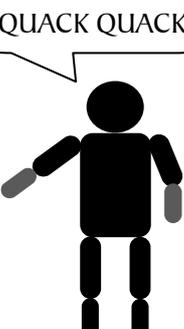
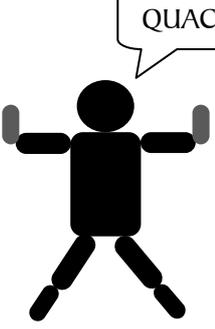
Ultima COSA molto importante, TU ricordare questo: ANDARE COSA BRILLANTE BASTONE BANG GRANDE PUZZOLENTE SASSO BANG BANG.

Ora tutto, ora TU ANDARE. IO spera TU GRANDE fortuna.



Un comodo diZionario

 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK</p>
<p>IO Note: percuotere il petto con le mani</p>	<p>TU Note: indicare con il braccio teso l'interlocutore desiderato</p>	<p>BASTONE Note: stendere le braccia verso l'alto</p>
 <p>QUAAAACK</p>	 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK</p>
<p>SASSO Note: congiungere le mani in avanti formano un cerchio</p>	<p>COSA Note: braccia ripiegate sopra la testa, senza congiungere le mani</p>	<p>ACQUA Note: nessuna difficoltà</p>
 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK QUACK</p>
<p>FUOCO Note: braccio piegato e mano in vita, altro braccio teso di lato</p>	<p>CIBO Note: mimare lo sbattere di ali</p>	<p>CAVERNA Note: congiungere le mani al di sopra della testa, flettere le gambe</p>

 <p>QUACK</p>	 <p>QUAAAACK</p>	 <p>QUACK</p>
<p>PICCOLO Note: nessuna difficoltà</p>	<p>GRANDE Note: nessuna difficoltà</p>	<p>PELOSO Note: mimare una scimmia</p>
 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK QUACK</p>
<p>PUZZOLENTE Note: tappare il naso con la mano destra</p>	<p>BRILLANTE Note: volgere lo sguardo in alto con le braccia distese e i palmi verso l'alto</p>	<p>ANDARE Note: indicare con il braccio teso la direzione</p>
 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK</p>
<p>DORMIRE Note: flettere leggermente il capo di lato</p>	<p>BANG Note: pronunciare con particolare enfasi</p>	<p>GRAZIE Note: flettere le gambe e portare le mani all'inguine (indicare la forma dell'India)</p>

MR. QUACK

Eccoci qui. Sei ancora palliduccio, vuoi un bicchiere di cognac per riprendere colore? Consideralo un regalo di addio della tua vita moderna che tanto disprezzi; tra poco non avrai che acqua, pelli maleodoranti, bacche e topi arrostiti.

Perdonami, non volevo essere così brutale, non sono abituato a essere messo in discussione dai miei stessi personaggi. D'altra parte è anche vero che mi stavo un po' annoiando ultimamente e, forse, questa esperienza darà a me nuovo entusiasmo e a te un po' più di umiltà e brio.

Dove eravamo rimasti? Ah, sì, la parte del villaggio vicino al fiume già l'ho menzionata, ora veniamo a quello che dovrai fare tu. Visto che di là con gli altri eri il più infervorato, dovreesti avere un ruolo centrale. Ma cosa potrei farti diventare in un villaggio di umani sottoposti? Potresti essere il capo degli uomini, ma resteresti comunque un servitore dei dodo. No, non mi soddisfa. Facciamo così: in qualità di capo sommossa, ti meriti un trattamento speciale.

Tu sarai un DODO e ti chiamerai Pollo, anzi no Mr. Fantastic. Ah no, già usato nella mia serie di fumetti preferita. Facciamo Mr. Quack, mi piace.

Sì, tu sarai un dannatissimo dodo. Sarai il figlio del dodo a capo della comunità, nonché, ovviamente, suo successore alla guida del villaggio.

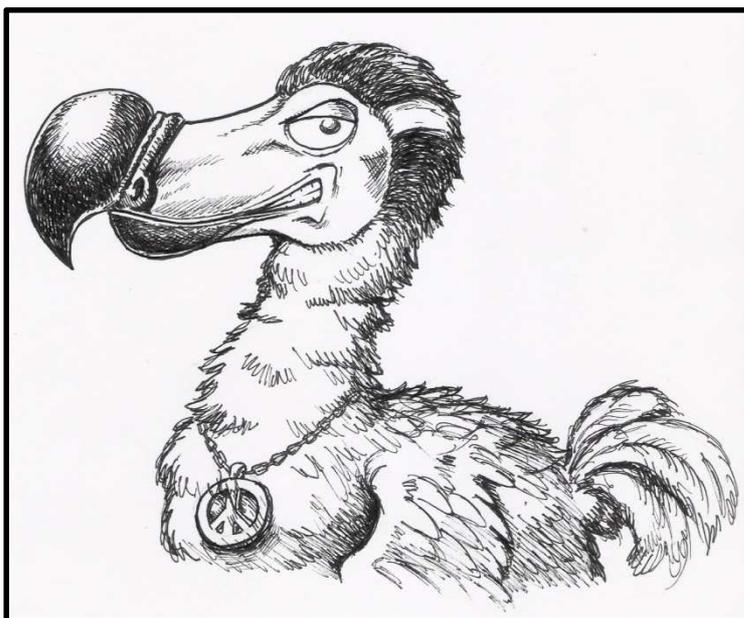
Soddisfatto? No, non è una vera domanda, puoi fare a meno di rispondere.

Adesso fai bene attenzione perché stai per assistere al processo di creazione di un personaggio e della sua storia. Ritieniti un privilegiato, anche perché ti aspettano cose al di là di ogni immaginazione: preparati all'impossibile, al surreale più spinto, del resto sono Dio e faccio quello che mi pare!

Da parecchio tempo, stando a quanto ti ha raccontato tuo padre, i dodo controllano il villaggio in cui vivi. Prima che tu possa muovere obiezioni sulla realistica di un villaggio in cui dei semplici pennuti governano gli umani, lascia che ti spieghi meglio.

Non fu sempre così. Ci fu un tempo in cui dodo e umani vivevano in pace e in perfetto equilibrio. Sfortunatamente, l'arrivo di una temibile tigre dai denti a sciabola minò tale equilibrio facendo pendere l'equilibrio dalla parte degli uomini.

Infatti la tigre incominciò a nutrirsi degli abitanti del villaggio, in particolare dei cacciatori umani che più spesso si esponevano al pericolo lasciando il villaggio. Preoccupato a causa delle perdite, il capo tribù umano, provò prima a combattere l'intrusa (con scarsi risultati a dire la verità) e poi a blandirla, facendosi lui stesso





procacciatore di cibo. E cosa meglio di un paffuto e indifeso pennuto?

Già, hai indovinato: gli umani cominciarono a barattare la vita dei dodo per la loro. Oltretutto la tigre, ghiottissima di dodo, trovò così deliziosa l'offerta degli uomini che, saziata a dovere, smise di essere una minaccia.

Gli umani del villaggio presero a recarsi periodicamente in processione presso la caverna del famelico animale portando ogni volta in offerta un tenero pennuto. Ovviamente i tuoi antenati dodo videro cambiare bruscamente le loro abitudini, vennero rinchiusi in recinti e allevati per nutrire la vicina tigre. Seppur animali intelligenti, fu per loro impossibile comprendere a fondo quello che stava accadendo anche perché, come potrai facilmente immaginare, nessun dodo faceva ritorno. Quello che è certo è che incominciarono a sentire puzza di fregatura e a diffidare dei loro vecchi amici umani.

Cos'è quella faccia preoccupata? Non disperare, come ti ho detto tu non dovrai aver a che fare con questo.

Proprio durante una di queste spedizioni, un violento temporale si abbatté sulla comitiva; gli uomini, da sempre terrorizzati da ciò che non erano in grado di comprendere, avevano una fifa maledetta dei fulmini. E caso volle (beh, non lo definirei proprio un caso dato che sono io a deciderlo) che alcuni fulmini incenerirono il capo villaggio e un paio dei più forzuti uomini della scorta. I superstiti, pallidi, impietriti e notoriamente stupidi come sassi notando il ghigno di soddisfazione del dodo miracolosamente indenne, fecero in fretta a trarre conclusioni errate e attribuirono la morte dei loro compagni alla tremenda vendetta del pennuto. Di ritorno al villaggio, la voce della furia scatenata dal dodo si sparse immediatamente e gli uomini, ingenui e superstiziosi, si inchinarono al pennuto superstite e lo venerarono come loro guida. Per la seconda volta nel giro di poco tempo i rapporti di forza tra le due razze subirono un vivace mutamento.

Come ti sembra per adesso? Piaciuto il colpo di scena?

I dodo affrancati, decisero di stabilirsi in una caverna adiacente al villaggio in precedenza utilizzata dagli uomini come luogo di ritrovo. Qui scoprirono una serie di graffiti, chiaramente di origine umana, che rappresentavano il sacrificio dei pennuti alla tigre: fu finalmente chiara la sorte subita in passato da molti dei loro cari a opera degli umani. Mossi da profondo odio e desiderio di vendetta, i dodo presero le redini del villaggio e, per rendere la pariglia agli uomini, non fecero assolutamente nulla per chiarire che non c'era alcun nesso tra loro ed i fulmini. Al contrario, da quel momento approfittarono di ogni temporale, ogni singolo maledetto fulmine, per mettere in scena le loro inesistenti capacità e rinvigorire il reverenziale timore degli uomini. Non oso descriverti il loro acutissimo grido di collera: sappi però che, ogni qual volta qualche umano sembrava poco sollecito nei loro confronti, un "quack" straziante riportava l'ordine e la disciplina tra i miseri cavernicoli. Peccato che il suo utilizzo fosse limitato dall'enorme quantità di energia necessaria per un dodo!

Da par loro gli umani, poveretti, si piegarono alle necessità dei dodo come semplici maggiordomi, raccogliendo per loro il cibo, pulendo i loro escrementi, accudendo i loro piccoli e servendoli in tutto e per tutto. In ultimo, al fine di evitare che qualche umano curioso venisse a contatto con i graffiti e dubitasse delle capacità soprannaturali dei dodo, parte di essi venne cancellata, e l'accesso alla caverna proibito agli umani.

Le generazioni si susseguirono e, quanto toccherà a te entrare in scena, più nessun umano avrà ricordi di quel precedente periodo di gloria. Allo stesso modo, anche buona parte dei dodo ignorerà di essere stata oggetto della crudeltà umana, con l'unica eccezione del capo dodo e, guarda un po', del suo caro figliolo.

Dovresti avere ormai imparato che i personaggi di potere, siano essi umani o di altre razze, di solito custodiscono segreti che i comuni mortali ignorano, e tu sarai proprio uno di questi.



Ora che ti è chiara la storia del tuo villaggio, veniamo a te.

Inizialmente pensavo che avresti potuto essere tale e quale a tuo padre, un capo forte e crudele che non perde occasione per affibbiare le mansioni più umili e avvilenti ai poveri umani facendo leva sulla loro paura atavica.

Invece credo sarebbe più stimolante se fossi diverso, diciamo ribelle. Sì, è proprio quello che serve per rendere più avvincente la storia. Sarai l'intelligente e rispettato figlio del capo villaggio, che tuttavia non condivide i metodi del padre e auspica un ritorno all'equilibrio tra uomini e dodo.

Mi piace, un dodo hippy . Fai attenzione però, questo è quello che tu vorresti e che sospetti vogliano anche altri giovani pennuti; tuttavia questo lato della tua personalità non può trasparire eccessivamente in pubblico o in presenza di tuo padre, quando invece, da educato figliolo, obbedirai con grande gioia alle sue richieste, anche ricorrendo a quei mezzucci truffaldini che in fondo disprezzi.

Ah, non vorrei portar sfortuna, ma secondo me anche qualche umano non è troppo contento di pulire i vostri escrementi...

Sempre per restare in tema di ribellione, ti vedrei bene nelle vesti di una specie di artista, tipo un musicista o un cantante. Mi pare superfluo dirti che ovviamente tuo padre non condivide questa tua passione per la musica e che alquanto sentirti canticchiare di continuo non lo aggrada particolarmente. Però, la passione è passione, chi sono io per fermare il tuo desiderio di coprirti di ridicolo?

Sarai inoltre in grado di compiere qualche azione, che non perderai occasione di utilizzare per metterti in mostra; non ho tempo per farti un elenco dettagliato, troverai tutto sugli appunti che ho preparato per te. Non perderai occasione, ti è chiaro il concetto?

Poiché mi sembri uno sveglio, ti darò piena capacità di comunicare con i tuoi simili ma dovrai sottostare a pesanti limitazioni quando vorrai parlare con gli umani: gesti e suoni saranno l'unico modo per trasmettere quei pochi concetti basilari che gli umani saranno in grado di comprendere (e a volte potrebbero anche non bastare). Te lo ripeto ancora una volta, non provare a rivolgerti a loro altrimenti, farò in modo che non ti capiscano. Come sarebbe che non ti è chiaro come fare? È semplice in fondo, ti faccio un esempio: mettiamo che vuoi ordinare a un uomo di uccidere un animale, dovrai mimare qualcosa del tipo: "ANDARE GRANDE PELOSO PUZZOLENTE BANG!", semplice no? Pensi che lui non ti abbia capito? Ripetilo più forte oppure usa i gesti, mimalo (a te sarà concesso): non te ne dimenticare, puoi mimare ogni cosa che vuoi se pensi che questo ti possa essere d'aiuto.

È tutto qui, non mi sembra così complicato, bastano un minimo di applicazione e di fantasia. Per facilitarti il compito, da adesso in poi, mi adeguerò al tuo primitivo linguaggio, ok?

IO decide diverso per tuoi comparì, loro essere semplici personaggi umani: tu PICCOLA COSA PELOSA PUZZOLENTE, loro COSA PELOSA PUZZOLENTE più GRANDE.

Loro primitivi, loro fa GRANDE rumore sempre, loro spesso poco rispetto per TU; allora, TU fa GRANDE urlo di furore e loro ritorna zitti e tranquilli.

Uno essere GRANDE muscoloso cacciatore, allegra e stupida GRANDE COSA PELOSA PUZZOLENTE. Lui chiama "IL COSO" PELOSO. Lui sollevare COSA PICCOLA e COSA GRANDE, lui sollevare sempre tutto, e questo male; TU cerca soluzione, TU insegna lui non sollevare o almeno TU prova insegnare lui. IO sa che lui poco intelligente, lui PICCOLO SASSO pensante, lui non capire. Eh eh, IO creato lui, IO sa! Ma IO mette alla prova TU, TU GRANDE testa, TU dimostrare lui essere migliore.





Giovane donna, "LA DONNA IMPOSSIBILE" suo nome, accompagna GRANDE cacciatore, lei raccoglitrice carina, lei no PUZZOLENTE; però lei fa GRANDE rumore sempre, lei GRANDE fastidio. Ah, TU fare attenzione donna carina che fa GRANDE rumore, lei molto furba, lei GRANDE SASSO, lei pericolosa. Lei cercato entrare PICCOLA CAVERNA dodo (e lei non potere entrare), lei fingere essere dodo per entrare in PICCOLA CAVERNA. Perché? TU curioso? IO sa perché, TU scoprire.

Ultimo è geniale inventore, vecchia COSA PELOSA molto molto PUZZOLENTE. Lui "LA FORGIA UMANA". Lui sempre crea COSA interessante, ma altri non capire e sprecare; lui GRANDE GRANDE SASSO, lui molto intelligente. Io fatto lui con GRANDE GRANDE attenzione, TU dare lui soddisfazione, TU usare bene sue invenzioni. IO garantisce sua fantasia molto importante e utile anche per TU.

TU domandare chi ANDARE BANG BANG con chi? IO non dire, TU sa solo che GRANDE cacciatore piace donna, donna piace inventore, e inventore essere GRANDE mistero. TU capire?

TU pronto?

Prima che TU ANDARE verso triste destino, IO fa TU ultimo regalo. IO pensa che GRANDE pericolo lasciare TU senza copione come IO fare di solito, TU troppo sciocco per funzionare senza copione; allora IO fa eccezione e dona TU missione precisa.

Tuo villaggio avere GRANDE ACQUA, GRANDE fiume che dodo e cavernicoli usare per tutto: IO già detto TU di GRANDE ACQUA più volte. Ora però GRANDE ACQUA è PICCOLA ACQUA, e PICCOLA ACQUA non bastare a dodo e uomo, troppo poca. PICCOLA COSA PELOSA PUZZOLENTE importante, tuo padre, incaricato TU investigare PICCOLA ACQUA e far tornare GRANDE ACQUA; allora TU e tuoi amici risolve GRANDE mistero. TU bisogno tutti compagni, TU capire? Senza compagni, missione ANDARE BANG BANG, con compagni ANDARE COSA BRILLANTE.

Loro sa poco di missione, TU spiegare bene loro di ACQUA PICCOLA e cosa fare, e cercare strada, TU coinvolgere loro, TU trovare compiti per loro, TU capire? TU bisogno loro e loro bisogno compito, come ANDARE CIBO, come fare BANG GRANDE COSA PELOSA pericolosa, TU spiega loro, TU coinvolgere loro.

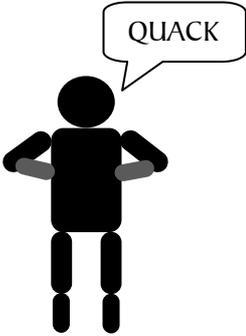
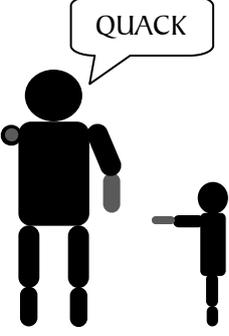
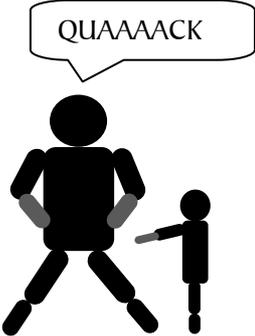
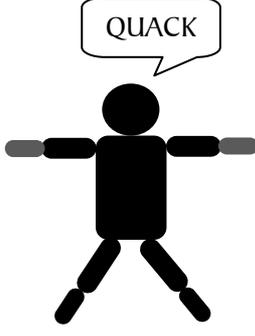
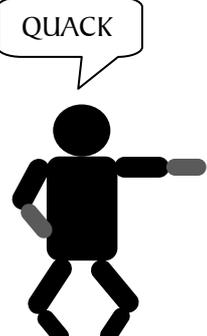
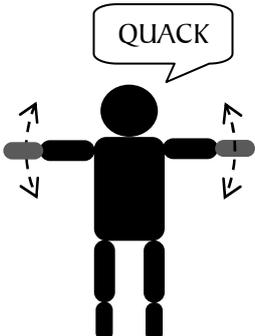
Se PICCOLA ACQUA torna GRANDE ACQUA, TU torna BRILLANTE e allora TU chiede tuo padre migliore vita per COSA PELOSA PUZZOLENTE, TU chiede mondo dove PICCOLA COSA PELOSA PUZZOLENTE vive con COSA PELOSA PUZZOLENTE come amici. TU ha sogno, sogno che umano e dodo vive insieme come uguali.

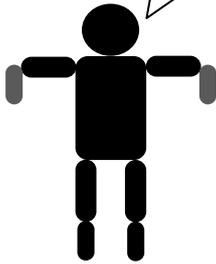
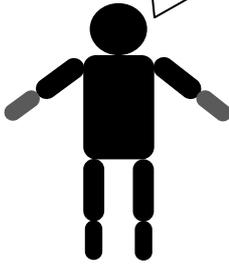
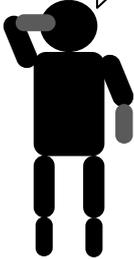
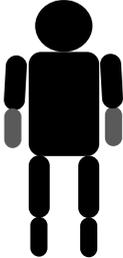
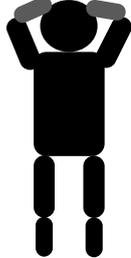
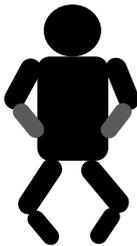
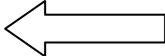
IO ora ANDARE, IO fare altro, IO molto impegnato. IO lascia TU mio assistente, lui controllare TU niente danni. TU non rompere scatole lui, lui aiutare quando essere necessario, lui giudicare TU e riferire IO. Ah, IO dimenticare, lui potere ridere di TU quando lui vuole, IO permette lui.

Ultima COSA molto importante, TU ricordare questo: ANDARE COSA BRILLANTE BASTONE BANG GRANDE PUZZOLENTE SASSO BANG BANG.

Ora tutto, ora TU ANDARE. IO spera TU GRANDE fortuna.

Un comodo diZionario

		
<p>IO Note: percuotere il petto con le mani</p>	<p>TU Note: indicare con il braccio teso l'interlocutore desiderato</p>	<p>BASTONE Note: stendere le braccia verso l'alto</p>
		
<p>SASSO Note: congiungere le mani in avanti formano un cerchio</p>	<p>COSA Note: braccia ripiegate sopra la testa, senza congiungere le mani</p>	<p>ACQUA Note: nessuna difficoltà</p>
		
<p>FUOCO Note: braccio piegato e mano in vita, altro braccio teso di lato</p>	<p>CIBO Note: mimare lo sbattere di ali</p>	<p>CAVERNA Note: congiungere le mani al di sopra della testa, flettere le gambe</p>

 <p>QUACK</p>	 <p>QUAAAAACK</p>	 <p>QUACK</p>
<p>PICCOLO Note: nessuna difficoltà</p>	<p>GRANDE Note: nessuna difficoltà</p>	<p>PELOSO Note: mimare una scimmia</p>
 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK QUACK</p>
<p>PUZZOLENTE Note: tappare il naso con la mano destra</p>	<p>BRILLANTE Note: volgere lo sguardo in alto con le braccia distese e i palmi verso l'alto</p>	<p>ANDARE Note: indicare con il braccio teso la direzione</p>
 <p>QUACK</p>	 <p>QUACK</p>	 <p>TESTE DI CAZZO</p>
<p>DORMIRE Note: flettere leggermente il capo di lato</p>	<p>BANG Note: pronunciare con particolare enfasi</p>	<p>TESTE DI CAZZO (*) Note: scuotere la testa con le mani sulla nuca</p>
 <p>QUACK</p>	<p>GRAZIE Note: flettere le gambe e portare le mani all'inguine (indicare la forma dell'India)</p> 	<p>(*) Questa è l'unica parola che sei in grado di pronunciare, per tutte le altre accontentati dei "quack"</p>

Allegato_CoppaCoso

Tu sognare immagine di uomo che corre felice e solleva grande cosa brillante al cielo!

Allegato_CoppaLDI

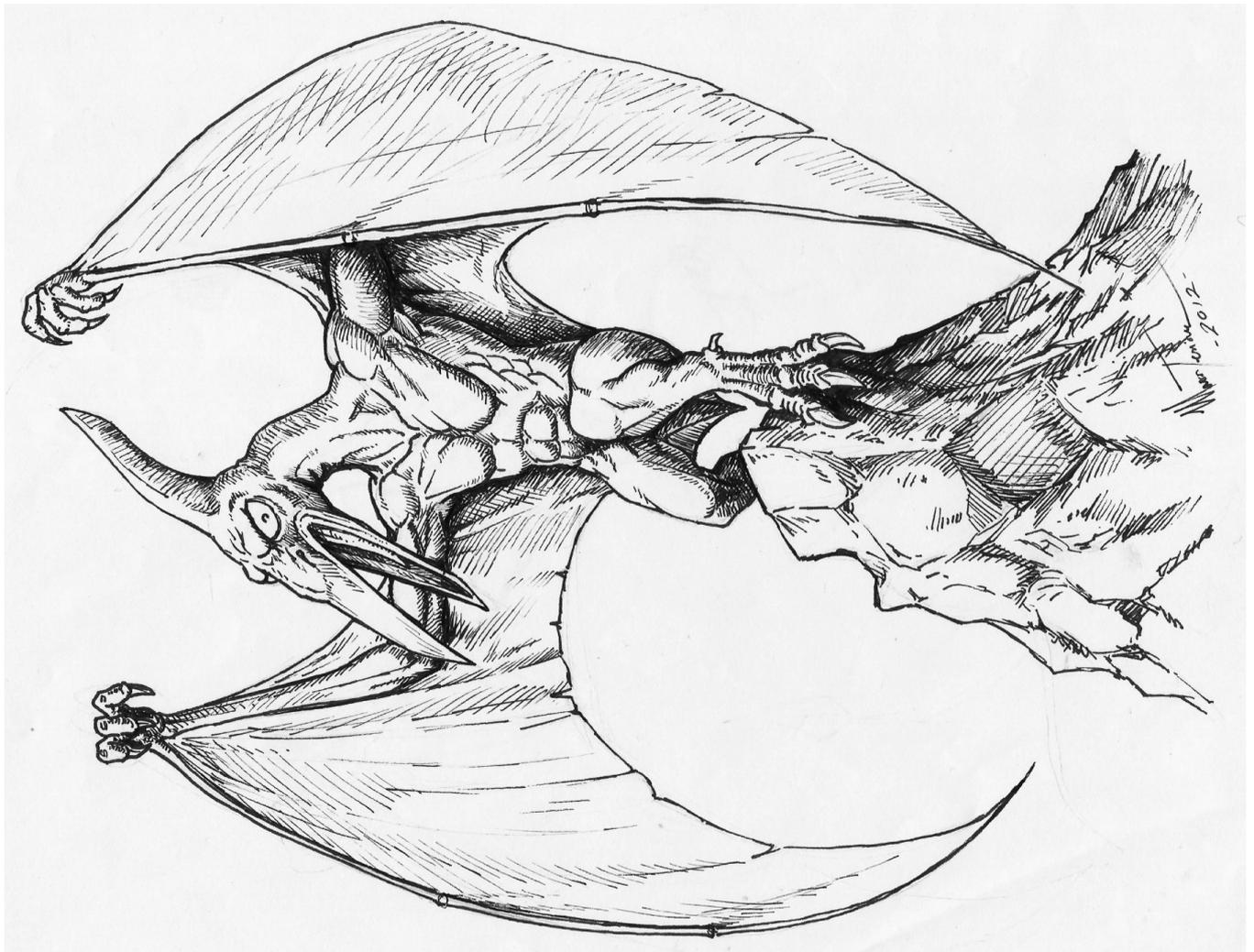
Tu sognare immagine di dodo immerso in grande cosa brillante e, sotto, grande fuoco che cuoce lui a puntino!

Allegato_CoppaQuack

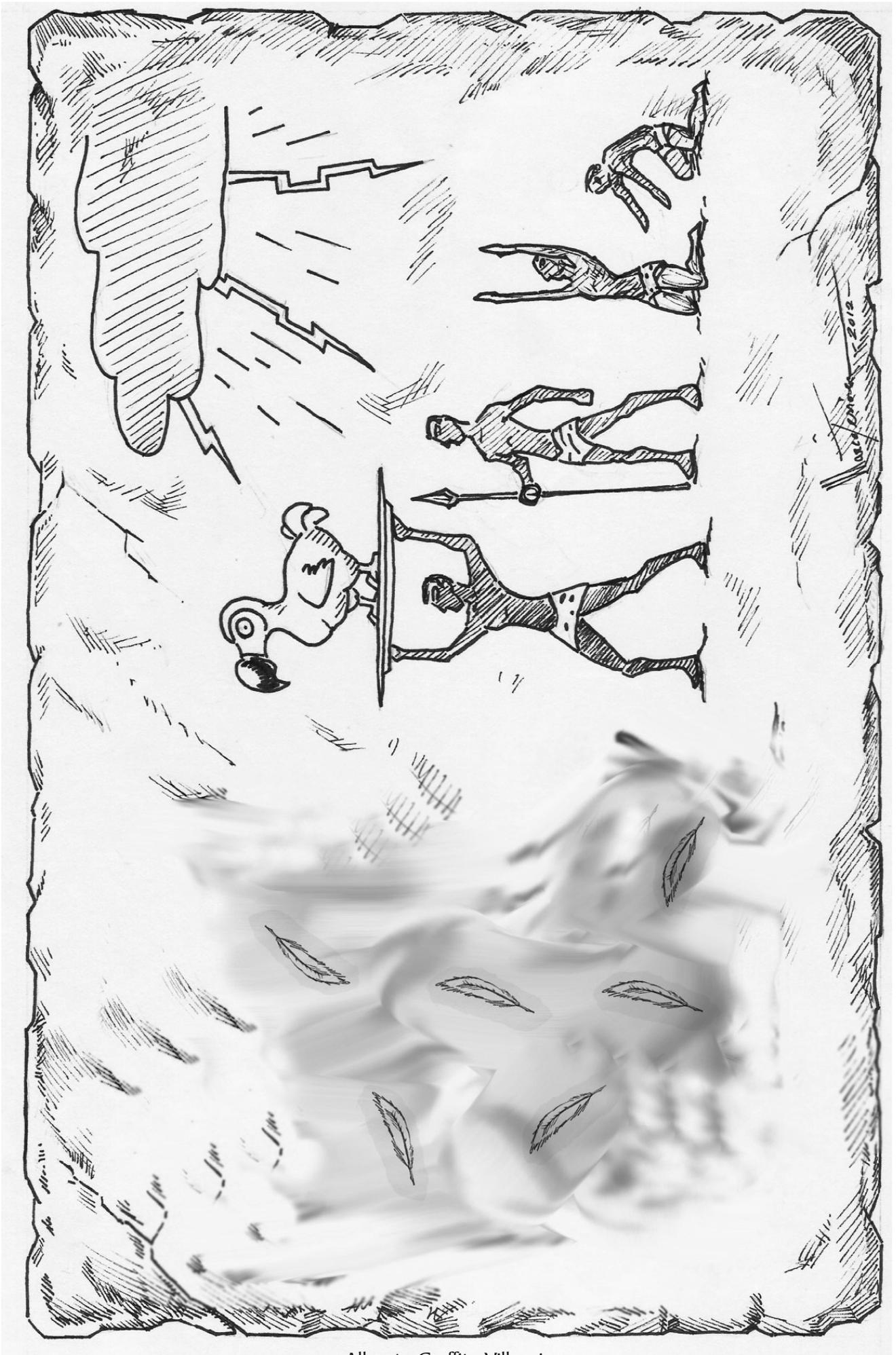
Tu sognare immagine di dodo che, seduto su grande cosa brillante, libera suoi bisogni fisici in coppa!

Allegato_LDibugiardo

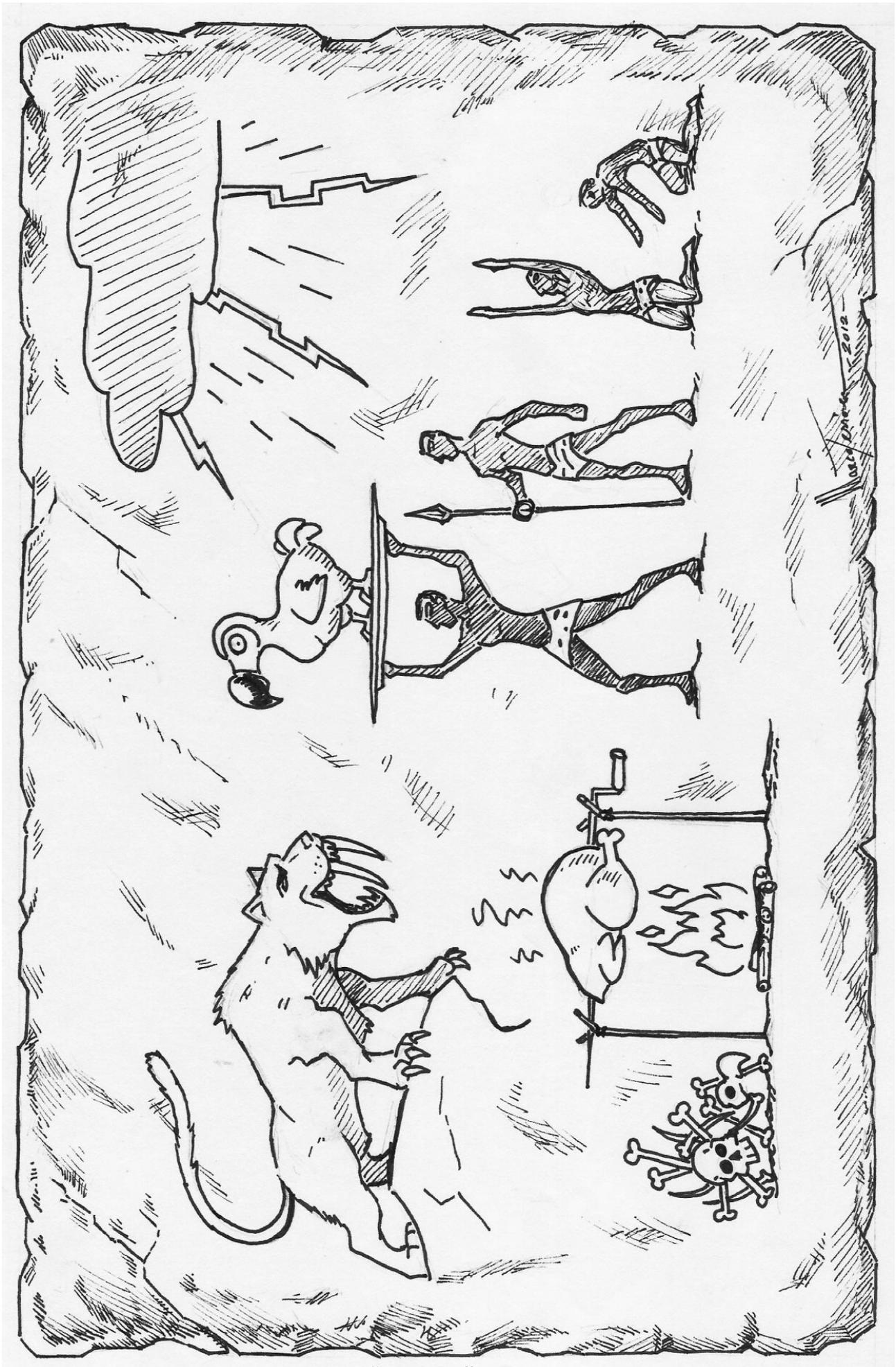
Tu guarda graffito e tu pensa in tua testa che serve una parola per descrivere questo: "bugiardo".
Tu appena imparato nuova parola, tu brillante!



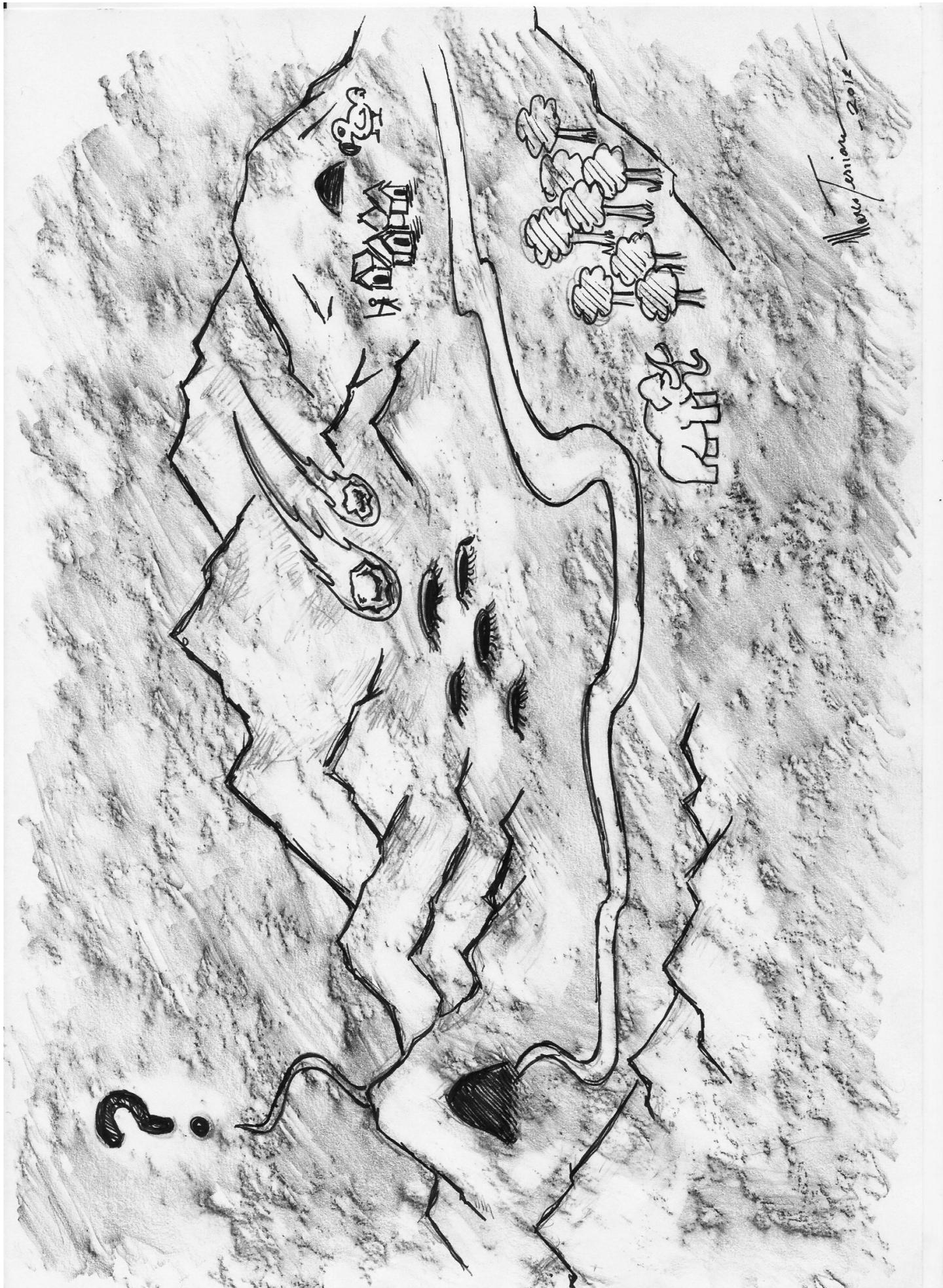
Allegato Pterodattilo



Allegato Graffito Villaggio

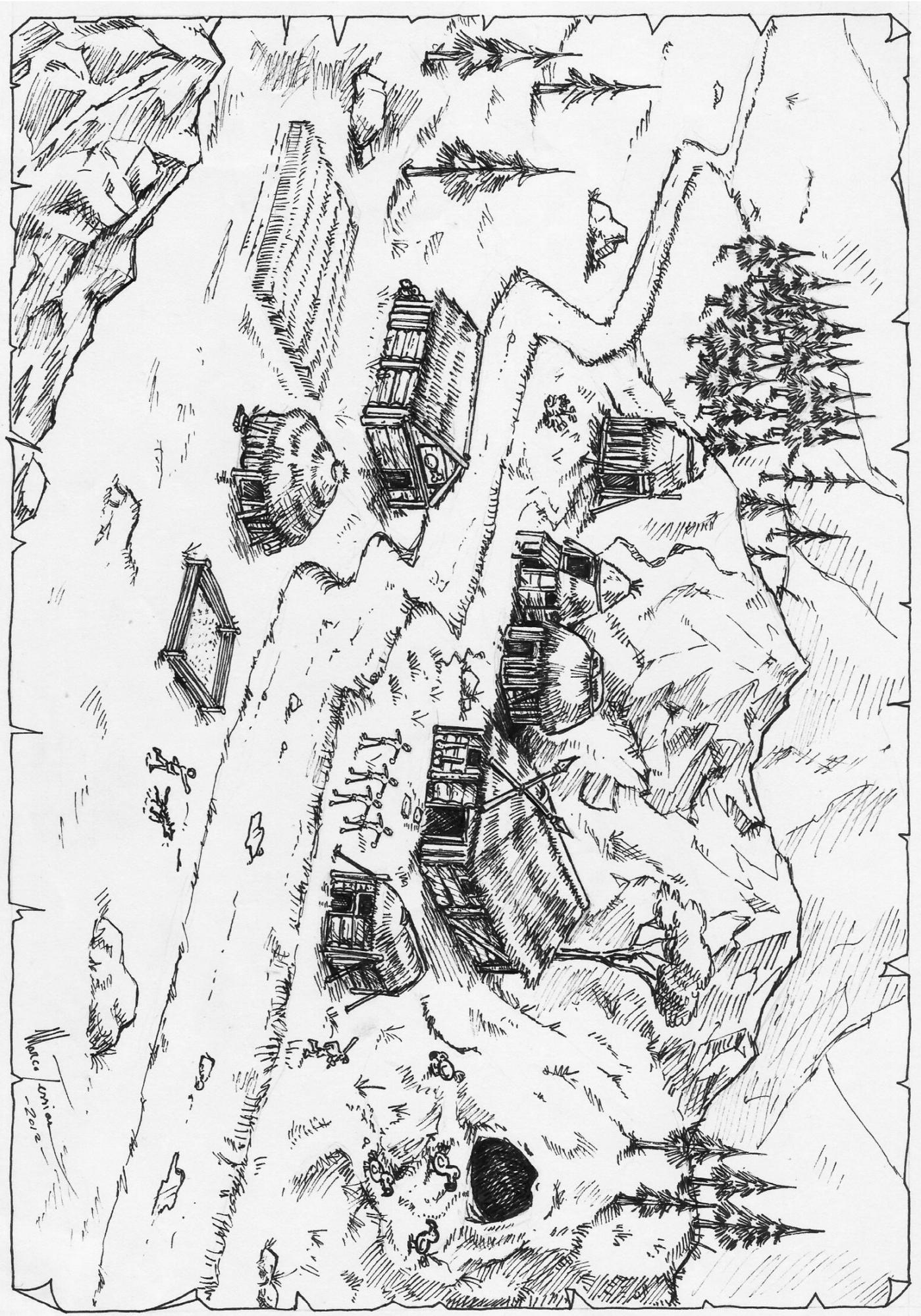


Allegato Graffito Tigre



Mapa Allegato - 2012

Allegato Mappa

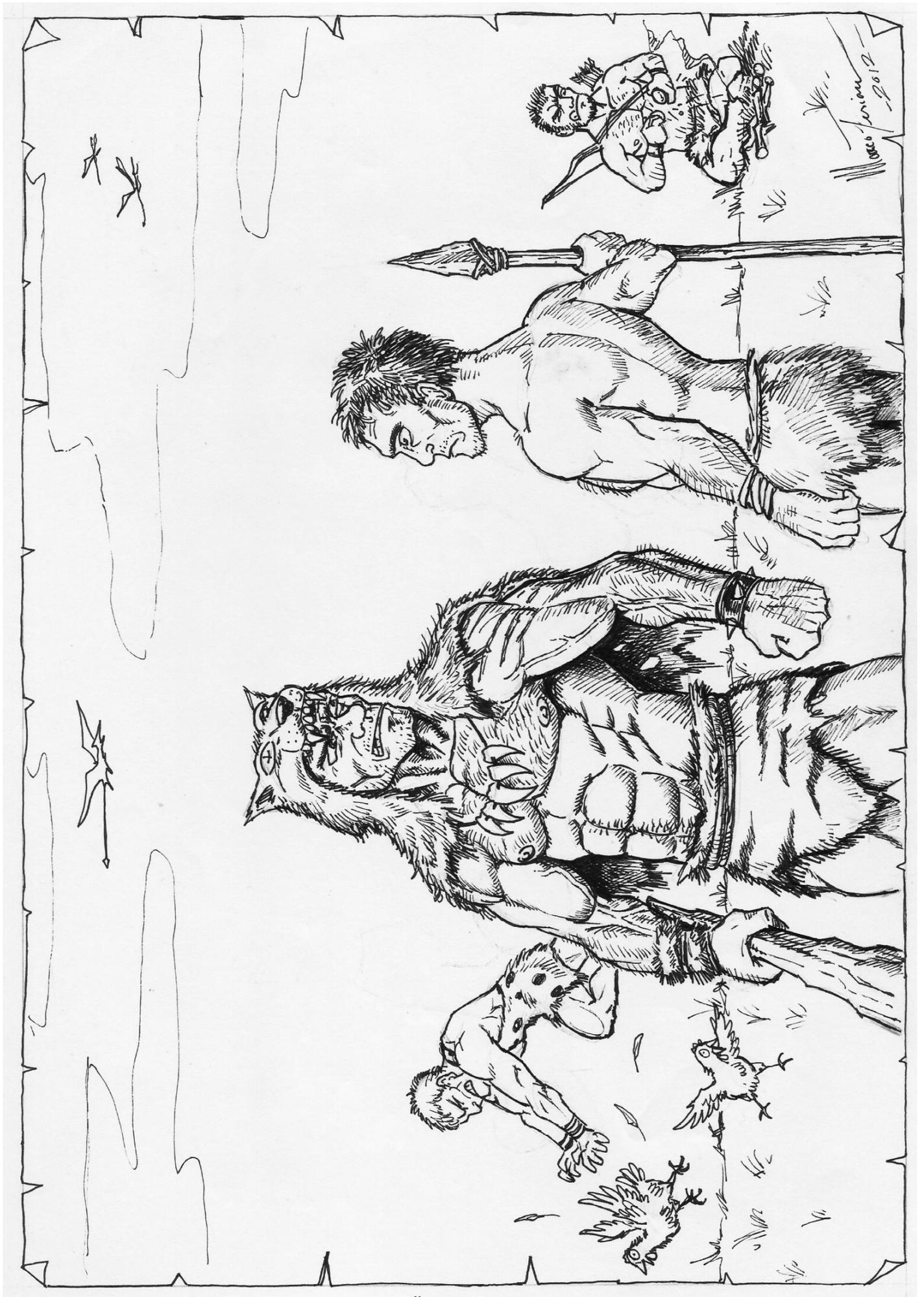


Mace
Univ. 2012

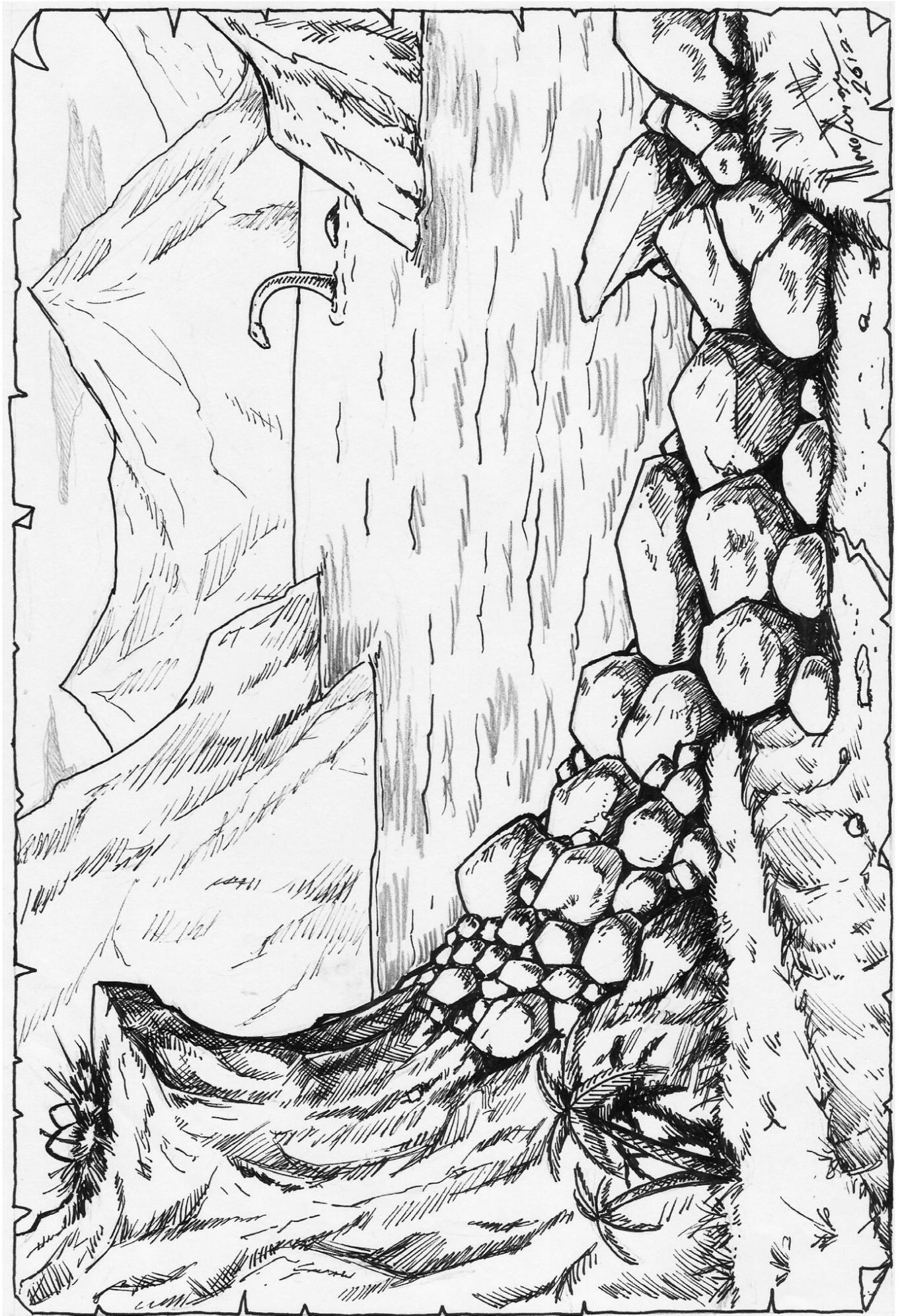
Allegato Villaggio



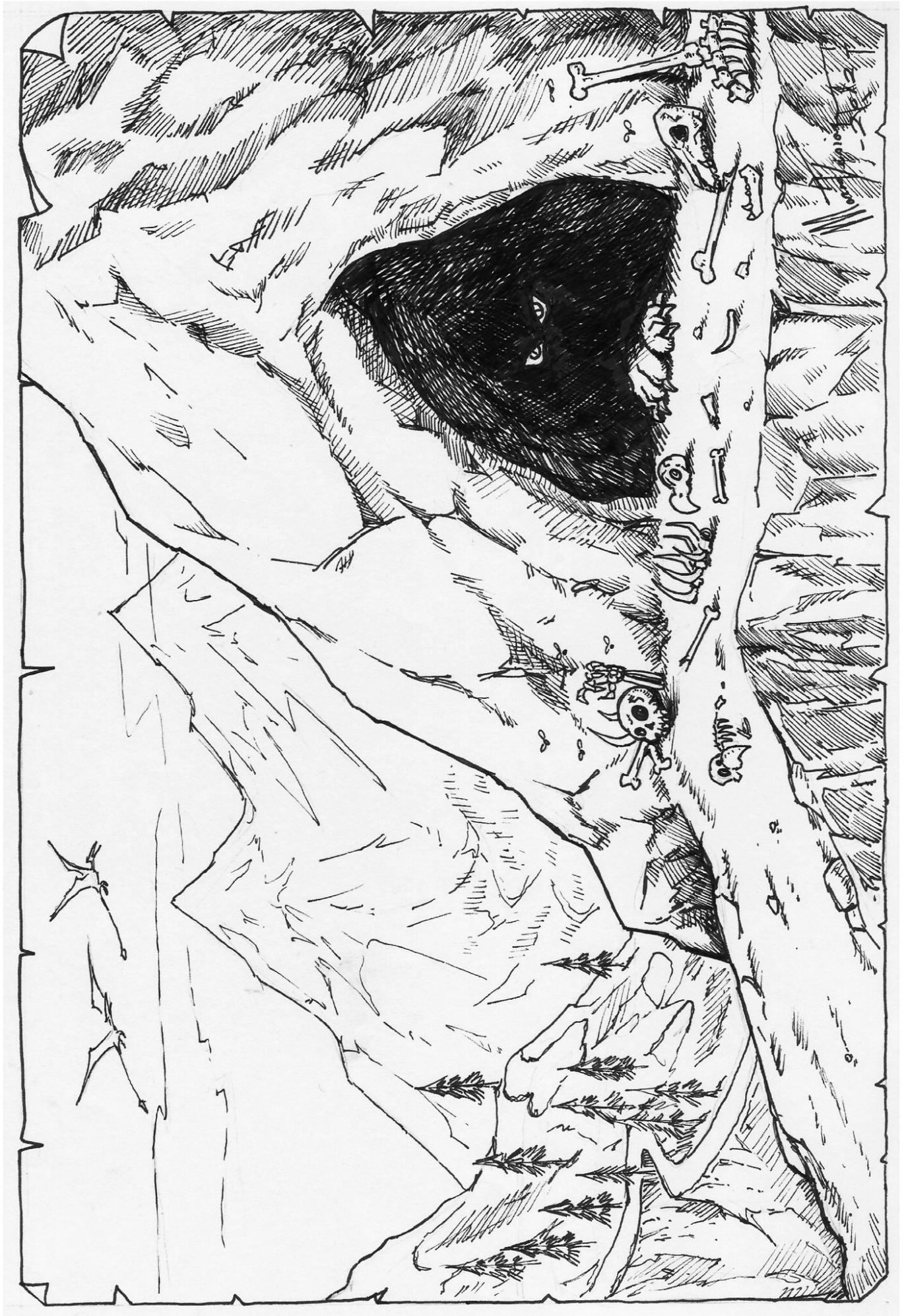
Allegato Temporale



Allegato Herectus

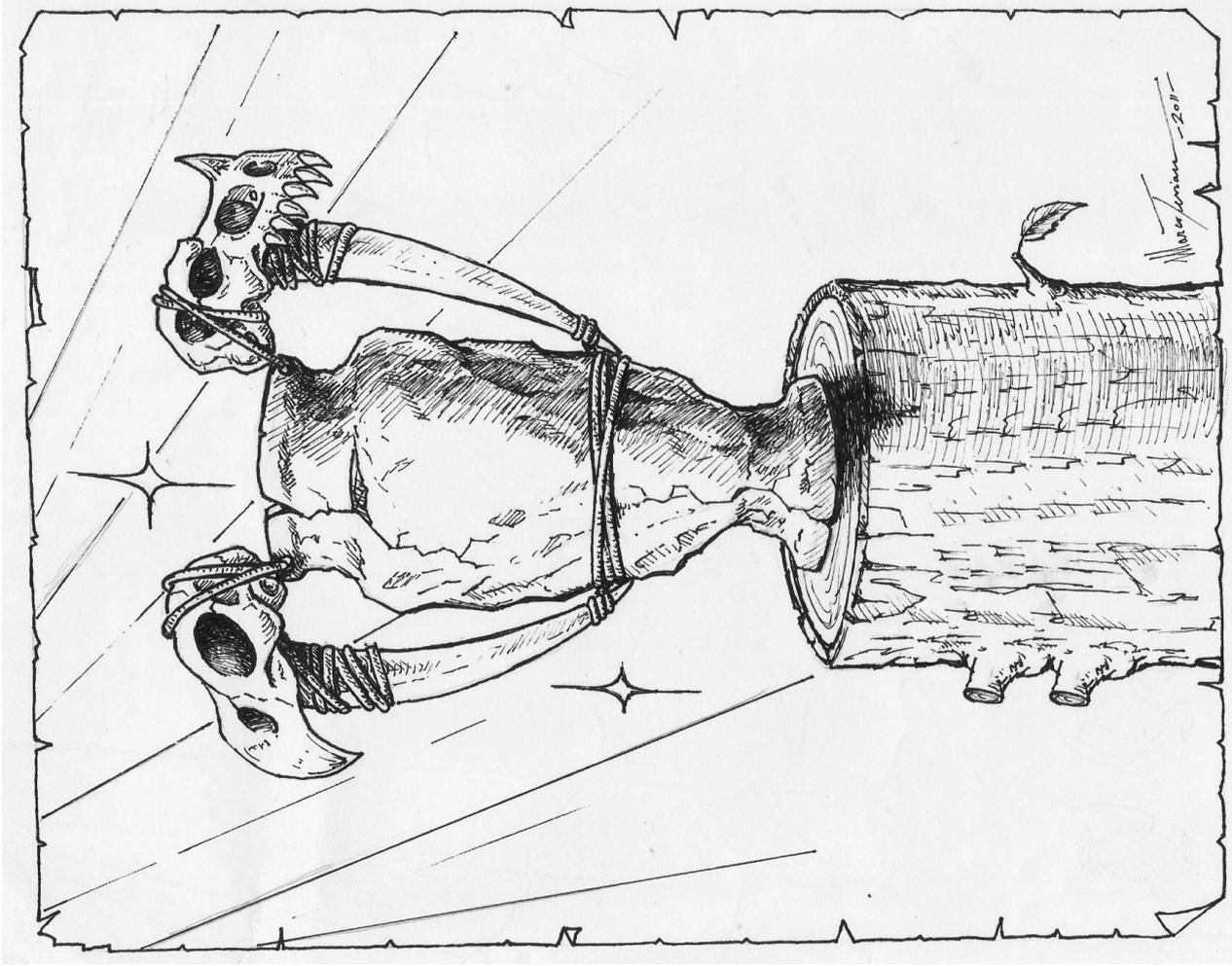


Allegato Diga

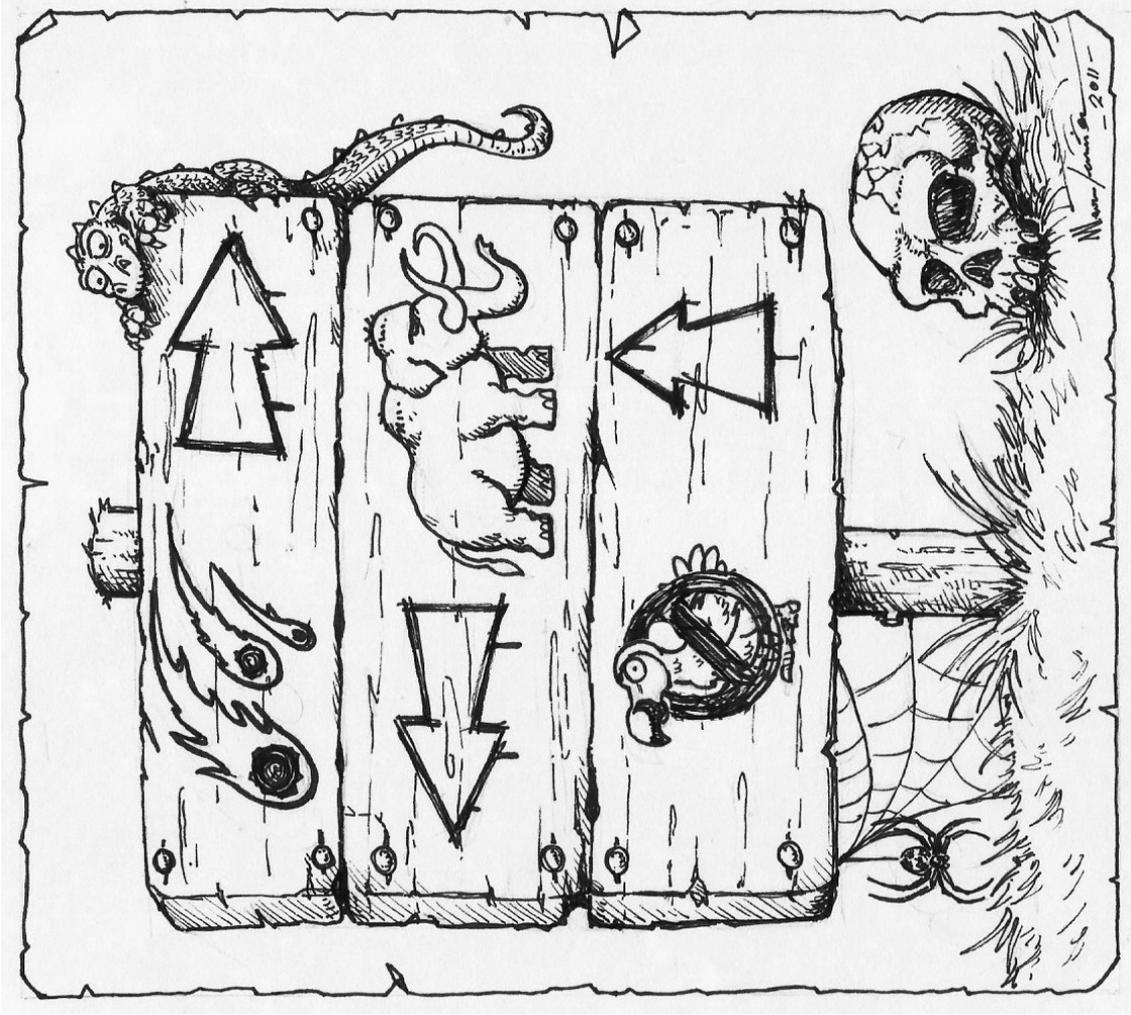


Allegato Caverna Tigre

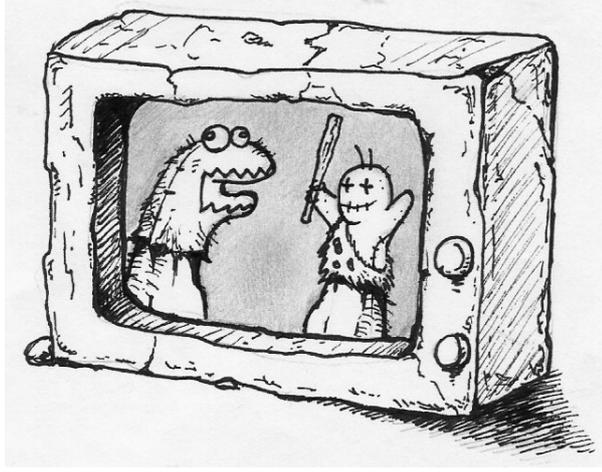
Allegato Coppa Pelosa



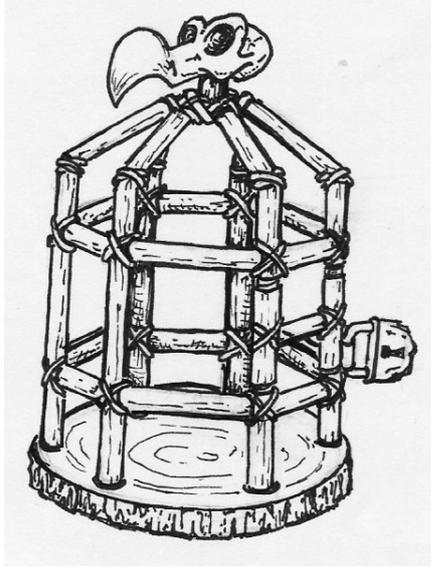
Allegato Bivio



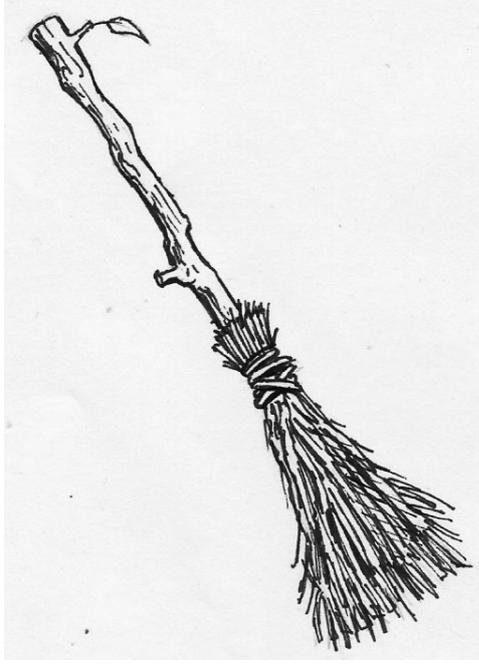
Allegato LFU Televisione



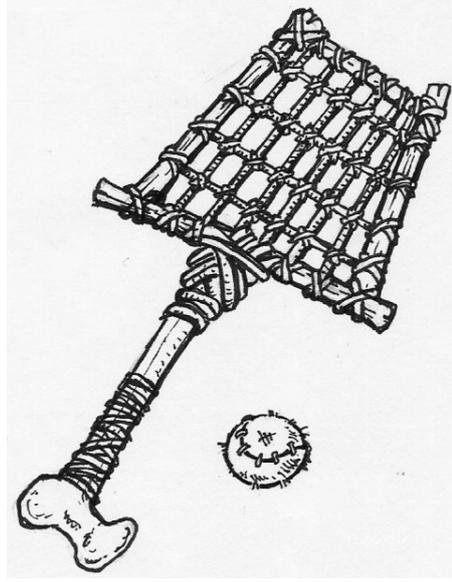
Allegato LFU Gabbia



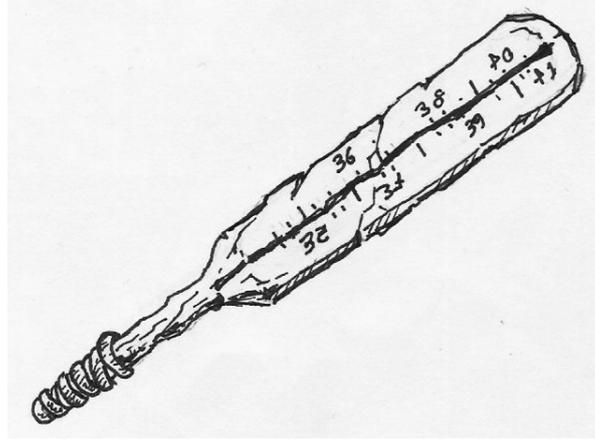
Allegato LFU Scopa



Allegato LFU Racchetta



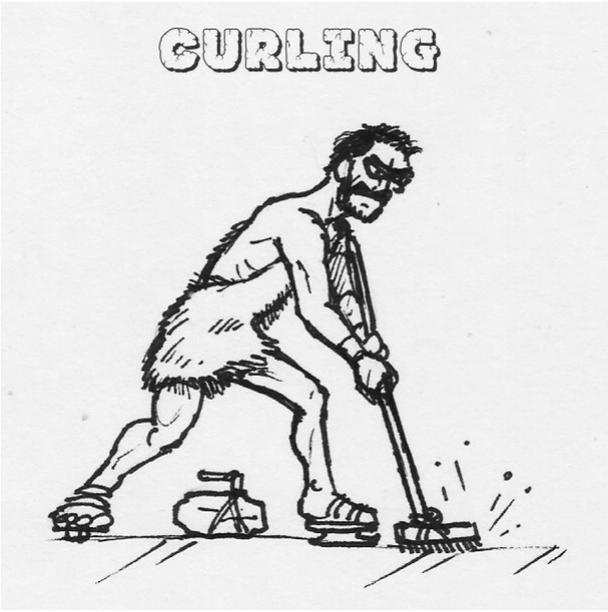
Allegato LFU Termometro



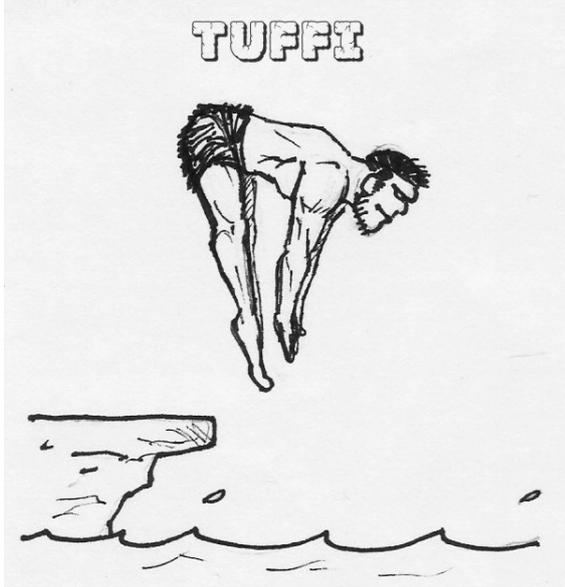
Allegato LFU Ombrello



Allegato Coso Curling



Allegato Coso Tuffi



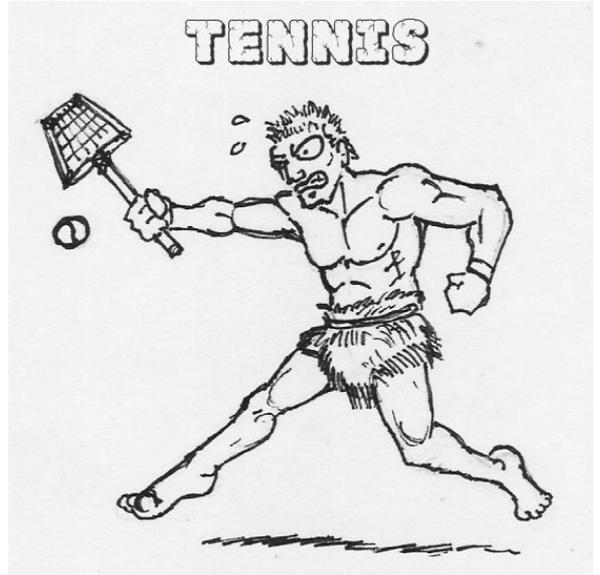
Allegato Coso Golf



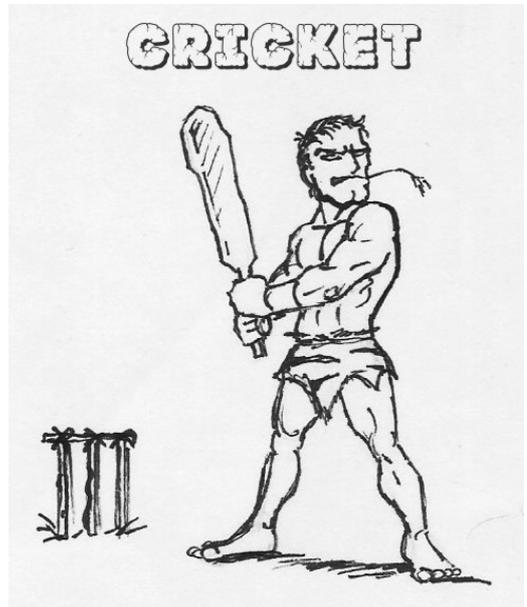
Allegato Coso Sci



Allegato Coso Tennis



Allegato Coso Cricket



IL COSO



LA DONNA IMPOSSIBILE



LA FORGIA UMANA



MR. QUACK



I Fantastici Quack! - Revelsh Blind Beholders - Chivasso
Generalità e Valutazione Standard del Personaggio (VSP)

Nome della squadra		Provenienza	MR
Master		Giocatori	Turno di gioco

Mr. Quack

ID Campionato GdR		Cognome giocatore		Nome giocatore				Franch.				
				#1#	#2#	#3#	#4#	#5#	#6#	#7#	#8#	#9#
Correttezza (CO)		Correttezza		CR								
		Puntualità		PU								
Interpretazione (IP)		Presenza al tavolo		PT			#3#	#4#	#5#	#6#	#7#	
		Stare dentro il Gioco		SD								#8#
Immedesimazione (IM)		Impressione del Master*		IM								
		Caratterizzazione (CA)		Costruire Situazioni	CS							
Senso dell'avventura (SA)		Resa di un PG Tondo		RT								
		Non prevaricazione		NP						#6#	#7#	
Elaboraz. delle Informazioni		Qualità Tecnica		QT								
		Imp. e pers. degli Obiettivi		IO								

* vedi vademecum

La Forgia Umana

ID Campionato GdR		Cognome giocatore		Nome giocatore				Franch.				
				#1#	#2#	#3#	#4#	#5#	#6#	#7#	#8#	#9#
Correttezza (CO)		Correttezza		CR								
		Puntualità		PU								
Interpretazione (IP)		Presenza al tavolo		PT			#3#	#4#	#5#	#6#	#7#	
		Stare dentro il Gioco		SD								#8#
Immedesimazione (IM)		Impressione del Master*		IM								
		Caratterizzazione (CA)		Costruire Situazioni	CS							
Senso dell'avventura (SA)		Resa di un PG Tondo		RT								
		Non prevaricazione		NP						#6#	#7#	
Elaboraz. delle Informazioni		Qualità Tecnica		QT								
		Imp. e pers. degli Obiettivi		IO								

* vedi vademecum

Il Coso

ID Campionato GdR		Cognome giocatore		Nome giocatore				Franch.				
				#1#	#2#	#3#	#4#	#5#	#6#	#7#	#8#	#9#
Correttezza (CO)		Correttezza		CR								
		Puntualità		PU								
Interpretazione (IP)		Presenza al tavolo		PT			#3#	#4#	#5#	#6#	#7#	
		Stare dentro il Gioco		SD								#8#
Immedesimazione (IM)		Impressione del Master*		IM								
		Caratterizzazione (CA)		Costruire Situazioni	CS							
Senso dell'avventura (SA)		Resa di un PG Tondo		RT								
		Non prevaricazione		NP						#6#	#7#	
Elaboraz. delle Informazioni		Qualità Tecnica		QT								
		Imp. e pers. degli Obiettivi		IO								

* vedi vademecum

La Donna Impossibile

ID Campionato GdR		Cognome giocatore		Nome giocatore				Franch.		
				#1#	#2#	#3#	#4#			
Correttezza (CO)		Correttezza	CR							
		Puntualità	PU							
		Presenza al tavolo	PT			#3#	#4#	#5#	#6#	#7#
Interpre- tazione (IP)	Immedesi- mazione (IM)	Stare dentro il Gioco	SD						#8#	#9#
		Impressione del Master*	IM							
	Caratteriza- zione (CA)	Costruire Situazioni	CS							
		Resa di un PG Tondo	RT							
		Non prevaricazione	NP					#6#	#7#	
		Qualità Tecnica	QT							
Senso dell'avventura (SA)		Elaboraz. delle Informazioni	EI							
		Imp. e pers. degli Obiettivi	IO							

* vedi vademecum

1. Vademecum Valutazione - "I Fantastici Quack!"

1.1. Note Generali

Il presente documento traccia le linee guida per la valutazione dell'avventura I Fantastici Quack! valida per il Campionato GDR 2012. L'obiettivo è quello di fingere che ce ne fregli qualcosa della valutazione.

Va da sé che verranno richiesti, in virtù della natura della competizione, uno sforzo e un impegno pari a quello di una scimmia. Se qualcuno non si sentisse in grado di affrontare l'ardua prova è pregato di farcelo sapere quanto prima, Koko il gorilla si è reso disponibile come eventuale sostituto.

1.2. Regolamento della Valutazione

- Il Super Master designato per l'evento è Carlo Vadacà. Se qualcosa non vi quadra domandate a lui.

- Al fine di poter taroccare le classifiche come meglio crediamo, fino al momento delle premiazioni non sarà possibile visualizzare le classifiche parziali, né i risultati numerici di nessuna squadra. La sola persona autorizzata a farlo è il Super Master Vadacà Carlo.
- Sarà possibile rivedere e/o correggere la propria valutazione solo in presenza del Super Master, specificando il motivo del broglio.
- Il roster deve essere consegnato alla fine della sessione. In caso di roster bianco, ci penseremo noi a compilarlo in base alla simpatia della squadra.
- E' fatto divieto assoluto di discutere della valutazione e del vademecum senza l'utilizzo dei vocaboli di OG.
- Ricordate sempre la cosa più importante: tu grande cosa puzzolente pelosa, andare, andare grande sasso, andare grande cibo, andare bang.

2. Valutazione Standard del Puzzolente (VSP)

2.1. Cenni preliminari

I preliminari sono importanti.

2.2. Comportamento

A piacere.

2.3. Interpretazione: Immedesimazione

Purtroppo sarà difficile capire se un giocatore recita o se è realmente un cospolente e peloso, ma so che farete del vostro meglio.

2.3.1. Stare dentro al gioco (SD)

Oltre a ciò che è scritto sul BB, ricordiamo che questa voce considera anche l'eventuale **metagioco** dei giocatori:

- o giocatori che tornano dalla pausa convinti di aver risolto l'avventura;
- o giocatori che intervengono in discussioni in cui non sono presenti con peti e ruttii chiaramente metagiososi;

Giusto una nota: non si valuta quante parole non presenti nel vocabolario di OG vengono dette, questo elemento è valutato in Qualità Background.

In pratica, qui si valuta quante battute fanno, se sono sempre fuori gioco... Insomma, leggetevi quel cavolo di Binario Barboglio.

Non date 1 con superficialità, premiate quel giocatore che, nonostante la leggerezza e il senso dell'avventura, riesce a mantenersi in gioco per tutto il tempo.

2.3.2. Impresione del Master (IM)

Avendo inserito tutti gli elementi caratteriali in Qualità Background, nel Bang Barboglio, la voce che un tempo era Capire il Carattere è diventata: "Impresione del Master". Si tratta di un giudizio personale del master sulla resa del personaggio a livello generale, generale, cioè quanto vicina è l'interpretazione del giocatore alla vostra idea del personaggio in questione. Di conseguenza i valori diventano:

- 1) **Bang**: ha fatto il botto, meglio di così si muore.
- 2) **Brillante**: ce l'ha messa tutta, per poco non ha fatto il botto
- 3) **Grande**: ottimo, sei un cavernicolo quasi nato.
- 4) **Bastone**: più che sufficiente, quasi buono, a tratti discreto.
- 5) **Fuoco**: si poteva fare di più ma è stato sufficiente.
- 6) **Acqua**: non raggiunge la sufficienza.
- 7) **Peloso**: insomma, ci aspettavamo qualcosa di diverso.
- 8) **Piccolo**: peggio di così c'è solo...
- 9) **Puzzolente**: poteva almeno provarci.

2.7. Note finali

Buon senso! E soprattutto: Tu grande cosa puzzolente pelosa, andare, andare grande sasso, andare grande cibo, andare bang.

Per tutte le voci che non sono chiare ricordatevi di tenere sempre a portata di mano i descrittori del binario barboglio, inseriti di seguito anche in questo vademecum.

2.4. Interpretazione: Caratterizzazione

La Caratterizzazione è praticamente quella cosa che, chiaramente e in assenza della quale, ma nonostante tutto presente, se ci fate attenzione è pure uguale.

In pratica è qui che si decide lo scontro, sono i due valori più importanti, quindi dateli con molta cura e grosso sasso.

2.4.1. Costruire Situazioni (CS)

Con Costruire Situazioni si intendono quelle giocate che non siano imbeccate dal master. Distinguette tra situazioni originali, poco originali, banali ecc.

2.4.2. Resa di un personaggio tondo (RT)

Se ne discute sempre e rimane il voto più complesso da dare. Inutile rammentare che un 1 o un 2 in questa voce alterano in maniera determinante la classifica.

Aggiungiamo alcune note, spiegando cosa ci si aspetta da questo selettore:

- 10) **Teatralità**: mimica facciale, mimica di comportamento, modo di parlare, di calarsi nell'ambientazione e nell'avventura.
- 11) **Aderenza alla trama**: piove? Sei bagnato. Sei ferito? Fa male. Vieni masticato da un cospolente e puzzolente? Sei coperto di saliva.
- 12) **Evoluzione dei personaggi**: alcuni personaggi sono dinamici ed è prevista per loro una sorta di evoluzione, ma non è il nostro caso, quindi fregatevene.
- 13) **Alternarsi di elementi semplici**: Chiedete a Tam. E se non lo trovate, tenete a mente che la monotonia è male!

2.5. Non prevaricazione (NP)

Resta invariata, si ricorda che in una squadra in cui non sono presenti giocatori in ombra, occorre assegnare 1 a tutti i giocatori che non compiono prevaricazione.

2.6. Qualità Tecnica (QT)

Se e come utilizzano le abilità, se e come utilizzano i poteri speciali ecc.



I DESCRITTORI

LISTA

COmportamento [CO]

CoRrettezza [CR]

PUntualità [PU]

Presenza al Tavolo [PT]

InterPretazione [IP]

IMmedesimazione [IM]

Stare Dentro il gioco [SD]

Capire il Carattere [CC]

Caratterizzazione [CA]

Creare Situazioni [CS]

Resa di un personaggio Tondo [RT]

Non Prevaricazione [NP]

QUalità tecnica [QU]

Senso dell'Avventura [SA]

Elaborazione delle Informazioni [EI]

Impostazione e perseguimento degli Obiettivi [IO]

COME LEGGERE I PARAMETRI DI VALUTAZIONE



COMPORAMENTO

Il Comportamento rappresenta quanto un giocatore si comporta lealmente verso gli organizzatori del torneo ed in particolare verso il master.
[1],[2]

N.B. [1] Questa macrosezione prevede che la stragrande maggioranza dei giocatori abbia il punteggio più alto possibile. E' corretto comunque permettere di valutare anche quei comportamenti che vanno contro il comune concetto di educazione in quanto, essendo un'attività ludica, la correttezza tra le parti coinvolte è di fondamentale importanza.

CORRETTEZZA

La Correttezza è l'aspetto del Comportamento che considera il barare con i dadi, lo sbirciare dall'avventura, la maleducazione e il rispettare l'autorità del master.

CR1 Il giocatore è corretto: non bara, non tenta di sbirciare il materiale dell'avventura, è educato e rispetta l'autorità del master.

CR2 Il giocatore è stato sorpreso una volta a barare o a sbirciare il materiale dell'avventura, però è educato e non mette in dubbio l'autorità del master.

CR3 Il giocatore cerca più volte di barare o di sbirciare il materiale dell'avventura, o mette in dubbio l'autorità del master.

CR4 Il giocatore è gravemente scorretto e/o maleducato: cerca continuamente di barare o di sbirciare il materiale dell'avventura e/o è maleducato e mette continuamente in dubbio l'autorità del master.

N.B. [2] In questa sezione gli aspetti valutati sono stati volutamente uniti tra di loro in quanto, come detto in precedenza, solo in rari casi la valutazione non sarà quella massima.

COMPORAMENTO

Ci si aspetta che il giocatore medio ricada nella categoria evidenziata

PUNTUALITÀ

La Puntualità è l'aspetto del Comportamento che penalizza i giocatori che, senza motivo o senza avvertire, si presentano in ritardo a giocare l'avventura.

PU1 Il giocatore arriva puntuale o fornisce in tempo l'informazione del ritardo.

PU2 Il giocatore arriva leggermente in ritardo senza comunicarlo (ritardo inferiore ai 20 minuti).

PU3 Il giocatore arriva fortemente in ritardo senza comunicarlo (ritardo superiore ai 20 minuti).^[3]

N.B. Non è stato inserito un criterio di valutazione PU4 per identificare un giocatore che non si presenta per motivi abbastanza ovvii, in quanto in questo caso la squadra non viene proprio valutata.

COMPORAMENTO

Ci si aspetta che il giocatore medio ricada nella categoria evidenziata

PRESENZA AL TAVOLO

La Presenza al Tavolo è l'aspetto del Comportamento che valuta quanto un giocatore si allontana immotivatamente dall'ambiente di gioco.

PT1 Il giocatore è sostanzialmente presente durante il gioco o si allontana qualche volta per necessità concordate col master.

PT2 Il giocatore si allontana spesso per motivi non inerenti al gioco senza concordarlo con il master.

COMPORAMENTO

Ci si aspetta che il giocatore medio ricada nella categoria evidenziata



INTERPRETAZIONE

L'Interpretazione rappresenta quanto un giocatore riesce in ogni momento della partita ad agire come agirebbe il personaggio interpretato, sulla base del background fornito e delle situazioni giocate.

INTERPRETAZIONE ≠ IMMEDIESIMAZIONE

L'Immedesimazione è la parte dell'Interpretazione che valuta quanto un giocatore capisce ed interiorizza il background del personaggio. Con questa voce non si vuole valutare l'attività propositiva di un giocatore, quanto piuttosto la continua aderenza al personaggio, anche se eventualmente passiva.

INTERPRETAZIONE ≠ IMMEDIESIMAZIONE

STARE DENTRO IL GIOCO

Con lo Stare Dentro il gioco si valuta quanto un giocatore sta nel gioco (tranne nei casi in cui si rivolge al master), ossia per quanto tempo un giocatore riesce a non far trasparire la differenza fra sé e il personaggio che sta interpretando: in questa voce infatti rientrano gli aspetti come il "parlare in terza persona".^[4]

- SD1 Non traspare MAI discrepanza tra giocatore e personaggio: quello che il giocatore fa e dice equivale a quanto farebbe e direbbe il personaggio.
- SD2 Al massimo un paio di volte il giocatore esce dal personaggio, senza mai parlare in terza persona.
- SD3 Ogni tanto (più di 2 volte) il giocatore esce dal ruolo, ma sostanzialmente lo mantiene, senza mai parlare in terza persona.**
- SD4 Il giocatore esce spesso dal ruolo ma non lo perde mai completamente di vista e non parla mai in terza persona.
- SD5 Il giocatore esce spesso dal ruolo, ma non lo perde mai completamente di vista e chiave qualche volta parla in terza persona.
- SD6 Il giocatore, a parte rare eccezioni, non riesce ad immedesimarsi col personaggio ma resta sé stesso.
- SD7 Disastro: il giocatore non prova neanche ad immedesimarsi nel personaggio.

N.B. *[4] Un giocatore che parla sempre in terza persona non è in ruolo. L'uso della terza persona limita enormemente la resa e toglie autenticità al gioco.*

Ci si aspetta che il giocatore medio ricada nella categoria evidenziata

INTERPRETAZIONE ≠ IMMEDIESIMAZIONE

CAPIRE IL CARATTERE

Con Capire il Carattere si valuta quanto un giocatore, indipendentemente dalla propria creatività, mostra di aver compreso i vari aspetti del carattere del personaggio che interpreta. Da notare che con questa voce non si deve valutare la caratterizzazione, ma unicamente la resa del carattere del personaggio.

- CC1 Il giocatore rende alla perfezione ogni aspetto e ogni sfumatura (anche minima) del carattere del personaggio.
- CC2 Il giocatore rende ogni aspetto del carattere del personaggio anche se ne trascurava qualche sfumatura.
- CC3 Ciò che delinea il carattere del personaggio è stato reso bene o molto bene a meno di una lacuna evidente portata avanti per parecchio tempo e/o di qualche altro aspetto trascurato.
- CC4 Ciò che delinea il carattere del personaggio è stato reso bene a meno di un errore clamoroso e/o di diversi aspetti trascurati.
- CC5 Ciò che delinea il carattere del personaggio è stato reso ma gli altri aspetti, secondari o più profondi, sono stati appena sfiorati.**
- CC6 Ciò che delinea il carattere del personaggio è stato reso ma gli altri aspetti, secondari o più profondi, sono stati pressoché ignorati.
- CC7 Ciò che delinea il carattere del personaggio non è stato reso, in compenso si è percepito lo sforzo di interpretarne qualcuno secondario.
- CC8 Non traspare alcuno sforzo di rendere il carattere del personaggio.
- CC9 Il giocatore travisa il carattere del personaggio durante tutto l'arco dell'avventura o compie delle azioni assolutamente incompatibili con lo stesso.

N.B. *Al fine di rendere questa valutazione il più oggettiva possibile, è necessario che le qualità caratteriali di ogni personaggio siano chiare a tutti i master. Si suggerisce ai creatori dell'avventura di preparare una sintesi delle qualità caratteriali di ciascun personaggio esplicitandone gli elementi di valutazione.*

Ci si aspetta che il giocatore medio ricada nella categoria evidenziata



INTERPRETAZIONE ≠ CARATTERIZZAZIONE

La Caratterizzazione è la parte dell'Interpretazione che valuta quanto un giocatore riesce, da un lato, a rielaborare le sfumature di un personaggio per renderlo tondo e, dall'altro, ad essere "propositivo", ossia in grado di crearsi delle situazioni ad hoc per mostrare le caratteristiche del personaggio.^[5] Con questa voce non si vuole valutare la continua aderenza del giocatore al personaggio quanto il suo estro.

N.B. *Una cosa è la comprensione del personaggio così come è stato concepito dagli autori ed un'altra è la capacità del giocatore di ricavarne nuovi spunti. Senza la prima, la seconda corre il rischio di essere una scappatoia per evitare di interpretare un personaggio poco gradito. Per questa ragione esistono dei vincoli di soglia tra le voci "Capire il Carattere" e "Caratterizzazione". Se la caratterizzazione diventa una riscrittura integrale del personaggio il giocatore in questione deve essere penalizzato.*

COSTRUIRE SITUAZIONI

Con Costruire Situazioni si valuta quanto un giocatore riesce a costruire delle situazioni ad hoc, o quantomeno a sfruttare le situazioni previste (si intende da: background, avventura, situazioni create da altri giocatori). Questo avviene durante il corso dell'avventura per mostrare ed esaltare le qualità del proprio personaggio, indipendentemente dal fatto che sia "fuori tema" o meno.

- CS1 Il giocatore riesce a costruire delle situazioni ad hoc originali in cui mostra in modo ottimale le qualità del proprio personaggio.^[6]
- CS2 Il giocatore riesce a costruire delle situazioni ad hoc non particolarmente originali in cui comunque mostra molto bene o bene il proprio personaggio.^[6]
- CS3 Il giocatore riesce a utilizzare le situazioni previste, mostrando discretamente il proprio personaggio.**^[7]
- CS4 Il giocatore tenta di sfruttare le situazioni previste e/o di crearne alcune ad hoc pur senza riuscire a mostrare le qualità del proprio personaggio.
- CS5 Il giocatore non solo non prova a crearsi delle situazioni ad hoc per mostrare il proprio personaggio ma non riesce nemmeno a sfruttare quelle previste.^[8]

N.B. *[6] Tutto quello che non è previsto dal BG o da spunti presenti nell'avventura.*

N.B. *[7] Rientrano in questa categoria anche le situazioni create ad hoc dal giocatore ma che non rendono sufficientemente le qualità del personaggio (per esempio perché i membri della squadra non gli hanno lasciato spazio) o l'assenza di situazioni create ad hoc.*

N.B. *[8] La scelta di non penalizzare chi crea situazioni ma non sfrutta quelle esistenti è voluta: costui sarà probabilmente penalizzato in CC o in QB.*

Ci si aspetta che il giocatore medio ricada nella categoria evidenziata

RESA DI UN PERSONAGGIO TONDO

Con Resa di un personaggio Tondo si valuta quanto un giocatore riesce a rielaborare le sfumature di un personaggio per renderlo tondo e vivo. In questo caso si intende valutare come, durante lo svolgimento dell'avventura, il giocatore inserisce sfumature caratteriali (non in contrapposizione con il background), modi di dire, tic, gesti e tutti quei piccoli aspetti che permettono di caratterizzare un personaggio senza per questo dover creare delle situazioni ad hoc. Questi sono in pratica gli aspetti calzanti col personaggio che un osservatore esterno si aspetterebbe naturalmente di osservare.^[9]

- RT1 Il giocatore riesce per tutta la partita a mantenere differenti atteggiamenti che riescono a rendere vivo il personaggio, intercalandoli tra di loro.
- RT2 Il giocatore riesce per tutta la partita a mantenere pochi atteggiamenti che riescono a rendere vivo il personaggio.
- RT3 Il giocatore mantiene solo per una parte della partita differenti atteggiamenti che riescono a rendere vivo il personaggio.
- RT4 Il giocatore mantiene solo per una parte della partita pochi atteggiamenti che riescono a rendere vivo il personaggio.**
- RT5 Il giocatore interpreta il personaggio in maniera piatta, praticamente senza aggiungere nulla di personale per rendere vivo il personaggio.

N.B. *Un personaggio è tondo quando, osservando il giocatore mentre lo interpreta, è possibile cogliere diversi atteggiamenti e stati d'animo. L'osservatore esterno, in un certo senso, dovrebbe pensare di avere a che fare realmente con il personaggio interpretato. Fosse anche la sola capacità di parlare in prima persona modulando il tono di voce (come farebbe ciascuno di noi quando si trovi ad essere serio, arrabbiato, felice, ecc.), purché ciò avvenga senza sforzo apparente.*

Ci si aspetta che il giocatore medio ricada nella categoria evidenziata



NON PREVARICAZIONE

NON PREVARICAZIONE

Con la Non Prevaricazione si valuta quando un giocatore prevarica immotivatamente il gioco dei suoi compagni. In questa voce non si tengono in conto le caratteristiche del personaggio (ex: taciturno, egocentrico), ma solo il comportamento del giocatore. Questa voce non dipende neanche dal fatto che alcuni giocatori siano, per propri limiti, sempre silenziosi: si può condurre l'avventura forzatamente da soli pur senza prevaricare, anzi cercando di lasciare spazio agli altri.

- NP1 Il giocatore non prevarica se non nei limiti delle caratteristiche del suo personaggio e prova a lasciare spazio agli altri giocatori, compresi quelli che eventualmente possano trovarsi in ombra.^[10]
- NP2 Il giocatore non prevarica se non nei limiti delle caratteristiche del suo personaggio ma tendenzialmente non si cura di coinvolgere i giocatori in ombra.**
- NP3 Il giocatore tende a prevaricare, sottraendo immotivatamente il master all'attenzione degli altri giocatori.
- NP4 Il giocatore prevarica, monopolizzando immotivatamente il master e ignorando gli altri giocatori.
- NP5 Il giocatore prevarica pesantemente, monopolizzando immotivatamente il gioco e il master. In alcuni casi arriva addirittura a zittire il master o gli altri giocatori (si intende sempre un giocatore che ne zittisce un altro, e non un personaggio che ne zittisce un altro).

N.B. [10] Questa voce va utilizzata solo per quei gruppi di personaggi che da background possono cooperare senza alcun vincolo. In tale contesto si vogliono premiare i giocatori che meglio si integrano con gli altri.

NON PREVARICAZIONE

Ci si aspetta che il giocatore medio ricada nella categoria evidenziata

QUALITÀ TECNICA

QUALITÀ TECNICA

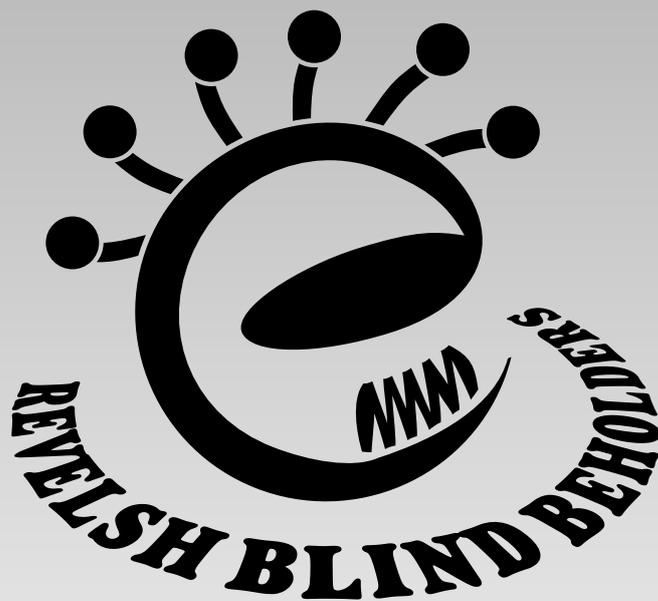
Con la Qualità Tecnica si valuta quanto un giocatore sia bravo a sfruttare le qualità del personaggio, facendo riferimento alla "scheda tecnica" e al background. In pratica si valuta quanto un giocatore ottimizza le caratteristiche e le qualità del personaggio per portare a termine un obiettivo di gioco.^[11]

- QU1 Il giocatore, per risolvere l'avventura, sfrutta al meglio tutte le caratteristiche e le qualità del personaggio, ogni volta in cui può essere necessario ed eventualmente anche al di là delle previsioni degli stessi creatori.
- QU2 Il giocatore, per risolvere l'avventura, sfrutta al meglio tutte o quasi tutte le caratteristiche e le qualità del personaggio, la maggior parte delle volte in cui può essere necessario. Possono spiccare alcuni utilizzi brillanti
- QU3 Il giocatore, per risolvere l'avventura, sfrutta molto bene o bene la maggior parte delle caratteristiche e delle qualità del proprio personaggio, in diverse situazioni in cui può essere necessario.
- QU4 Il giocatore, per risolvere l'avventura, si limita a sfruttare le caratteristiche e le qualità principali del proprio personaggio in modo ordinario e solo nelle situazioni più evidenti.**
- QU5 Il giocatore, per risolvere l'avventura, non è in grado di sfruttare alcuna caratteristica o qualità del proprio personaggio, salvo che in qualche rara situazione.
- QU6 Il giocatore, per risolvere l'avventura, non sfrutta alcuna caratteristica o qualità del proprio personaggio.
- QU7 Il giocatore, per risolvere l'avventura, travisa o ignora le caratteristiche e le qualità del proprio personaggio utilizzandole in modo deleterio.

N.B. [11] Questa voce non corrisponde alla voce "Qualità" del sistema trentesimi. Fa riferimento a ciò che è contenuto nella scheda, alle possibilità concesse dalla meccanica di gioco ed agli elementi utili presenti nel background.

QUALITÀ TECNICA

Ci si aspetta che il giocatore medio ricada nella categoria evidenziata



<http://www.revelshblindbeholders.net>