

I

Grandi

Dei

Orki

di Jack Aidley

"Sei Verde, Sei Brutto e gli Dei ti Odiano"

Progettato, scritto e impaginato da

**Jack Aidley**

Contributi di Design

**David 'Czar Fnord' Artman  
Alexander Cherry  
Chris Geisel**

**Jeffrey (Raven) L. Kromer  
Ralph Mazza  
Mark A. Thomas**

Playtester

**Gillian Rourke  
Pete Tingle  
Ant**

**Greg Kirkpatrick  
Blake Macurdy  
Terence O'Rourke  
Darcy Burgess & Group**

Ulteriori ringraziamenti a

**The Forge ([www.indie-rpgs.com](http://www.indie-rpgs.com))  
Clinton R. Nixon and Ron Edwards**

Software

**Microsoft Word & Publisher  
OpenOffice**

Font usati

**Hultog - Cumberland Font Works  
Georgia - Microsoft  
*Phyllis D* - Miles inc.**

Credits Versione Italiana



**Staff Traduttori di GdRItalia ([www.gdritalia.it](http://www.gdritalia.it))**

**Siddhartha Raphael - Traduzione**

**Bagi - Impaginazione & Revisione**

**1.1 - Versione**

Si Ringrazia per la segnalazione dei refusi di Traduzione

**Il forum Gente Che Gioca ([www.gentechegioca.it](http://www.gentechegioca.it)) e in particolare**

**Gabriele Pellegrini**

**Mauro**

**Matteo Turini**

Playtest (Beta) release 2

**Great Orks Gods copyright ©2004 Jack Aidley**

**[www.greatorksgods.co.uk](http://www.greatorksgods.co.uk)**

# Introduzione

## Cos'è Grandi Dei Orki?

Grandi Dèi Orki è un gioco di ruolo di Orki all'assalto e dei loro Dei maligni. A differenza di altri giochi di ruolo, Grandi Dèi Orki è fatto per essere giocato in una serata e poi dimenticato. Non prendetelo troppo sul serio, non è il gioco adatto. Grandi Dèi Orki è progettato per quattro giocatori (più il GM), so che funziona bene con tre, e penso che funzioni altrettanto bene con cinque o sei giocatori, ma probabilmente sarà difficoltoso con due, e non funzionerà affatto con un solo giocatore.

## Queste regole

Queste regole sono scritte presumendo che tu, che le stai leggendo ora, sia il Game Master e che le spieghi ai giocatori quando giocate. Tenendo a mente questo, in queste regole “tu” si riferisce al GM, e “giocatore” indica uno degli altri giocatori, non il GM. Insieme a queste regole troverai un foglio con un breve riassunto delle regole – danne una copia ai giocatori.

## Uh? Non capisco

Se non hai mai giocato di ruolo finora, Grandi Dèi Orki probabilmente non è la migliore introduzione, dato che è fatto per scherzare sui temi dei giochi più tradizionali, e non ne capiresti l'umorismo.

*Il testo dell'introduzione al gioco di ruolo va qui.*

## Dei, Orki e giocatori

In Grandi Dèi Orki, ogni giocatore interpreta un Orko (alle volte, potrebbero morire in modo divertente durante il gioco), e controlla uno o più Dèi. In teoria l'unico legame che unisce l'Orko e gli Dèi di un giocatore è quello di essere posseduti dallo stesso giocatore. Se vuoi giocare più di una sessione, i giocatori possono tenere gli stessi Orki, ma gli Dèi verranno cambiati di sessione in sessione.

## I Grandi Dei Orki

### *Affetta e Massacra*

*(Dio della Guerra)*

*Affetta e Massacra* è il Dio della Guerra degli Orki, in molti sensi dovrebbe essere il Dio che li ama di più ma lo fa loro malgrado. Controlla ogni azione di attacco o difesa. Vuoi mulinare una spada? Invoca *Affetta e Massacra*. Vuoi usare un arco? Lo stesso (ma ricorda che *Affetta e Massacra* odia i codardi).

### *Colui Che Sorveglia I Cancelli*

*(Dio Della Morte)*

*Colui che Sorveglia i Cancelli* decide se un Orko vive o muore. Ogni volta che un Orko può morire (Sconfitta in Battaglia? Brutta caduta? Hai bevuto quel veleno? Ti sei dato fuoco?) finisce nella gelida morsa di *Colui che Sorveglia i Cancelli*. Prega che ti tratti favorevolmente.

### *Lingua Biforcuta, Parole Distorte*

*(Dio degli Inganni)*

Nelle rare occasioni in cui un Orko si trova costretto a parlare per uscire dai guai, in quelle poche occasioni si rivolge al davvero poco Orkesco *Lingua Biforcuta, Parole Distorte*.

### *Intrufola e Sbircia*

*(Dio del Sotterfugio)*

Vuoi strisciare oltre quella guardia? Vuoi nasconderti in quel cespuglio? Vuoi ascoltare quella conversazione? Allora *Intrufola e Sbircia* è il Dio che fa per te. Appellati al suo lato migliore e potrebbe andarti bene.

### *L'Occultatore di Oggetti*

*(Dio dei manufatti)*

Gli Orki hanno difficoltà con qualunque cosa più complicata di una spada; ma mentre alcuni sono stati visti colpire col lato sbagliato di una lancia, quasi tutti possono gestire la maniglia di una porta. Una balestra, un lucchetto, un sistema di pulegge o una fune, tuttavia, sono cose oltre i limiti ed è ora di chiamare a guida *L'Occultatore di Oggetti*.

### *Agita Arti*

*(Dea del movimento)*

*Agita Arti* è responsabile di tutte quelle cose di movimento che un Orko vorrebbe fare. Dal correre veloce, al bilanciarsi sulla fune, al saltare oltre il fiume, è

la Dea che fa per te.

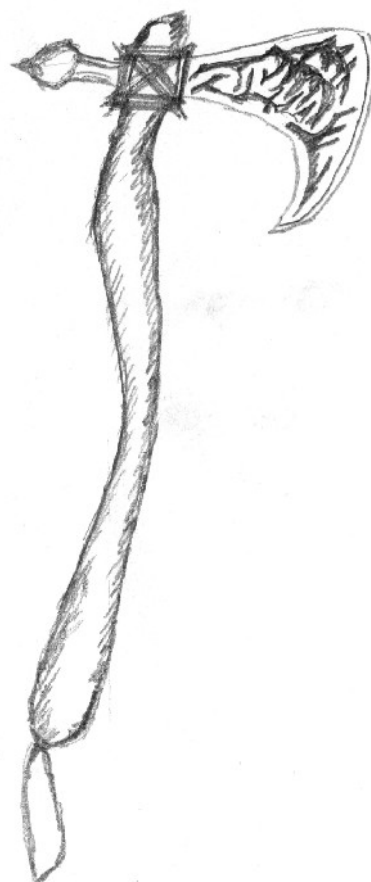
### *Solleva Pietre, Frantuma Rocce*

*(Dio della Forza)*

Per un Orko la forza è seconda solo allo spargimento di sangue. Gli Orki grandi e forti sono temuti dagli Orki piccoli e magri. In realtà ciò non è dovuto agli enormi muscoli degli Orki, quanto ai capricci del dio *Solleva Pietre, Frantuma Rocce*.

## Carte degli Dei

Se niente è andato storto, insieme a questo file .pdf ne troverai un altro intitolato "Carte Dei". Sono le carte con tutti gli Dei, da dare a ogni giocatore per ricordargli quali sono i suoi Dei e per la fase di Assegnazione degli Dei (sotto). L'idea è che tu stampi le carte, le ritagli (ovviamente), e le metti in una bustina per le carte insieme a una carta di un qualche GCC che hai lasciato a prendere polvere. In questo modo sarà bello e facile da mescolare. Se non hai delle bustine per carte e hai deciso di evitare i GCC, usali come semplici foglietti di carta – solo non saranno così belli.



# Orki

## Cos'è un Orko?

Se hai giocato a un wargame, a WarCraft I o II, hai visto *Il Signore degli Anelli* o hai giocato a qualche gioco di ruolo prima d'ora, probabilmente hai un'idea di cosa sia un Orko. Probabilmente hai anche un'idea leggermente diversa da quella che ti sto proponendo. Se vuoi aderire alla tua idea originaria, fallo pure – ma se prosegui con la mia questa corrisponderà alle immagini e farà in modo che tutti i giocatori pensino la stessa cosa sugli Orki.

Gli Orki sono creature grosse e massicce, con facce brutali e bocche zannute, e nasi camusi e deformi. I loro occhi sono porcini, piccoli e neri. Molti sono glabri. La loro pelle di solito è verde scura e raramente liscia; alcuni Orki decorano la loro pelle con tatuaggi o cicatrici. Sono più grandi e muscolosi di un umano medio, ma non per questo lenti o goffi.

Sono lenti di pensiero, menti semplici e di natura violenta e barbarica – gli Orki amano spaccare, distruggere e dissacrare, e non hanno tempo per la bellezza, l'architettura e l'arte. Ma più di tutti essi valutano lo Oog, che misura le palle, il fegato, la brutalità, la ferocia e la brutale astuzia di un Orko. Gli orchi vogliono Oog, rispettano e temono quelli che ce l'hanno, e fanno di tutto per accumularlo.

Di diritto, gli Orki dovrebbero stringere tutte le terre nel loro pugno insanguinato: quello che manca loro in esperienza e sottigliezza ce l'hanno nel numero, nella resistenza e nella loro mentalità sanguinaria. Tuttavia, i Grandi Dèi Orki – coloro che dovrebbero prendersi cura dei pelle-verde – li odiano e cercano ogni opportunità per abbatterli. Come se non bastasse, odiano ciascun Orko a modo suo.

## Creare un Orko

Un Orko ha bisogno di tre sole cose che lo descrivano: quanto lo odiano i vari Dèi, qual è il suo nome, e quanto Oog ha. Procediamo con ordine, ma prima di cominciare, una regola importante:

## La Regola dei Dieci Minuti

A ogni giocatore sono concessi solo dieci minuti per creare il proprio Orko. Grandi Dèi Orki non è il tipo di gioco in cui i giocatori meditano e ponderano su dove mettere l'ultimo punto di Odio. Se un giocatore infrange questa regola (non lo faranno, gli Orki sono facili e veloci da creare), il suo Orko avrà un altro d6 di Odio per punizione.

## Assegnare l'Odio

Gli Orki hanno un valore di Odio per ciascuno dei sette Dèi – non preoccuparti di chi siano gli Dèi; è nella prossima sezione – e ognuno di essi partirà con un valore compreso tra due e cinque. Due significa che il

Dio, almeno per gli standard degli Dèi Orki, non odia molto questo Orko. Mentre un valore di cinque indica un Odio piuttosto intenso. Per cui, i giocatori vorranno bassi valori di Odio ove possibile.

Ogni Orko inizia con un d6+18 (ovvero: tira un dado a sei facce e aggiungi diciotto al risultato) punti Odio, che devono distribuire fra i diversi Dèi nel modo che preferiscono. Devono mettere da due a cinque punti Odio, e devono usare tutti i punti.

## Odio casuale

Alternativamente, puoi far assegnare casualmente l'Odio ai tuoi giocatori. Questo metodo ha un vantaggio: evita che i giocatori ottimizzino i loro personaggi, enfatizza il ruolo della fortuna nella vita di un Orko e rafforza la convinzione che Nessun Orko è Una Mosca Bianca. Puoi anche far scegliere al giocatore il metodo che preferisce.

Per ogni Dio, in ordine, il giocatore tira tre dadi a dieci facce, e ottiene un punto di Odio per ogni risultato di tre o meno, a cui deve aggiungere due (ottenendo così un valore compreso fra due e cinque). I giocatori non possono ri-distribuire i punteggi, né scambiarli.

*Gilli decide di tirare casualmente il suo Orko. Partendo da Affetta e Massacra, tira tre dadi ottenendo 2, 4 e 10, per un Odio totale di 3 (un Odio iniziale di 2, più un punto per il due ottenuto con i dadi). Procedendo con Colui che Sorveglia i Cancelli, lei tira due 2 e un 3. Che disastro! L'Odio è di 5, il massimo, da Colui che Sorveglia i Cancelli. Gilli è più fortunata con Lingua Biforcuta, Parole Distorte - un 6, un 7, e un 5 che le danno l'Odio minimo: 2. Poi ripete lo stesso procedimento con gli altri quattro Dèi, per avere i Sette valori di Odio.*

## Un Orko con un altro nome...

Alcuni Orki preferiscono nomi dal suono grezzo come Grug Ug Nunk, Ruk, o Grunt. Altri preferiscono nomi evocativi come Vomit Spezzateschi o L'Ammazzaconigli, mentre altri ancora assumono nomi descrittivi come Grunk Il Guercio o Thorn lo Sfregiato.

Alcuno Orki, per chissà che motivo, sembrano avere un piacere perverso nel trovare i nomi il più Non-Orkeschi possibile. Nomi come Margherita Fiorellini, Lewis de Marco-Browning, Lothlorien dell'Arco o Marco Rossi. Non c'è bisogno di dire che gli Dèi disprezzano ancora di più questi Orki, che si prendono un altro d6 di Odio.

Se il tuo nome debba essere Orkesco o meno, è una decisione solo tua. Puoi anche decidere di mettere più Odio in un Orko il cui nome è una sfida o un insulto agli Dèi, come ad esempio Colui che Ride Alla Morte e Fugge Via, Affetta e Massacra Ce L'ha Piccolo, o Nug l'Immortale.

## Grandi Dei Orki

### Oog

Normalmente un Orko comincia con un punto di Oog, mentre un Orko il cui nome offende gli Dèi inizia con due punti. Dopo tutto un Orko che offende gli Dèi in un modo così banale deve essere terribilmente coraggioso, o terribilmente stupido.

Sebbene l'Oog sia incredibilmente importante per un Orko, esso è di ben poca utilità pratica. Il suo effetto maggiore è quello di dargli maggior influenza sui Goblin che lo accompagnano. Incoraggia i giocatori a pensare all'Oog come a un punteggio: come in Space Invaders - non lo vuoi perché è utile, lo vuoi perché è lo scopo.

### Equipaggiamento

Normalmente un Orko comincia con un'arma semplice (una spada, un'ascia, una clava, ecc...) e con qualche straccio per evitare di essere nudo. Un Orko può avere un equipaggiamento diverso se desidera; non farà alcuna differenza sulle probabilità.

*Ant sta creando il suo primo Orko, Vomit Spezzateschi, e decide che Vomit sia un Orko piuttosto equilibrato ma tendente un po' verso gli aspetti fisici della Forza e del Movimento. Tira un 3, per un totale di 21 punti Odio. Divisi equamente farebbero 3 punti di Odio per ogni Dio, ma decide di avere 2 punti Odio per Agita Arti e 2 per Solleva Pietre, Frantuma Rocce. Ant decide anche che il suo Orko abbia ben poco sale in zucca, e piazza un Odio di 5 sull'Occultatore di Oggetti, lasciando un Odio di 3 per tutti gli altri Dèi.*

## Le Regole

### Assegnare gli Dei

All'inizio di ogni sessione, gli Dèi devono essere assegnati ai giocatori. Mescola le carte e mettile in fila, a faccia in giù, di fronte ai giocatori, poi girane un numero pari a quello dei giocatori, partendo da sinistra.

Il giocatore che deve prendere la carta può sceglierne una qualsiasi, ma deve mettere un segnalino di Disprezzo in tutte le carte a sinistra di quella scelta - per cui se prende la carta più a sinistra non deve mettere nessun segnalino di Disprezzo. Se ci sono dei segnalini di Disprezzo sulla sua carta, il giocatore li aggiunge alla sua Riserva di Disprezzo. Dopo che ogni singolo giocatore ha preso una carta, gira in su la prossima carta (se ce ne sono). Ripeti questo procedimento, ricominciando dal primo giocatore se li hai fatti tutti, finché tutte e sette gli Dèi sono stati assegnati.

*Ant, Gilli, Robin e Pete sono pronti a giocare. Ciascu-*

*no di loro tira un dado; Ant fa 8 e gioca per primo. Io metto le Carte degli Dèi di fronte a loro, a faccia in giù e loro voltano all'insù le prime quattro (una per ogni giocatore).*

*Lingua Biforcuta Parole Distorte è il primo, seguito da Solleva pietre, Frantuma Rocce, poi Intrufola e Sbircia, e infine Colui Che Sorveglia I Cancelli. Ant decide che Colui Che Sorveglia I Cancelli è un Dio troppo bello per essere mollato, e lo prende. Tuttavia, deve mettere un segnalino di Disprezzo in ogni carta che ha saltato. Dopo che Ant ha preso la sua carta, io giro la prossima. Agita Arti.*

*Robin è il prossimo: lui si butta su Solleva Pietre, Frantuma Roccia, quindi mette un altro segnalino di Disprezzo su Lingua Biforcuta Parole Distorte e aggiunge il segnalino già presente su Solleva Pietre, Frantuma Roccia alla sua Riserva di Disprezzo. Io giro la prossima carta: è Affetta e Massacra. Gli Occhi di Pete si illuminano e immediatamente sceglie il Dio della Guerra. Ora ci sono tre segnalini di Disprezzo su Lingua Biforcuta Parole Distorte, due su Intrufola e Sbircia, e uno su Agita Arti. Gilli è l'ultima a prendere le carte. Prima però io giro l'ultima Carta degli Dèi: L'Occultatore di Oggetti. Gilli decide che i tre segnalini di Disprezzo su Lingua Biforcuta Parole Distorte sono una tentazione troppo forte e prende il Dio, e il Disprezzo, per sé.*

### Fare le Azioni

Ogni volta che un Orko desidera fare un'azione con qualsiasi conseguenza tu decidi quale Dio controlla l'azione. Per cui, *Affetta e Massacra* controlla il combattimento mentre scassinare una serratura sarà controllato da *L'occultatore di Oggetti*. Il giocatore che controlla il Dio decide la difficoltà dell'azione; **facile** (un dado), **media** (due dadi), o **difficile** (tre dadi). Ogni giocatore può spendere del Disprezzo per rendere più difficile il tiro, mentre il giocatore dell'Orko può usare dei Goblin per rendere l'azione più facile. Il giocatore del Dio non può cambiare idea sulla difficoltà quando gli altri hanno iniziato a spendere Disprezzo o a usare i Goblin.

Una volta stabilito il numero di dadi, sono tutti d'accordo, nessun altro vuole spendere Disprezzo o usare Goblin, il giocatore tira quel numero di dadi a dieci facce. Se *uno qualunque* dei dadi ha un valore uguale o minore del valore di Odio dell'Orko per quel Dio, l'azione fallisce. Se l'azione ha successo, il Dio ottiene un punto di Disprezzo, perché non ama gli Orki baldanzosi.

Il giocatore dell'Orko ora può protestare sul livello di difficoltà. Questo è OK - la plebaglia piagnucolosa può avere il livello di difficoltà che desidera. Comunque, il Dio ottiene immediatamente due punti di Di-

sprezzo per ogni abbassamento della difficoltà, e può spenderli nello stesso tiro - gli Orki intelligenti non discutono con gli Dèi.

*Grunt, l'Orko di Gilli, sta affrontando l'Halfling. Lei opta per un combattimento diretto: Grunt con la sua scimitarra, e l'Halfling con il suo coltello da cucina. Si tratta di un tiro su Affetta e Massacra. Affetta e Massacra è controllato da Pete. Pete riconosce che l'Halfling non è una gran sfida, per cui il livello di difficoltà è facile. Gill deve tirare un solo dado, e fa 4, uno in più dell'Odio a 3 di Affetta e Massacra per Grunt, per cui ha successo. Pete guadagna un punto Disprezzo.*

Se lo stesso giocatore controlla l'Orko e il Dio coinvolto, la difficoltà è automaticamente **facile**. In questo caso, invece del giocatore in questione, **tutti** gli altri dei guadagnano un punto Disprezzo con un successo. Gli dei non amano i favoritismi.

### Acrobazie

Una Acrobazia si ha quando un giocatore vuol fare qualcosa di sveglio, o di vistoso, per risolvere un problema in un modo diverso dal solito.

*Grug ug Nunk è minacciato da un Halfling. L'Halfling indossa un'armatura messa insieme rozzamente con parti di utensili di cucine saccheggiate. Grug decide di buttare l'Halfling nel laghetto del villaggio anziché di combatterlo, immaginando che affogherà sotto il peso di tutto quel metallo.*

Un giocatore non può fare un'Acrobazia che sposti l'azione dal Dio di qualcun altro a uno dei suoi (ma può spostarla da uno dei suoi a un altro). Se un giocatore inizia ad abusare delle Acrobazie per evitare gli Dèi che lo odiano di più, tu puoi decidere di non concedere un'Acrobazia. Se un'Acrobazia non viene concessa, devono essere effettuati due tiri - uno per risolvere l'azione nel modo usuale, e uno per i vistosi effetti desiderati dal giocatore.

Il Tiro Acrobatico sostituisce completamente il Tiro Originale, quindi ogni conseguenza di un fallimento del Tiro Originale si applicherà all'Acrobazia.

*Grug si appella a Solleva Pietre, Frantuma Rocce ma il Dio oggi non lo favorisce (ha fallito il tiro) e non riesce ad afferrare saldamente l'Halfling. Poiché l'Acrobazia di Grug sostituiva un tiro su Affetta e Massacra, Grug ora deve fronteggiare Colui Che Sorveglia I Cancelli dato che l'Halfling lo impala con il suo coltello da cucina.*

Vi esorto a concedere le Acrobazie il più possibile,

e a incoraggiare i giocatori a un uso frequente delle Acrobazie. Puoi anche invocare un'Acrobazia quando il giocatore non l'ha richiesta.

*L'Ammazzaconigli vuole tirare una pietra particolarmente pesante contro un Nano che si sta avvicinando. Un attacco normale sarebbe sotto il dominio di Affetta e Massacra - ma in questo caso il GM decide che il peso del masso implica che il controllo passa a Solleva Pietre, Frantuma Rocce.*

### Fare due tiri

Occasionalmente, un'azione richiede due tiri, o perché è stata rifiutata un'Acrobazia o semplicemente perché sì. Per esempio, ti potrebbero servire due tiri per usare una balestre - il primo per vedere come funziona, il secondo per tirare e colpire. Ogni tiro viene fatto separatamente, e le conseguenze del successo e del fallimento vendono determinate separatamente.

*Gnok il guercio ha rubato una balestra da una guardia caduta e vuole usarla per colpire un Nano in avvicinamento. Tira sull'Occultatore di Oggetti per vedere come funziona. Un 7 e un 8 - questa volta il Dio gli sorride, e capisce come caricare e mirare con la balestra. Ora deve fare un secondo tiro per colpire il Nano - un 5, un 6 e un 1 - Affetta e Massacra è chiaramente impressionato male da questo modo codardo di combattere, e il dardo se ne va senza colpo ferire lontano dal Nano. Se Gnok volesse tirare ancora, avrebbe bisogno di un solo tiro, sapendo già come funziona la balestra. Se avesse fallito il tiro su Occultatore di Oggetti non avrebbe potuto tentare ancora.*

Fare due tiri rende un'azione più difficile che farne uno solo. Vi esorto a evitarlo il più possibile, e a usare invece le Acrobazie.

### Disprezzo

Ogni giocatore ha una Riserva di disprezzo che condivide fra tutti gli Dèi che controlla. Per ogni punto di Disprezzo speso, un'azione può essere resa più difficile di un dado. I giocatori possono spendere quanto Disprezzo vogliono in qualsiasi azione, ma non più di quello che hanno nella loro Riserva di Disprezzo. L'unico modo di ottenere Disprezzo è quello di averlo fin dall'inizio (vedi Assegnare gli Dèi) o quando l'Orko di qualcun altro ha successo in un azione controllata dal proprio Dio.

I giocatori iniziano con il Disprezzo guadagnato quando vengono assegnati gli Dèi. Se non ne hanno cominciano con zero.

Vi suggerisco di avere un po' di segnalini disponibili (perline, cristalli, bottoni - avere questi oggettini

## Grandi Dei Orki

graziosi si adatta al mio senso dell'ironia) per tener traccia del *Disprezzo*, comunque potete semplicemente annotarlo in un pezzo di carta.

### Morte

La Morte è piuttosto comune in Grandi Dèi Orki - puoi aspettarti che ciascuno dei tuoi giocatori usi due o tre Orki a sessione. Ogni volta che un Orko perde un combattimento (ovvero, fallisce contro *Affetta e Massacra*), fa una brutta caduta, si dà fuoco, o cose del genere, deve fare un tiro contro *Colui Che Sorveglia I Cancelli*. Il fallimento significa morte (è ora di un nuovo Orko), mentre il successo indica che l'Orko è semplicemente a terra per un po' (inconscio, stordito, o quel che è). Cosa succede esattamente è una tua decisione, ma un Orko che realizza con successo un tiro su *Colui Che Sorveglia I Cancelli* non dovrebbe affrontare immediatamente la stessa situazione che gli ha fatto fare il tiro.

### Cosa fare quando un Orko muore

Se la sessione non è quasi finita, fai creare al giocatore un nuovo Orko - ricordatevi la regola dei dieci minuti. Quando il nuovo Orko è pronto, appare in un posto adatto (preferibilmente un po' lontano dall'azione) - il giocatore può trovare qualche scusa se ne ha bisogno.

### Ottenere Oog

Gli Orki guadagnano Oog basandosi sui seguenti criteri: Sopravvivenza, Uccisioni, Scopi, e Discrezione del GM. I punti Oog devono essere dati appena vengono meritati. La Sopravvivenza è già un compito difficile. Non ci si aspetta che i giocatori portino gli Orki fino a un'altra sessione.

**Sopravvivenza** : si calcola un punto Oog per ogni giocatore - questi punti sono divisi tra gli Orki che sono sopravvissuti all'intera sessione.

**Uccisioni** : Se un Orko uccide l'Orko di un altro giocatore con un Oog più alto, guadagna un punto Oog.

**Scopi**: tu assegnerai degli scopi che i giocatori degli Orki dovranno raggiungere durante un'avventura. Raggiungere questi scopi aumenta l'Oog degli Orki che li hanno raggiunti. Devi dire ai giocatori quali sono questi scopi e quanto Oog otterranno da essi (vedi *Progettare un'Avventura* dopo).

**Discrezione del GM** : il GM può, e dovrebbe, dare un punto di Oog per azioni Orkesche particolarmente belle (o divertenti).

### Nel corso del gioco

Se scegli di giocare a Grandi Dèi Orki per più di un'avventura, alla fine di ogni sessione ogni Orko sopravvissuto si prende un punto di Odio, tranne quello che ha guadagnato più Oog, che ne prende due.

## Affrontare i Dilemmi Morali

Dilemmi morali? Dilemmi morali?! Questo non è un gioco in cui si affrontano i dilemmi morali! Spacca! Uccidi! Tratta i Goblin con crudeltà e disprezzo! Ruba! Strappa le zampette agli insetti! Questo non è un gioco da prendere seriamente, e se i tuoi giocatori si preoccupano di queste cose hai sbagliato qualcosa.

Ancora dilemmi morali! Bah!

## Goblin

### Cosa sono i Goblin?

Ovunque un gruppo di Orki si raduna, troverai un mucchio di Goblin inutili e spaventati intorno a loro. I Goblin sono spaventati dagli Orki, ma sono ancora più spaventati dal non averli intorno. Laddove gli Orki sono grandi e forti, i Goblin sono piccoli (dagli 80 cm a poco più di un metro), deboli e macilenti. Laddove gli Orki sono violenti e distruttivi, i Goblin sono semplicemente stizzosi e maligni. Hanno la pelle verde, visi affilati, enormi orecchie, grandi occhi e denti affilati.

### Usare i Goblin

L'uso principale dei Goblin è piuttosto Machiavellico: se il giocatore di un Orko può descrivere un modo in cui un Goblin muore per rendergli facile un'azione, può ridurre la difficoltà di quell'azione a **facile** oppure cancellare un punto *Disprezzo*. Notate comunque che i Goblin non si sacrificheranno spontaneamente, quindi non descrivete l'eroismo Goblin! Se l'azione ha successo, il Goblin muore, se fallisce il Goblin vive e morirà in un altro momento.

*Vomit sta tentando di aprire una finestra. Gilli, in vece dell'Occultatore di Oggetti, decide che è un'azione Facile. Comunque, dato che questo salverà Vomit dall'edificio in fiamme, Pete decide di spendere due punti di Disprezzo per renderlo più difficile.*

*Vomit ora è nei guai. L'Occultatore di Oggetti ha un Odio di 5 contro di lui, e con tre dadi da tirare non ha sufficienti possibilità. Tira un 6, un 9 e un 4! Quell'unico fallimento è abbastanza per metterlo nei guai, e non ce la fa ad aprire la finestra.*

*Con le fiamme che si fanno sempre più alte intorno a lui, Vomit decide che se non può aprire la finestra, la sfonda e passa attraverso il buco. Solleva Pietre, Frantuma Rocce è un Dio di Ant (il giocatore di Vomit), quindi la difficoltà è Facile. Stavolta tuttavia Gilli e Pete decidono di metterci lo zampino, contribuendo a un totale di tre punti Disprezzo*

*contro di lui. Con quattro dadi contro di lui, Ant decide di averne abbastanza e dichiara che Vomit afferra un Goblin nelle vicinanze e lo scaglia contro la finestra, cancellando così un punto Disprezzo. Tira un 3 e due 6. Successo! Vomit ora può uscire dalla finestra e fuggire dalle fiamme. Gilli e Pete ottengono un punto Disprezzo. Il povero Goblin è a terra morto stecchito.*

### Seguaci Goblin

La maggior parte dei Goblin ha un solo Orko da seguire e da cui prendere ordini, tuttavia spesso ci sono i giro bande di Goblin liberi (senza leader) intorno a un gruppo di Orki. Ogni Orko inizia con un numero di seguaci Goblin pari al proprio Oog. I Goblin persi non vengono rimpiazzati, ma quando un Orko guadagna un punto di Oog può prendere un nuovo seguace.

*L'Ammazzaconigli ha appena strappato la testa a un Elfo recentemente ucciso, e l'ha impalata su un bastone per usarla come arma. Questo atto di ferocia inventiva gli fa guadagnare un punto Oog, quindi uno dei Goblin nelle vicinanze si avvicina con gli occhioni da cerbiatto e inizia a seguirlo. Ora ha tre punti di Oog e tre seguaci Goblin.*

*Poco dopo L'Ammazzaconigli afferra eroicamente uno dei suoi seguaci Goblin per usarlo come scudo. La sua morte onorevole sarà ricordata... per i prossimi cinque o sei secondi. Sebbene ci siano ancora dei goblin "liberi", questi non sostituiscono il Goblin morto - quindi ora l'Ammazzaconigli ha solo due seguaci. Tuttavia, lo scudo Goblin ha ribaltato le sorti della sua battaglia contro il Nano, e uccidere il Nano è abbastanza impressionante da fargli guadagnare un altro punto Oog. Un Goblin novellino si aggiunge alla sua piccola banda di seguaci. L'Ammazzaconigli ora ha quattro punti di Oog e tre seguaci.*

I nuovi seguaci Goblin vengono presi innanzitutto dai Goblin liberi in giro (ovvero, quelli che non seguono alcun Orko in particolare), tuttavia se non ci sono abbastanza Goblin attorno a un Orko può succedere che un Goblin che segue un Orko con meno Oog si assenti.

Bisogna notare tuttavia, che sebbene i seguaci Goblin prendano ordini solo dall'Orko che stanno seguendo, non c'è niente che possa impedire a un Orko di prendere i Goblin di un altro Orko e farne buon uso...

### Digli cosa fare

I Goblin liberi seguono approssimativamente gli ordini di un Orko, ma se vengono lasciati a sé stessi per un qualsiasi periodo di tempo perdono interesse in qualsiasi cosa stiano facendo, e trovano invece

qualcos'altro di più insano e più inutile (ma comunque più sicuro) da fare. Questo accade mentre gli orchi stanno razziano e devastano; i Goblin si mettono a cacciare le paperelle nei laghetti, catturare gli agnelini, e lanciare motti sgrammaticati sulle lentissime mogli dei fattori.

I Goblin liberi seguiranno gli ordini di un Orko finché non gli verranno a noia, o finché un altro Orko di uguale o maggior Oog non gli da un ordine contrastante. I Goblin liberi non obbediranno all'ordine di seguire un Orko nei paraggi; solo i Goblin seguaci lo faranno (da cui il nome, toh!).

I Goblin che seguono un particolare Orko prenderanno ordini solo da quell'Orko, e li seguiranno finché non gli verrà detto di fare altro.

Ricordati che i Goblin sono sotto il tuo controllo, e che raramente sono utili. I Goblin prenderanno gli ordini spaventosamente alla lettera e quando possibile lo traviseranno nel modo che gli da meno da fare. Comunque puoi usare questa regola pratica per vedere cosa fanno; fai tirare al giocatore un d10: con 1-4 i Goblin muoiono, con 5-8 falliscono e con 9-10 hanno successo.

*Gilli ha appena iniziato a giocare il suo nuovo Orko, Ruk, dopo che il suo primo Orko è morto. Ruk arriva in città e scopre una banda di tre Goblin che stanno bigbhelonando.*

*"Oi! Che fate?" chiede Ruk*

*"Aspettiamo gli ordini" replicano i Goblin.*

*"Be', non restate qui: andate in giro a uccidere!"*

*I Goblin entrano in città. Ruk va per i fatti suoi. Dopo un po' si vedono i Goblin a cacciare una papera nel laghetto del villaggio...*

*Dopo un po' Gnok il Guercio, di Pete, si avvicina alla casa del sindaco. Si rivolge ai suoi seguaci. "Oi! Goblin! Andate nell'edificio e uccidete tutti quelli più alti di voi"*

*I Goblin si guardano tra loro, e iniziano a stabilire chi sia il più alto, facendosi il più bassi possibile.*

*"No, non dovete uccidervi a vicenda!"*

## Consigli per i giocatori

### Sii Leale

Grandi Dei Orki funziona bene se giochi lealmente i tuoi Dei. In altre parole, devi giudicare se un'azione è facile, media o difficile in base all'azione, non in base al fatto che vuoi farla fallire o meno (tuttavia se vogliono ucciderti mi aspetto che gli altri giocatori lo capiscano).

## Grandi Dei Orki

### Dimentica La Mentalità Di Gruppo

In molti giochi di ruolo è molto divertente quando restate insieme e non vi dividete qualunque cosa accada. In Grandi Dèi Orki fa poca differenza, se i tuoi scopi corrispondono a quelli degli altri potete far gruppo per un po'. Ma se non succede, non ti agitare - vai a fare quel che vuoi.

### Valuta l'Oog

Grandi Dèi Orki è basato sull'accumulo di Oog - in effetti "vinci" quando accumuli più Oog di tutti. Interpreta il tuo Orko come se l'Oog fosse la cosa più importante al mondo. E gioca per ottenerlo.

### Gioca come un Orko

Guarda, sei più sveglio del tuo personaggio - lo sappiamo tutti; non hai bisogno di dimostrarlo. Il divertimento in questo gioco non è "vincere" o "battere il GM"; è nel pensare, parlare e agire come un Orko, scatenandosi in distruzioni insensate. Sii anarchico, sii violento e distruttivo. Sii stupido.

Quando non sai decidere se il tuo Orko può capire o meno, appellati all'Occultatore di Oggetti.

*"Ob, Occultatore di Oggetti, i lattanti sono infiammabili?"*

## Esempio di scenario

Le parti di testo *che hanno questo aspetto* vanno lette ai tuoi giocatori - non preoccuparti di leggere parola per parola, cambiale se ti sembra il caso.

### Ambientazione

*Come i Goblin temono e obbediscono agli Orki, così gli Orki temono e obbediscono ai Troll. Avete avuto la sfortuna di imbattervi in un Troll particolarmente brutto chiamato Dursil. Per le scorrerie e gli incendi di oggi, Dursil ha scelto un piccolo villaggio pittoresco chiamato Little Umplingham. Il villaggio si stende graziosamente ai piedi di una valle. È un posto quieto e incontaminato, con aiuole ben curate, steccati bianchi e bambini che giocano lieti lungo le strade - in poche parole, ti fa ribollire il sangue. Gli abitanti del villaggio in sé non sono una minaccia, ma ci sono tre eroi a difenderlo - un Elfo, un Nano e un Halfling. In aggiunta alle vostre mire distruttive, Dursil vuole che catturiate o uccidiate le giovani figlie del sindaco.*

Se i giocatori chiedono la ragione di tutto questo, dite che non gli è stata detta.

### Scopi

*Guadagnate un punto Oog se uccidete il Nano e un punto Oog se uccidete l'Elfo. Se le figlie del Sindaco vengono catturate vive ciascuno di voi prende due punti Oog. Se qualcuna di loro muore, l'Orko che la uccide guadagna un punto Oog per ogni morta. Ogni Orko che brucia o abbatte un edificio ottiene un punto Oog a fine avventura.*

Con un po' di fortuna, uno dei giocatori chiederà qualcosa del tipo "E riguardo l'Halfling?"

*Non raggiunge il metro d'altezza. Che razza di Orko può ottenere rispetto ammazzando qualcuno grosso la metà di lui?*

### Si comincia

I giocatori iniziano su una collina che guarda Little Umplingham. Vi consiglio di cominciare con un numero di Goblin liberi pari al doppio dei giocatori, in aggiunta ai seguaci che ciascuno ha. I giocatori dovrebbero darsi un ordine di priorità, ma considerando che agiscono in modo Orkesco, non importa molto.

Appena iniziano a scendere dalla collina, richiede un tiro su *Intrufola E Sbircia* per ciascuno Orko.

Chiunque realizza con successo vede l'Elfo in piedi sul tetto di un edificio col tetto piatto. Dai loro qualche secondo per reagire, e se non si sono messi sotto copertura, prendi un Orko a caso e fagli fare un tiro su *Colui Che Sorveglia I Cancelli* per evitare di essere ucciso da una freccia dell'Elfo.

Questo dovrebbe dissuaderli dal pensare che sia un gioco leale.

### L'Elfo

L'Elfo è un personaggio veramente pericoloso. Poiché può colpire gli Orki in qualsiasi momento, devi assicurarti che incontri i personaggi senza massacrarli tutti. Quando un personaggio infine si avvicina abbastanza da ucciderlo, dagli la tua miglior descrizione di un Elfo snob e altezzoso.

L'Elfo rimarrà sull'edificio finché viene distrutto o finché qualcuno arriva al tetto (c'è una scala a pioli sulla stanza di sotto).

### Il Nano

Il Nano è il classico Nano stereotipato con una grossa ascia e una barba ancora più grossa. Quando appare la prima volta date ai giocatori l'impressione di avere a che fare con un tipo davvero tosto.

Il Nano pattuglia il villaggio a circa metà strada, e taglierà a pezzi chiunque cerchi di avvicinarsi alla casa del Sindaco (che è al centro del villaggio).

### L'Halfling

*L'Halfling è alto circa ottanta centimetri, indossa un'armatura fatta mettendo insieme degli utensili da cucina, con una pentola sulla piazzata sulla testa ad un'angolazione bizzarra, e un vassoio da cucina molto spesso come pettorale. Usa un Coltello da Cucina come spada.*

Metti in gioco l'Halfling quando serve un momento divertente. Difficilmente sarà una minaccia, se i tuoi giocatori metteranno lealmente le difficoltà.

### La casa del Sindaco

Prima o poi (meglio poi) i giocatori arriveranno alla Casa del Sindaco. Questa casa - a differenza delle altre nel villaggio - è di due piani. Ci sono due entrate, una porte principale e una sul retro, e delle finestre. Le porte sono protette da trappole con pozzi irti di punte. Richiedi un tiro adatto per evitare di caderci dentro; il fallimento implica la possibilità di morire (ovvero un tiro su *Colui che sorveglia I Cancelli*). Dentro c'è una manciata di guardie cittadine (diciamo quattro o qualcosa del genere).

*Aprite le porte e vedete quattro guardie armate di fronte a voi, che vi stanno puntando addosso delle lance.*

## Grandi Dei Orki

*"Ho un carico di legno per il Sindaco, devo renderlo indietro?" dice Grunt speranzoso.*

*Sfortunatamente per Grunt, Lingua Biforcuta, Parole Distorte oggi non si sente molto gentile..*

Trattate tutte e quattro le guardie come un unico combattimento - ovvero, una vittoria è sufficiente per batterle tutte. Una volta dentro, descrivete bene la struttura di legno e le torce alle pareti. Ambedue le entrate, casualmente, conducono allo stesso ingresso. C'è una porta che conduce a una stanza laterale con scale (di legno) che conducono alle stanze private del Sindaco. Qui i giocatori troveranno le tre figlie (sedute silenziosamente in fila) e il sindaco. Se gliene viene data la possibilità, il sindaco darà le sue figlie per aver salva la vita.

### Conseguenze

Questo è quanto. Se c'è ancora tempo e le persone si stanno ancora divertendo, puoi descrivere gli Orki che se ne vanno.

Altrimenti distribuisce i punti Oog finali.



## Altre idee

### Orki nei Dungeon

Ho idea che Grandi Dei Orki possa funzionare abbastanza bene per le solite incursioni nei Dungeon. Hai due grossi problemi da risolvere prima di tutto: il sistema non ha adeguate meccaniche per il combattimento tra molte persone; non puoi fare mostri facili e difficili.

### Cattura l'Halfling

Gli Orki sono stati spediti per una missione segreta e pericolosa per catturare un Halfling vivo, sebbene stia viaggiando con alcuni amici...

# Consigli per il GM

## Sposta I Riflettori

Dato che in Grandi Dèi Orki i PG si muovono raramente in gruppo, è importante spostare il fulcro da un giocatore all'altro. Come regola pratica, un giocatore dovrebbe aver la possibilità di fare qualcosa di significativo prima che i riflettori si muovano su un altro giocatore. Inoltre, sii libero di tagliare prima di vedere la conclusione un'azione, come in un giallo.

## Comprendi il Tuo Ruolo

I GM in molti giochi di ruolo hanno moltissimo controllo su ciò che succede. Questo è vero solo in parte in Grandi Dèi Orki - la cosa più importante è che non puoi affatto controllare le difficoltà. Per cui, gli incontri pianificati con i "cattivi di fine livello" non funzioneranno.

## Evita i Temi Pesanti

Grandi Dèi Orki è divertente, e ha una violenza come quella dei cartoni animati. Bruciare e Distruggere è divertente, Distruggere e Stuprare no. Evita le conseguenze delle azioni dei giocatori - non metterci bambini a lutto o mogli o robaccia del genere.

## Divertiti con i Goblin

I Goblin liberi non servono per essere d'aiuto ai giocatori. Servono per essere divertenti. Usali così.

## Dai ai Giocatori quel che vogliono

Se un giocatore dice che c'è qualcosa nelle vicinanze, di sì a meno che tu non abbia una buona ragione per farlo. Ad esempio, se vogliono che ci sia un albero metticelo, se vogliono un laghetto metticelo. Non sto dicendo che il mondo debba cambiare a richiesta dei giocatori, semplicemente lasciati delle possibilità. Grandi Dèi Orki non è adatto a mappe dettagliate o cose del genere.

## Grandi Dei Orki è Solo per Orki!

I Grandi Dèi Orki controllano solo le azioni degli Orki. Non controllano il mondo al di fuori degli Orki. Gli Elfi non affrontano *Colui che Sorveglia I Cancelli*, e non si appellano a *Affetta e Massacra*. No, quello che succede nel mondo è a tua discrezione. I Personaggio non giocanti colpiscono o mancano a tuo capriccio. *Soltanto i giocatori tirano contro i Grandi Dèi Orki.*