

La Grande Fuocopietra

Quella che state per leggere è un'avventura per OG!, il più dirompente e dissacrante gioco di ruolo sulla preistoria (forse perché è quasi l'unico nel suo genere), studiata per personaggi di basso livello.

Il disgraziato autore di ciò che segue ha vinto con questa avventura il premio come *Migliore Evento* alle *Ruolimpiadi* di Novembre '98, all'interno di *Lucca Games*. Potreste anche non crederci, ma è proprio così (e questo vi fa rendere conto del livello intellettuale medio della giuria).

Comunque, andiamo a cominciare, che è meglio...

INTRODUZIONE

Il popolo delle **Grandi Caverne** è uno dei più grandi clan di cavernicoli del circondario: infatti conta OLTRE 30 persone, tutti residenti in una serie di piccole caverne naturali.

I cavernicoli non si allontanano mai troppo dalle loro case, poiché difficilmente riescono a ricordarsi la strada per tornare alle caverne. Da questo fatto deriva che il mondo da loro conosciuto è relativamente piccolo: a Nord si trova **Acque Puzzolenti**, una palude limacciosa ai cui confini orientali vivono i loro mortali nemici, i **Puzzolenti**; oltre *Acque Puzzolenti*, a Nord-Est, si trova la foresta nota come **Alberi Alberi**, e a Nord-Ovest invece la vasta pianura erbosa nota come **Piccoli Piccoli Alberi**. Proseguendo idealmente verso Nord si arriva alla **Grossa Fuocopietra**, un vulcano nerissimo noto soprattutto perché residenza di **Mogo**, l'uomo più anziano del mondo conosciuto (avrà perlomeno 42 anni!). Mogo è considerato universalmente un saggio, e difatti è lui che dà il nome alle cose appena inventate e alle persone appena nate. I cavernicoli lo chiamano anche con il nome di *'Ufficio Brevetti'*, cosa che (per loro) non significa assolutamente nulla, ma visto che suona così bene...

Il capovillaggio delle Grandi Caverne, **Tonk**, è un rinomato Cervellone, e di tanto in tanto manda i suoi sottoposti (cioè tutti!) da Mogo per fare sì che dia un nome alle sue invenzioni, e per evitare che i **Puzzolenti** gli rubino le idee..

Proprio in uno di questi momenti nasce l'avventura...

SECONDO CAPITOLO

(Lo so, lo so, manca il primo, ma i cavernicoli non sanno contare!)

I PG vengono trascinati in malo modo nella caverna di Tonk, il quale si trova seduto comodamente sul suo trono ricoperto di pellicce. Tonk è un cavernicolo gracilino, con due informi e opachi pezzi di vetro davanti agli occhi. E' convinto che i vetri lo aiutino a vedere, ma in realtà sono tanto opachi, sporchi e spigolosi che la sua (presunta) miopia è totalmente dovuta alla presenza dei primitivi occhiali. Due colossali guerrieri armati pesantemente, **Crik** e **Crok**, vegliano su Tonk da dietro il trono.

Il capovillaggio, visibilmente eccitato, si alzerà dal suo posto e indicherà una enorme cassa di pietra intagliata. A questo punto ordinerà (in 'cavernicolesco', naturalmente!) ai suoi subordinati di trasportare la cassa fino al domicilio di Mogo, in

modo che egli dia un nome all'oggetto contenutovi. Raccomanderà inoltre di non guardare nella cassa, e soprattutto di stare attenti agli infidi Puzzolenti!

Eccovi una bozza di discorso, tanto per aiutarvi, ma credo proprio che dovrete faticare per farvi capire dai vostri giocatori (nessuno a mai detto che masterizzare OG! sia un lavoro facile... sigh!)

<<Tu, tu, tu andare cosa (indicherà la cassa) Mogo, Grossa Fuocopietra... Tu andare (indicherà prima i suoi occhi e poi, con un unico movimento, la cassa), me bang!!! Puzzolenti andare cosa (indicherà nuovamente i suoi occhi e quindi la cassa), tu bang puzzolenti!!! Andare! Andare!>>

Ok, ok, sappiamo entrambi che i giocatori non avranno capito niente. Riprovate più volte fin quando riuscite, oppure permettete un tiro su Capire Cose. E' importante che i PG capiscano. E che magari capiscano anche i giocatori.

Tonk consegnerà al Cavernicolo Muscoloso (perché c'è un Muscoloso nel gruppo, vero?) la cassa di pietra, e quindi farà gettare il gruppo fuori dalla caverna (anche a calci, se i PG cercano di fermare i temibili Crik e Crok!).

Tonk (Cavernicolo Cervellone 10°): Dadi Attacco 4 (+4, Piccola Cosa Appuntita), Dadi Difesa 5 (Grossa Pelliccia), Protezione 20, Punti Ferita 40

Crik e Crok (Cavernicoli Combattivi 6°): Dadi Attacco 9 (+6, Lunga Cosa Appuntita), Dadi Difesa 4 (Pelle di Mammifero), Protezione 12, Punti Ferita 45

QUINTO PARAGRAFO: IL VIAGGIO

(I cavernicoli non sanno contare e pensate capiscano la differenza fra Capitolo e Paragrafo?)

Ovviamente, i PG non potranno disubbidire agli ordini del loro capo. Se lo fanno, beh, buttate l'avventura alle ortiche e giocate la loro fuga perigliosa lontano da *Grandi Caverne...*

Ma immaginiamo che i giocatori non siano dei guastafeste e decidano di andare da Mogo con la cassa. In tal caso nel loro viaggio verso Nord dovranno attraversare *Acque Puzzolenti*, quindi *Alberi Alberi* o *Piccoli Piccoli Alberi*, a seconda della strada da loro scelta, e infine scalare la *Grossa Fuocopietra* fino ad arrivare alla caverna di Mogo.

ACQUE PUZZOLENTI

(Ho capito, ho capito: per eliminare ogni problema con Capitoli e Paragrafi, da ora in poi non li usiamo più, va bene?)

Acque Puzzolenti, come precedentemente accennato, è una vasta e informe palude, unica fonte di acqua sia per i Grandi Caverni che per i Puzzolenti. Inutile dire che la stessa palude viene anche usata per espletare la maggior parte delle funzioni biologiche dei cavernicoli, per cui è facile capire come mai l'acqua non sia propriamente limpida...

Acque Puzzolenti confina con *Grandi Caverne*, per cui l'avventura inizia dal bordo della palude. Lì abita il peloso e scorbutico **Gulag il Traghetto**, l'unico tra i *Grandi Caverni* a sapere come attraversare la palude senza essere morsi dai terribili piranha (Piccole Cose Acqua) che la infestano. Certo, i PG, come tutti gli altri cavernicoli, potrebbero semplicemente aggirare le paludi, ma nessun cavernicolo come si deve farebbe mai una cosa del genere, no?

Gulag si trova sempre a ridosso delle *Acque*, sopra un rozzo e piatto tronco e, ovviamente, richiede un pagamento per i suoi servigi. Infatti il traghettatore indicherà con aria vogliosa la pelliccia/pelle di mammifero/armatura di rami/qualunque cosa ai personaggi addosso e intimerà agitando il suo lungo bastone (+2 Dadi Attacco): <<*Andare me cosa pelosa!!!*>>.

Gulag è estremamente stupido e ogni volta in cui non capirà qualcosa colpirà il 'responsabile' con il suo bastone. E questo farà mooolto male ai personaggi (sigh)! Se i PG cercano di attraversare a nuoto (?) le paludi, verranno morsi dai terribili piranha e saranno costretti a ritornare indietro.

Piranha (Piccola Cosa Acqua): Dadi Attacco 6, Dadi Difesa 2, Punti Ferita 9

I PG possono accettare le condizioni di Gulag e pagargli il viaggio con una pelliccia, convincerlo a farli passare gratis (difficile, *molto* difficile), o anche dargli tante di quelle mazzate fino a mandarlo K.O. In quest'ultimo caso, comunque, ricordatevi che i PG sono cavernicoli: come diavolo si userà quel tronco immerso nell'acqua? Fateli sbizzarrire! E se fanno qualcosa di troppo intelligente, beh, clavateli DAL VIVO!!!

Per quanto riguarda Gulag, invece, non avete idea di come usi il tronco: semplicemente, lo solleva e lo sbatacchia a destra e a manca stendendo tutti i piranha delle vicinanze...

Gulag (Cavernicolo Muscoloso 9°): Dadi Attacco 6 (+2, Clava con Pietra), Dadi Difesa 2, Punti Ferita 55

I 3 PUZZOLENTI

(Ovvero: "I tre nipoti di Piccolo Coso Acqua")

Superate *Acque Puzzolenti*, i nostri si troveranno nell'imbarazzo di dover scegliere quale percorso seguire per arrivare alla *Grande Fuocopietra*: potrebbero andare a nord-est, verso *Alberi Alberi*, o a nord-ovest, verso *Piccoli Piccoli Alberi*. Ma non appena i nostri avranno deciso la direzione da seguire, vedranno spuntare tre cavernicoli rivestiti da capo a piedi di piume sporchissime. Sono tre Puzzolenti, **Qui**, **Quo** e **Qua**, incaricati di trovare i PG e fregarli l'invenzione di Tonk. Purtroppo per i Puzzolenti, non hanno idea di che aspetto abbiano le loro prede, per cui si avvicineranno con aria estremamente sospettosa e bellicosa ai PG e gli domanderanno: <<*Grandi Caverne? Puzzolenti?*>>.

E' ovvio che dalla risposta dei PG dipenderanno le reazioni dei Puzzolenti; in ogni caso, Qui, Quo e Qua non sono particolarmente intelligenti, anzi...

Nel caso in cui i PG vengano attaccati (o vogliano attaccare loro stessi), i Puzzolenti si dimostreranno dei validi combattenti, sebbene non particolarmente coraggiosi; difatti, non appena si troveranno in difficoltà, fuggiranno poco distante immergendosi in acqua e fingendosi delle papere (la loro *Cosa Che Non Sanno Fare...*). Inutile dire che verranno tormentati dai piranha...

Qui (Cavernicolo Combattivo 6°): Dadi Attacco 8 (+4, Piccola Cosa Appuntita), Dadi Difesa 2 (Mutande di Pelle), Protezione 4, Punti Ferita 40

Quo e Qua (Cavernicoli Combattivi 3°): Dadi Attacco 4 (+2, Clava con Pietra), Dadi Difesa 2 (Mutande di Pelle), Protezione 4, Punti Ferita 15

PICCOLI PICCOLI ALBERI (ovvero: “Si salvi chi può!!!”)

Piccoli Piccoli Alberi è una vasta savana erbosa. Andando dalla palude verso la *Grande Fuocopietra*, l'altezza dell'erba crescerà gradualmente: inizialmente sarà alta pochi centimetri, poi qualche decimetro, quindi quasi un metro, e infine supererà abbondantemente l'altezza dei personaggi. Sarà a questo punto, quando la visibilità sarà praticamente nulla, che i PG avverteranno prima una sorta di strano brusio, poi un forte rumore, e quindi qualcosa di simile a un terremoto: è una mandria di gazzelle in fuga!

Se i PG non fanno niente per evitare il pericolo, o fanno qualcosa di troppo stupido, verranno travolti dal branco e dovranno effettuare un test di Trauma: un fallimento indicherà che il personaggio in questione sverrà (perlomeno) fino a notte.

Quando tutte le gazzelle saranno passate, i PG dovranno incominciare a preoccuparsi per il motivo della loro precipitosa fuga. Sentiranno dapprima il rumore dell'erba che si sposta, poi come un ringhio soffocato, poi vedranno fuggire gli uccellini dal terreno, e quindi verranno travolti da un silenzio innaturale e inquietante. Poi, con un balzo, si mostrerà lui, la belva, il terrore della savana: **Groar!** Groar è un leone vecchio, spelacchiato e malandato, senza denti e con una benda che gli copre l'occhio sinistro (mancante). Forse c'è stato un tempo in cui Groar è stato davvero una minaccia per l'intera foresta, ma ormai è praticamente innocuo, sebbene ancora... beh, diciamo 'feroce'...

Il leone guarderà torvo i PG, tossirà ripetutamente e quindi con aria di sfida gli salterà addosso, attaccandoli (lo so, lo so, non ha i denti, ma dà delle gengivate pazzesche...).

Groar (Vecchio Leone Spelacchiato): Dadi Attacco 3, Dadi Difesa 2, Protezione 4, Punti Ferita 12

Battuto il 'temibile' avversario, i nostri proseguiranno fino a notte, e quindi, probabilmente, si addormenteranno. Passate al paragrafo “Acqua Sole”.

ALBERI ALBERI (ovvero: La Foresta di Sher-Alberi)

Alberi Alberi è il più grande bosco del mondo conosciuto. Immenso, costituito da alberi da tempo scomparsi e popolato da creature ormai estinte, sarebbe il paradiso di ogni paleontologo moderno: peccato che lo stesso non si possa dire per i cavernicoli, che lo trovano invero molto pericoloso!

Comunque, una volta all'interno del fitto bosco, circondati da erba alta e cespugli spinosi, i nostri eroi si troveranno avvolti in una pace celestiale: gli uccelli cinguettano felici, le scimmie saltano di palo in frasc...ehmmm, di ramo in ramo, piccoli mammiferi scivolano veloci accanto ai PG. Purtroppo, come facilmente intuibile da chiunque abbia avuto a che fare con un Master qualunque, la pace durerà ben poco! I nostri eroi verranno infatti assaliti da un gruppo di briganti (in numero superiore ai PG di 2 unità), vestiti di pelle bianca pezzata di nero (mucca?).

Il loro capo si batterà la mano sul petto e urlerà: <<*Me Robbin! Tu andare me pietre sole! Tu andare me cose pelose! Tu andare me cose* (allargherà le braccia indicando TUTTO)! *Piccolo Gionn andare cose!*>>.

A questo punto *Piccolo Gionn* (un gigantesco Cavernicolo in Salute) si farà avanti per raccogliere il bottino. Molto probabilmente i PG faranno resistenza, anche perché, in caso contrario, dovrebbero consegnare anche la cassa e incorrere nelle ire di Tonk. I briganti sono dispostissimi a parlamentare, e se i personaggi riescono a convincerli che sono dei Bravi Cavernicoli è probabile che si commuovano (sì, si metteranno proprio a piangere, *Piccolo Gionn* in testa) e li lascino andare senza combattere.

Robbin (Cavernicolo Veloce 5°): Dadi Attacco 3 (+5, Arco e Frecce), Dadi Difesa 4 (Pelle di Mucca), Protezione 8, Punti Ferita 20

Piccolo Gionn (Cavernicolo in Salute 4°): Dadi Attacco 3 (+1, Legno Lungo), Dadi Difesa 2 (Pelle di Mucca), Protezione 8, Punti Ferita 50

Gli Altri Briganti (Cavernicoli Combattivi 2°): Dadi Attacco 3 (+1, Clava), Dadi Difesa 2 (Pelle di Mucca), Protezione 8, Punti Ferita 8

Superato questo incontro, cruentemente o meno, i personaggi potranno proseguire nella savana fino a notte, e quindi, probabilmente, si addormenteranno. Passate al paragrafo "Acqua Sole", di seguito.

ACQUA SOLE

(Avete visto "Il Diluvio Universale"? Uguale!)

Ebbene sì, dopo una giornata di fatiche, combattimenti e discussioni incomprensibili, i nostri eroi sono arrivati alla notte! Cosa potrà impedirgli di godersi il giusto riposo? Che domande: noi, naturalmente!

Non appena i PG si saranno addormentati incomincerà a piovere a dirotto. E quando dico "a dirotto" intendo proprio "a dirotto"! L'acqua picchierà dolorosamente sulla testa dei cavernicoli e si accumulerà rapidamente sul terreno impermeabile. Dopo pochi minuti, i PG verranno trasportati dalla forte corrente in una direzione del tutto casuale (solo chi sa "Nuotare" potrà muoversi liberamente), in compagnia di gazzelle e di Groar (se i PG si trovano nella savana), oppure di scoiattoli, cervi e i Briganti di Robbin (se si trovano nel bosco). Le piogge sono assolutamente innocue, e nessuno si potrà fare del male: comunque, vedrete che i giocatori si faranno prendere al panico e inventeranno qualcosa di assolutamente incredibile!

Quando vi sarete divertiti abbastanza alle loro spalle, il temporale cesserà e i nostri si troveranno trasportati addirittura alle pendici della *Grande Fuocopietra*! Una giornata di viaggio guadagnata! Evviva! (E poi dicono che i Master sono sadici!)

LA GRANDE FUOCOPIETRA

(E che volete, per forza un sottotitolo?)

La *Grande Fuocopietra* è un vulcano attivo (molto attivo), residenza dell'anziano Mogo. Completamente costituita da grosse rocce nere, solo poche piante riescono coraggiosamente a crescere sopra, per essere poi divorate ogni tre-quattro anni dalle eruzioni di lava. Beh, a dire la verità, l'ultima eruzione è avvenuta quattro anni fa: vi fa venire niente in mente?

Scalare la *Grande Fuocopietra* sarà molto facile, sebbene non per tutti: infatti, il portatore della cassa faticherà sicuramente non poco. In ogni caso, dopo neanche cinque ore di cammino, i nostri si troveranno in un grande spiazzo in piano. Nella

parte più interna si apre una caverna con un'insegna lampeggiante al neon a forma di freccia. Anacronistico? E perché? Solo perché fino a oggi negli scavi archeologici non è stato trovato nessun cartellone al neon? Lasciate che scavino attorno alla *Grande Fuocopietra*, e poi ne riparliamo!

La caverna è la casa di Mogo, ma i PG non potranno fare a meno di notare che tre immense e puzzolenti papere sono ferme davanti all'ingresso... no, non si tratta di papere: sono Qui, Quo e Qua, i Puzzolenti che li stanno cercando!

Inutile dire che scatterà una rissa coi fiocchi, a meno che i nostri eroi non riescano a infinocchiare per bene i Puzzolenti (per le loro caratteristiche vedi "I 3 Puzzolenti").

Comunque vada, è auspicabile che i PG riescano nell'impresa e penetrino all'interno della caverna.

In fondo, sopra una pelle d'orso, sta seduto Mogo il saggio, illuminato esclusivamente da una cupa brace rossa. Mogo parlerà ai PG, precedendoli e sollevando la mano sinistra aperta sopra la spalla: << *Paranitroanilina! Tu andare caverna Mogo! Tu Grandi Caverne! Me Mogo, Frullatori Cistoplasti!*>>

Mogo, come vedete, è dotato dell'abilità *Inventare Parole* e ne fa ampio sfoggio, anche (soprattutto?) a sproposito. Se i PG si avvicinano a sufficienza, noteranno che l'orso su cui sta seduto il vecchio non è affatto morto, anzi sembra essere vispo e ben conscio della loro presenza. L'orso non perderà occasione per mordere tutti i personaggi che gli si avvicinano impunemente, Mogo escluso.

Fate in modo che i giocatori spieghino la loro missione, anche abbastanza brevemente (non per niente Mogo è una mente superiore!), e quindi il saggio farà aprire la cassa (dai PG e, volendo, anche dal suo orso).

All'interno della cassa si trova una rozza ruota in pietra: eh, sì, i personaggi hanno contribuito alla nascita di una delle più grandi invenzioni della storia!!! Mogo incomincerà a proporre una serie di nomi assurdi (televisione, goldrake, puffibù, pensioneatore, varicella, vermetenia, babbonatale, ecc. ecc.) e solo se i PG insisteranno a sufficienza proporrà la parola "ruota". A questo punto i PG verranno scossi da un forte terremoto e Mogo urlerà ai personaggi di scappare, cercando di fargli capire che una nuova eruzione è iniziata! Se i personaggi (e i giocatori) sono troppo tonti, verranno travolti da un'ondata di lava e finiranno in questo modo la missione (e anche la loro vita). Se invece decidono di fuggire fategli fare dei test (ogni giocatore deve tirare 3D6 e ottenere un risultato minore o uguale al valore della caratteristica indicata) per correre (velocità), per saltare (forza) e per ogni altra cosa che gli/vi venga in mente. Fategli credere che la loro fine è vicina, e invece quando falliranno e si sentiranno spacciati, la lava si fermerà con un sibilo o devierà il suo cammino, permettendogli ancora di fuggire.

RITORNO AL VILLAGGIO

(...e siamo arrivati alla fine!)

Il viaggio verso il villaggio sarà tranquillo, a parte il fatto che la lava avrà bruciato, e starà ancora bruciando, buona parte di *Piccoli Piccoli Alberi* o di *Alberi Alberi*, a seconda di quale dei due luoghi sia già stato visitato, costringendo i personaggi ad attraversare il terreno che in precedenza avevano accuratamente scartato. Niente va sprecato in questa avventura! Fate riferimento al capitolo corrispondente, saltando però il temporale notturno.

In seguito i PG dovranno attraversare nuovamente Acque Puzzolenti e quindi arriveranno da Tonk, che, appreso il nome dato al suo oggetto, ringrazierà i personaggi e ordinerà a Crik e Crok di buttarli fuori dalla caverna.

L'avventura è finita! Complimenti per la resistenza!