

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.

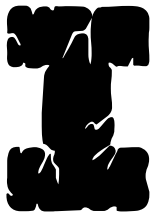
La sessualità è libera e non soggetta a rigidi schemi etico sociali. Ciò che può dare piacere è considerato sempre cosa buona e giusta. Come del resto tra gli autori della presente.



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.

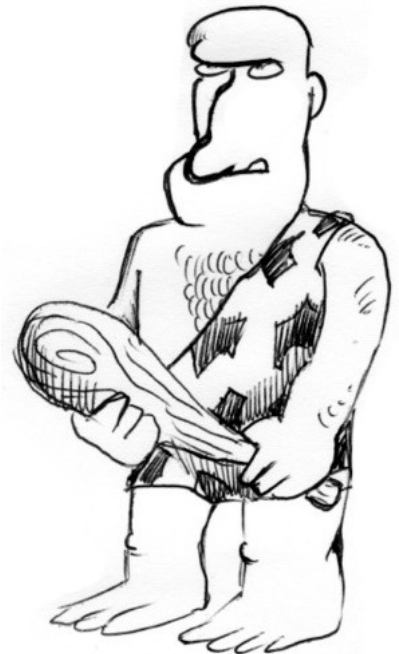
Quando dovrai rivolgerti agli altri giocatori, potrai usare solo ed esclusivamente questi vocaboli, accompagnati da qualunque suono o gesto sarai in grado di fare; se pensi di non essere stato capito, RIPETI TUTTO PIU' FORTE, di solito funziona.

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.

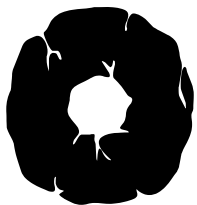
Altre volte, potresti addirittura imparare una nuova parola appena sentita, anche se è una cosa abbastanza rara e dubito che tu ne sia in grado.

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)*

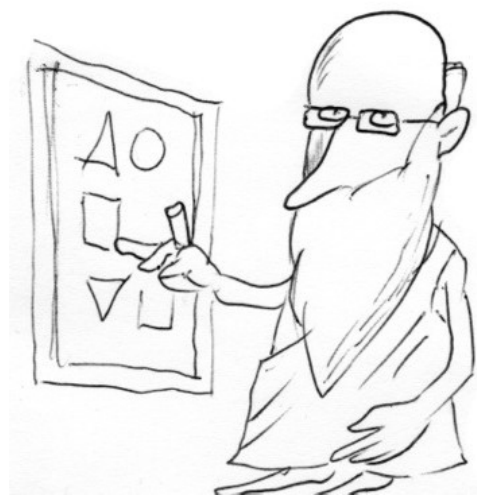
Che dire, hai le ali ai piedi. Quando qualcosa di grande o pericoloso ti si para innanzi, non provi nessuna vergogna nel dartela a gambe a rotta di collo.

🔗 *Tough (duro)*

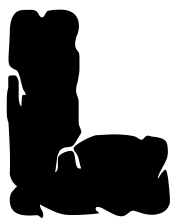
Qualcuno vuole colpirti? Che si faccia avanti. Hai la pellaccia dura, hai le ossa dure, hai i muscoli duri, sei una roccia. Anche quelle cose molli che escono fuori quando un dinosauro ti addenta, quelle cose che non sai come si chiamano... beh, anche quelle sono dure in te!

🔗 *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.

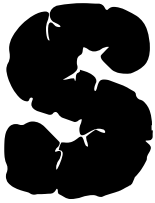
Romanticismo

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

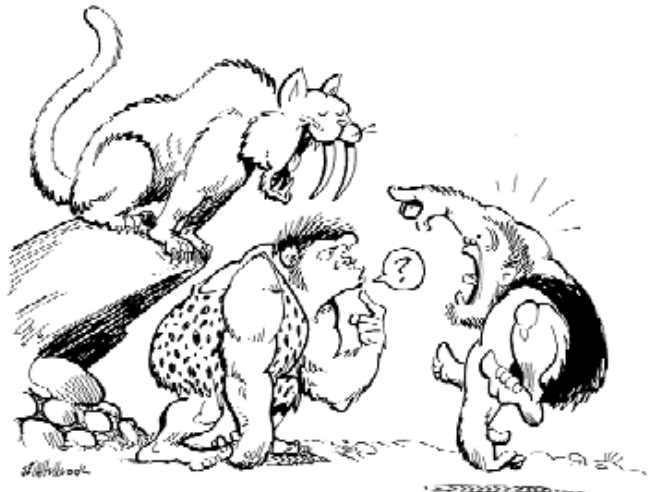
All'inizio di un combattimento tutti i giocatori tirano 1 dado (d6) per stabilire l'iniziativa, a cui si somma il bonus di evadere del proprio personaggio.

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.

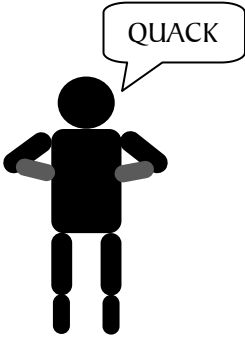
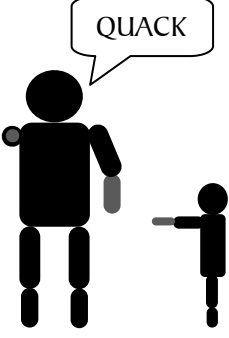

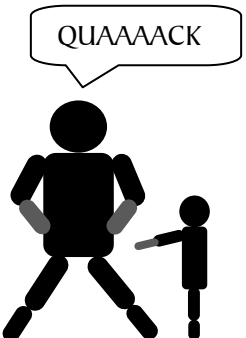
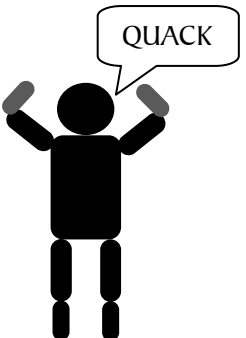
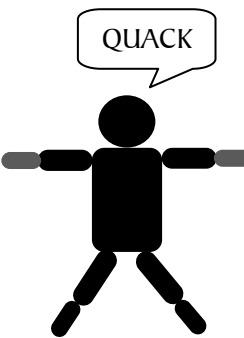
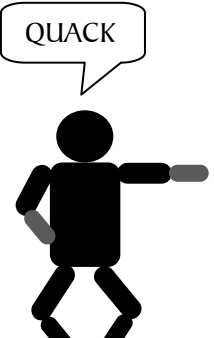
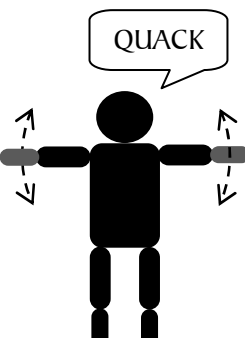

AFFERRARE: con un 4 (un 3 se si è di classe "strong") o superiore ci si può attaccare al proprio avversario e infliggere 1 danno per ogni round in cui si resta attaccati.

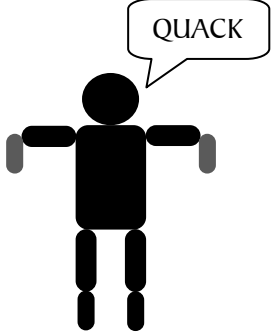
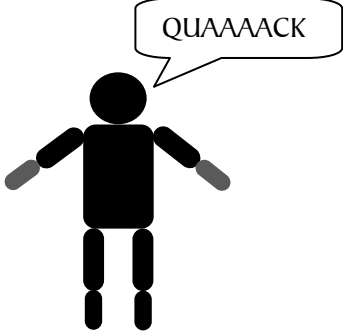
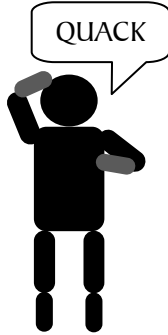


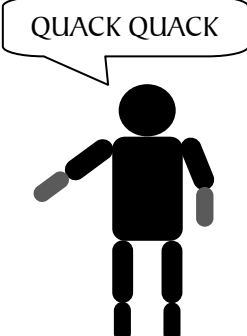
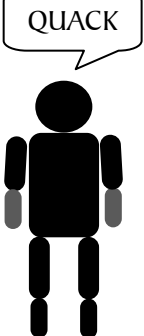
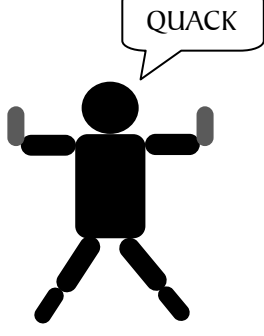
ESCA: all'inizio di un turno si può dichiarare di gettare un esca (possibilmente un altro cavernicolo) per spingere l'avversario verso una zona particolare del terreno di combattimento, con un 4 o un risultato superiore. Per tutto il turno gli avversari hanno un bonus di 1 nell'attacco contro chi fa 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>PICCOLO Note: nessuna difficoltà</p>	<p>GRANDE Note: nessuna difficoltà</p>	<p>PELOSO Note: mimare una scimmia</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>DORMIRE Note: flettere leggermente il capo di lato</p>	<p>BANG Note: pronunciare con particolare enfasi</p>	