

PINGU RAGE

Foto: pinguini

Foto: spiaggia

Tema: il riscaldamento globale.

Il progetto: un giochino semplice, magari per bimbi, in cui i coraggiosi Pingu affrontano gli eco mostri in cruenti battaglie 2D.

Il gioco non è per nulla simulativo, ed è ispirato agli arcade 2D di una volta.

Alla fine di ogni battaglia i nostri Pingu liberano un saggio orso che è l'incarnazione di un principio ecologico.

Storia: siamo a Mondo Inverso sull'isola dei Pingu, i pingu sono l'incarnazione delle idee ecologiche degli esseri umani.

I pingu, guidati dai saggi orsi bianchi vivevano in pace finché non vennero attaccati dagli Eco Mostri.

Gli eco mostri sono nati dalla mancanza di sensibilità ecologica, e dalle sofferenze derivate dal riscaldamento globale.

Così tutti i saggi orsi furono rinchiusi in dei bauli e i villaggi pingu vennero distrutti.

I pingu soffrirono molto e alla fine reagirono!

Lo zio Pingu Sam vuole TE!

Struttura base delle partite: i pingu si armano, affrontano gli eco mostri in battaglia, poi il boss e infine liberano un saggio orso dal baule.

Creazione Pingu

hai 10 punti statistici che devi dividere tra:

Gittata: a che distanza riesci a fare danni, quando un mostro è a distanza pari o inferiore alla tua gittata puoi fargli danni con spara

Spara: quanti dadi rolli per fare danni o pararli, quando è il tuo turno tira tanti D6, ogni successo puoi usarlo per causare 1 danno o per pararne uno

Vita: il numero di danni che il Pingu può prendere prima di finire all'ospedale

Movimento: di quanta distanza ti muovi, puoi aumentare la distanza tra te e i mostri di metà della statistica, oppure ridurre la distanza tanto quant'è il tuo movimento

Pingu simpatia: quanto il pingu sa essere simpatico, in combattimento è inutile, ma in momenti di puro roleplay potrebbe servire.

Salta: quanto sei bravo a fare saltoni, tira tanti d6 quant'è la tua statistica salta, per ogni 6 puoi evitare un danno o causarne uno a distanza zero (spiacciando l'avversario)

Tutte le statistiche partono da 1.

Poi decidi l'aspetto del tuo Pingu, potrebbe essere un Pingu rambo? o un Pingu ninja, oppure è vestito da babbo natale?

Creare l' avventura:

-Decidere la difficoltà, che sarà il numero di D6 che comporranno le ondate di mostri, poi decidere come sarà il Boss finale e quale saggio orso i Pingu libereranno.

-Fare un briefing ai pingu in ruolo fingendosi un pinguino sergente istruttore

-inizia l' avventura, tirate i D6 per vedere quanti mostri appaiono, poi 2d6+3 per vedere a che distanza si trovano.

SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

A) appaiono i mostri

B) I pingu agiscono

C) i mostri si avvicinano di 1 e se possono causano danni (tira 1d6 e se fanno 6 infliggono danno)

D) continua da B finché i mostri non vengono distrutti o superano i Pingu andando a distanza negativa. Se i Pingu annientano tutta un' ondata l' ultimo mostro lascia un bonus, tutti gli altri mostri lasciano una moneta. Poi ricomincia da A) finché le ondate non sono finite.

RICOMPENSE

Per raccogliere basta arrivare a distanza zero rispetto alla distanza delle ricompense, ne puoi raccogliere solo una a turno.

Moneta: quando uccidi un mostro questi rilascia una moneta a meno che non sia l' ultimo mostro di un' ondata, nel qual caso rilascia un altro bonus a scelta del master.

Le monete non hanno altro scopo che quello di fare punti su cui vantarsi.

Bonus pingu armatura: +1 vita

Bonus pingu power: +1 spara finché non perdi una vita

Bonus tempesta: causi 1 danno a tutti i mostri presenti

A fine partita i bonus vengono persi, salvo i punti dati dalle monete

SAGGI ORSI

ogni volta che sconfiggi un boss e liberi un saggio orso questi ti da un'abilità speciale, che puoi usare una volta a partita.

Orso "spegni la luce": invisibilità, per un turno non puoi subire danni

Orso "energia solare": accechi i mostri, che per questo turno non si avvicinano

Orso "energia eolica": infliggi 1 danno a tutti i mostri presenti.

Orso "luci a basso consumo" :per un turno raddoppi il tuo spara

ECO MOSTRI

Ogni mostro di base ha come statistica solo la distanza e quando può causare danno tira 1d6 causando un danno col 6

Rottame: un ammasso antropomorfo di rottami con un grosso scudo e un martellone. infligge danni solo a distanza zero, Servono 3 successi spara per distruggerli, oppure un solo successo salto.

Desertico: il mostro base, si muove di uno, rolla un dado danno a distanza zero

Visivamente è un uomo ombra vestito da arabo con due occhi rossi

Scheletro lanciaforce: causa danni sin da quando è a distanza 3

Montone di fuoco: riduce di tre la distanza anziché solo di uno

Rottame boss: servono 10 danni per distruggerlo, quando è a zero distanza causa i danni, poi al turno successivo va a distanza 3, finché non manda tutti i pingu all'ospedale o viene distrutto.

ESEMPIO DI AVVENTURA

Difficoltà: il master stabilisce che ci saranno 4 ondate di mostri, uno per tipo e che come boss finale verrà affrontato un rottame boss.

Verrà liberato il saggio orso "spegni la luce"

A inizio partita il master interpreta il Pingu sergente istruttore che spiega ai tre valorosi Pingu dove si svolgerà la missione (in una discarica)

I tre valorosi sono Pingurambo, Pingucavaliere e Pingumago.

I valenti pingu vengono paracadutati e subito avvistano i primi nemici, dei desertici.

I desertici appaiono a 9 (due D6 + 3). e sono 3 (1d6)

I primi tre turni si svolgono senza colpo ferite, poi Pingurambo che ha gittata sei spara, rolla tanti dadi quant'è la sua statistica sparo (3) e ottiene un successo, un desertico svanisce lasciando una moneta.

Pingucavaliere può attaccare solo a distanza zero, potrebbe avvicinarsi, ma non lo fa.

Pingumago e Pingurambo annientano i mostri prima che questi siano a distanza tre, così essi lasciano una moneta e una pingu armatura.

Pingucavaliere fa una corsa in avanti e prende la Pingu armatura, tra i brontolii dei suoi due compagni.

Nel turno seguente appaiono dei rottami, che ignorano i colpi dei due tiratori grazie ai loro scudi. Allora pingucavaliere scatta avanti e tira salto (ha 8) ottenendo tre successi, spiaccica tre rottami, ma ora è a distanza zero con l'ultimo rottame.

Il rottame tira 1d6 fa sei, causando 1 danno al Pingu, poi avanza di uno.

Così via fino al boss, che protegge lo scrigno in cui è sigillato il saggio orso.

Se i Pingu riescono a battere il boss, liberano l'orso e alla partita successiva ne ottengono il bonus.