

FILASTROCCA-GAME

Stai lì steso sul divano, trastullandoti sereno, quando senza far baccano, tutto accade in un baleno.

Un gran turbine luccicante, ti risucchia al suo interno, in un gorgo delirante, che sfavilla sempiterno.

Ecco scorgi in quella luce, un qualcosa assai confuso, poi l'alone si riduce e ti appare un brutto muso.

«Giunto infine sei tra noi, dopo innumerevoli vicende, come i prodi e i grandi eroi, delle mitiche leggende!»

«Prodi? Eroi? Hai forse bevuto? Ma che modi sono e poi... sono morto o sol svenuto?»

«Son Merlinio lo stregone, del ducato il protettore, ora taci mio campione, ci abbisogna il tuo valore!»

«Ma io ero sul divano, in faccende affaccendato, ora c'è quest'uomo anziano che mi parla allucinato.»

«La figlia di gran schiatta, pulzella casta e accorta, l'altra notte fu sottratta dal gran drago Zannastorta.»

«Son dolente per l'accaduto, o mio mago sprovveduto. Io son solo un ragazzo, più che eroe, sono un rimpiazzo.»

«Eroi non si nasce, si diventa, come il bruco prima in fasce e poi ali di farfalla ostenta.»

«Ho capito, ho capito» dici appena esitante, che già il buon mago ti ha imbottito di un'armatura assai pesante.

«Prendi questa ma sta attento» fa passandoti una spada, «non ti basterà il talento, per non perir lungo la strada.»

«Cosa manca? Ma sì certo!» fa Merlinio tutto fiero, «non avrai più il passo incerto, se cavalcherai un destriero.»

E fu così, che in arcione ad un ciuchino e senza averlo chiesto,

cavalchi verso il tuo destino, che ti par fin troppo funesto.

Questo non è un normale librogioco ma bensì, a ben vedere, potremmo considerarlo un "filastrocca-gioco". In sostanza cambia poco, ma dovrai sorbirti una serie di rime improbabili.

Le *regole* sono poche, e facili da apprendere.

Il nostro personaggio, strappato dalla comodità del suo mondo e trasportato magicamente in uno fantastico, dispone di 3 caratteristiche di base:

Audacia: il coraggio dimostrato di fronte alle avversità.

Vigore: la destrezza e l'abilità nell'affrontare prove fisiche.

Eloquenza: la capacità di risolvere tutto con la parola.

Per definire queste caratteristiche hai a disposizione 9 punti da distribuire tra le tre.

Potai creare un personaggio bilanciato assegnando 3 punti ad ogni caratteristica, o prediligerne una su tutte.

Il gioco si basa sul concetto di test sulla caratteristica.

Quando il testo ti chiederà di effettuare un test su una determinata caratteristica, semplicemente tira un D6. Se superi il valore della caratteristica, il test è passato. In caso contrario è fallito. Tutto qui.



1: Nella Puzzopalude, all'ombra frescura, si muove sgraziata una magra creatura.

A passo di trotto come un fido destriero, avanza un ciuchino con il suo condottiero. Camminano fieri per la landa e il vallone, da buon cavaliere e fido stallone.

Ma giunti sul bordo del grande burrone, il ciuco si ferma con circospezione.

Se vuoi attraversare il ponte oscillante, corri al [2](#) con passo zelante. Se invece il burrone ti aggrada aggirare, di corsa al [7](#) senza troppo indugiare.

2: Il passaggio è angusto, una stretta viuzza, «Per dindirindina non senti che puzza?»

Miasmi fetenti, o forse è un abbaglio, aromi avvolgenti di zolfo e di aglio.

Nell'antro avvilente, di aria malsana, c'è un fuoco flatuo che quel tanfo emana. Persino il somaro, che pur non profuma, si mette al riparo dalla fetida bruma.

Fai un test di **Vigore**. Un'altra zaffata evitare dovresti, al [4](#) se passi, all'[8](#) se resti.

3: «La permissione» l'orco ti esorta, «è a sol discrezione di Re Zannastorta! Passare è vietato, il ponte è precluso, l'accesso negato a ogni intruso.»

Con aere afflitto e cuore affranto, afferri il ciuco senza gloria ne vanto. Quei alza una zampa e sul ponte di legno, vi lascia un ricordo con perfido sdegno.

Botte da orbi l'orco promette, fila di corsa al numero [7](#).

4: Sai già la risposta, eppur ci provi, estrai la spada e cauto ti muovi. Trattenendo il respiro, di prima sponte, trapassi il fantasma dritto alla fonte.

La fiamma si espande e con essa l'odore, brilla e gorgoglia di verde candore. E come in risposta, alla tua condotta, svanisce nel nulla l'anima corrotta.

Alzando le spalle, ancora allibito, ti porti al [15](#) tutto impettito.

5: Fu così che cadi, tutto solo in quel pertugio, mentre il ciuco tuo compagno ti saluta senza indugio.

Canteran di te i bardi, come eroe di tal schiatta, dentro il core tanto ardor e dentro un buco la disfatta.

6: Ma all'improvviso con grande trambusto, spunta qualcosa da un andito angusto.

«Chi va là!» fai con tono di smacco, «Mostrati tosto! Sei forse un vigliacco?»

Dall'alte pietre, con fare grifagno, spuntan le zampe di un lurido ragno. Ormai sveglio e con aria rapace, si stira e si scrolla, si avvicina vorace.

Fai un test di **Vigore**. Quelle fauci aperte evitare dovresti, al [23](#) se passi, al [18](#) se resti.

7: Aggiri il dirupo senza tanto sconforto, meglio un uomo codardo che un eroe morto; quand'ecco si ode, dall'aere portato, un suono malfatto, che pare stonato. Una nenia goffa, un mortal gracidio che al sol ascoltar ti cala il desio.

Dall'alta rupe, con fare sornione, spuntan le corna di un mezzo caprone. Ha peli arruffati e occhi di ghiaccio, corna ritorte e

denti a casaccio.

Fai un test di **Vigore**. Lo zotico satiro evitare potrò, all'[11](#) se passo, al [21](#) se no.

8: Eppure lo sapevi, affannarsi non giova, respiri la puzza e fallisci la prova.

È così che finisce la tua missione, morto asfissiato da uno spettro puzzone. Diran di te i cantori, in rima baciata, così morì un prode, per una sola zaffata.

9: «Avanti somaro» fai in tono beffardo, «hai forse paura? Sei forse un codardo?»

Trema il ciuchino al solo pensare che quell'ostico ponte dovrà attraversare. Non è vertigine, né capogiro, è solo la fifa che toglie il respiro.

Fai un test di **Audacia**. Al [17](#) se passi, al [13](#) altrimenti, tra gambe molli e gran sbatter di denti.

10: L'orco musone annuisce deciso, «prova con la *parolina* se sei dell'avviso.»

Con slancio audace, contro ogni previsione, smonti dal ciuco e affronti il guascone. Chini il capo e con grande ardore, dici pacato un bel *per favore*.

L'orco musone senza farsi pregare, si fa da parte e ti lascia passare.

Con un inchino, assai eloquente, corri al [14](#) immantinentemente.

11: «Cedi lo passo» fai tosto con brio, «non sai forse chi son io?»
«Cedere lo passo?» fa il satiro diffidente, «ma ti sei visto, o sei

forse demente?»

Sguainando la spada, con guanto di sfida, mostri il tuo ghigno dall'aria omicida. Trema lo capro al solo pensiero dell'erculeo milite dallo sguardo severo.

Avanzi ardito con far soddisfatto, t'appresti infine a dar scaccomatto. Lo fauno ossuto par bene afflitto, poi china lo capo con aere sconfitto.

Corri presto, non indugiare, dritto al [14](#) conviene andare.

12: La via è celata, la grotta angusta, indove sarà la rotta giusta? All'ennesimo incrocio sbuffi sommessi, tendi l'orecchio con fare perplesso.

«Tutto tace» cedi dolente, né a destra o sinistra si ode un bel niente.

Ancora una volta sceglier dovrai, se destra [20](#) o sinistra [6](#) svoltare vorrai.

13: Il ciuco ossuto riflette accigliato, poi alza lo sguardo con fare ostinato. La testa si china, le intenzioni son chiare, l'asino cocciuto non vuole avanzare.

Rassegnato e deluso, inverti lo passo, indietro al [7](#) senza troppo fracasso.

14: Su per il monte, dove la neve è eterna, si apre l'imbocco di una grande caverna.

Profonda è la tana, piena d'incroci, perigli letali e mostri feroci. La luce scarseggia, il coraggio difetta, per dove si va? La dama ci aspetta.

Se a sinistra volti tosto, il [2](#) ti è imposto. Se a destra vuoi svoltare, al [12](#) ti dovrai recare.

15: Infine giungete nell'antro del drago, di Zannastorta tenebrosatana, con passo lieve e incedere vago, tra ossa e teschi fate gincana.

«Non far rumore» fai mesto al compare «se il drago si sveglia... non ci voglio pensare!»

Ma in quel momento con fare distratto, calpesti la coda di un piccolo ratto. Il topo si volta e con fervore, ghigna e squittisce con grande rumore.

Dici al ciuchino in tua discolpa: «Non son stato io, non è mia la colpa.»

Ma ormai è tardi e il drago si desta, si stira e si scrolla dalla coda alla cresta. Ha squame verdi e corna affilate, artigli possenti e denti a palate.

Tremi atterrito stretto al ciuchino non vuoi trasformarsi in un bel bocconcino.

«Chi c'è, mostrati tosto, fatti vedere o finisci in arrosto!»

Fai un test di **Eloquenza**. Al [19](#) se passi, al [16](#) fallisci, svegliati amico, è meglio che agisci.

16: «Oh Zannastorta non abbaiare, la dolce donzella son venuto a salvare, fatti da parte, fidati compare, o la mia lama dovrai assagg...»

Ma come nelle migliori tradizioni, il cavalier di bell'aspetto, armato delle migliori intenzioni, finisce arrostito come un capretto.

Ci saranno tempi, nel ducato e dintorni, in cui si pregherà perché

tu ritorni. Ma ora, per mano del drago degenerare, finisci l'impresa in un mucchietto di cenere.

17: Sull'assi di legno avanzate lenti, con passo incerto e gran sbatter di denti. La fifa è tanta e la vista si aguzza, ma è giù dal dirupo che proviene la puzza?

Proprio in quel luogo, lì dentro il burrone, si aggira sovente l'orco musone. Ha occhi pallati e pelle squamosa, zanne aguzze, e testa pelosa.

«Fermi voi due è vietato l'accesso, di qui non si passa non avete il permesso.»

Sussulti or dunque al solo pensare che quella rozza creatura potresti affrontare.

«Aspetta un momento» fai in fine sommesso «come si fa ad aver lo permesso?»

L'orco ti guarda con aria perplessa, ci pensa più volte, la domanda è complessa.

Fai un test di **Eloquenza**. Al [10](#) se passi, al [3](#) fallisci, sveglia che è tardi, è ora che agisci.

18: Sguainando la spada, con aria di sfida, ti metti in guardia perché non ti uccida. Ma l'infido ragno, senza troppa premura, ti scaracchia il suo muco sulla bella armatura. Un filo tessuto da bava ottenuto, un candido mantello che ti calza a pennello.

Accadde così che come un bel bruco, finisti nel bozzolo insieme al tuo ciuco.

19: «Ehm... Zannastorta, signore,» fai da vero adulatore. «Passeggiavo e per difetto, son finito al tuo cospetto. Non

volermene o dragone, non mangiarmi in un sol boccone.»

«È curioso, dico io, passeggiar dentro una grotta, con indosso l'armatura come pronto alla lotta. Per un ladro in fede mia, nutro poca simpatia, ma un bugiardo e cascamoto, quello proprio non lo sopporto.»

«Ladro io, mio signore? Vi sbagliate e per favore, se voleste solo ascoltare, vi propongo un... ehm... affare.»

«Parla dunque, non cincischiare, Zannastorta ha un bel da fare. C'è da render affumicato, ogni borgo del ducato.»

«Sì, certo, vostra eccellenza, fai con aria ben disposta, prima udite l'indecenza e poi date una risposta.

«Vi propongo un baratto, che vi possa appagare, che vi lasci soddisfatto e le nostre divergenze appianare.

«La donzella chiedo in pegno, tanto a voi è sol d'impiccio, se non v'è troppo di sdegno, se non è solo un capriccio.»

Zannastorta il flagello, dal cipiglio assassino, volge il corpo lungo e snello, verso il ciuco all'angolino.

Perché i draghi, tutti sanno, dei somari vanno pazzi, così senza troppo affanno, lo scambio è un gioco da ragazzi.

Torni tosto dal sovrano, con la figlia come pegno, e tra applausi e battimano, ti sei dimostrato degno.

Giunge l'ora dei saluti, sulla terra fai trasloco, e con i denari ricevuti, compri tanti libri gioco.

20: Con l'incedere prudente, di chi vive nel sospetto, poggi il piede inavvertitamente, su di un turpe trabocchetto.

La ti fermi immantinente, con cipiglio allibito, sconsolato e sofferente, non è un *click* quel ch'ai udito?

Fai un test di **Audacia**. Una botola perigliosa, di evitarla sei in dovere, al [22](#) se la passi, al [5](#) ci cadi di sedere.

21: Tuoni borioso e con giusto brio, «come osi fellone, tu non sai chi son io!»

Ma il capro persiste a intonare il suo canto, spostandosi lesto senza cruccio e rimpianto. Una nenia ammaliante, una tal litania che audacia e vigore ti portan via. Cedi al torpore, ti senti spossato e ai piedi del capro cadi accasciato. Saltella lo fauno e senza troppa afflizione, raccoglie la preda per il grande dragone.

22: Con guizzo felino, ruzzolando carponi, fuggi via da quel tranello di botola e spuntoni.

«Solo un ciuco v'è presente, quando mostro tanto ardore, mai una dama di passaggio, che ricambi con calore.»

Ammaccato e assai avvilito tiri dritto diligente, c'è da dare il benservito a quel drago prepotente.

Ecco fatto, e senza gloria né onore, al [15](#) te ne vai con zelante fervore.

23: È lesto il ragnone nel portare l'assalto e con foga vorace spicca un gran salto.

Ma pronto reagisci a quella mossa sgraziata e tirando il ciuchino battete in ritirata.

«Torna qui!» fa il ragno sornione, «fatti mangiare non fare il fifone!»

«Fifone son io, è assicurato, meglio scappar che finir masticato.»

E così, senza fama né onore, scappi al [15](#) con zelante fervore.