

Once upon a time in Ongolloro

One-shot di Giuliano Polverari - formikaio.it

Antefatto - Due settimane fa

Leggere prima di assegnare i PG.

Ongolloro, piccolo borgo in riva al lago omonimo. **Fine giugno 1928.**

La sagra del pesce è stata un successone! Mai vista così tanta gente giù al molo, soprattutto così tanti forestieri dai paesi vicini. Il pescato degli ultimi giorni è stato cucinato e spazzolato via in poco tempo. Uno degli enormi pentoloni lasciati a riva è rotolato in acqua poco fa, fin sotto al molo da cui si tuffano tutti!

Biacio sta proprio per mostrare alle femminucce un nuovo tuffo di sua invenzione ... e una volta inghiottito dall'acqua non riemerge più. Le bimbe pensano a uno scherzo, ma sta durando troppo: **Assunta** si tuffa a sua volta per cercarlo sott'acqua. Riemerge poco dopo e con tutte le sue forze lo trascina verso riva. Le altre la aiutano negli ultimi metri, e adagiano Biacio sulla sabbia. Ha lo stinco destro ferito e gonfio, ed è quasi annegato. Assunta gli rimane accanto preoccupata, lo schiaffeggia e scimmietta la respirazione bocca a bocca che aveva visto fare un'altra volta. Biacio apre gli occhi, la guarda, lei arrossisce e corre via.

E le altre due? All'inizio non si erano rese conto del guaio, **Maria** distratta da una nutria particolarmente estroversa e **Checchina** intenta a estorcere ai pescatori la zona del lago più pescosa.

Ora Biacio se le trova davanti. Sua sorella gli benda la ferita. Maria, poco in disparte, prende tra le mani la Moneta che ha appesa al collo, guarda Biacio e indicandola, come a dire "sei stato fortunato!", gli sorride. Che carina!

Personaggi

I PG sono **3 bimbe e 1 bimbo di 10 anni**, tutti nati alla fine della I Guerra Mondiale. Sono ragazzine, ma in loro c'è già il nocciolo della vecchietta che saranno, quella vecchietta che si vede sempre un po' bimba, poi. Tutti hanno valore 12 nella propria caratteristica peculiare, e 8 nelle altre.

Ognuno è competente in una o più abilità.

1. **Biacio**. Gemello di Checchina. Maschietto scapestrato, è un piccolo esploratore. Gli piace andare da solo per campi con la sua bussola. E' in stampelle, con la gamba destra ingessata da due settimane. Nell'antefatto ha quasi baciato Assunta, ma è segretamente innamorato di Maria da un anno; la vede speciale, perché lei vive in campagna e capisce la bellezza della natura.

Caratteristica: Saggezza

Abilità: Natura, Sopravvivenza

Oggetti: stampelle, bussola, grattachecca

2. **Checchina**. Mora, trecce, bassina. Gemella di Biacio. E' super intelligente, una secchiona. Sa tutto di tutti, e ha una memoria prodigiosa anche per le quisquiglie. Prepotente e impulsiva, ma vuole bene a tutte, e anche al fratello. Litiga sempre con Assunta quando c'è da decidere. Ha sempre una cucchiarella in tasca per assaggiare ciò che viene cucinato in paese ... e per infastidire.

Caratteristica: Intelligenza

Abilità: Persuasione, Storia

Oggetti: bastone da pesca, cucchiarella

3. **Maria**. Riccia, lunghi capelli biondi. Vive fuori dalla porta del paese, in una fattoria. Paurosa, ma ha un talento speciale con tutti gli animali. Ha un pony, che può richiamare in ogni momento. Ha anche fatto amicizia con una nutria curiosa, che la riconosce a riva e la segue ovunque. Non le ha ancora dato un nome.

Caratteristica: Carisma

Abilità: Addestrare animale (richiamo pony e nutria)

Oggetti: grattachecca, zaino, lenzuolo

4. **Assunta**. Bionda, capelli corti. Alta, atletica, nuota benissimo. Maschiaccia, coraggiosa. Ha una palla da gioco, con cui sa fare qualsiasi cosa: palleggi, colpi mirati, è quasi un'arma. Da qualche giorno guarda Biacio in un altro modo; soprattutto per lo spavento di vederlo annegare, si è resa conto di volergli tanto tanto bene.

Caratteristica: Destrezza

Abilità: Acrobazia

Oggetti: bastone da pesca, zaino, palla

Regola Speciale

Ogni PG ha al collo una **Moneta fortunata** (come tutti gli abitanti di Ongolloro che non l'abbiano già usata). Ognuno può usarla una volta nella vita per aiutarsi in un'occasione speciale. Per usarla, la deve strappare dal suo ciondolo e lanciarla in alto gridando "Per l'oro di Ongolloro!".

Situazione di partenza

Pomeriggio d'estate, in cielo c'è **una grande cometa**, arrivata 10 giorni fa e ormai visibile anche di giorno. Il prete la guarda turbato, dalla chiesa che domina Ongolloro. Anche il bibliotecario e lo scienziato sono, come tutti, col naso all'insù. Non è una cosa da tutti i giorni, non ci sono risposte pronte, neanche in un paese in cui ci sono sempre risposte pronte. I nostri protagonisti, un gruppo di ragazzine, tutte femmine tranne Biacio, chiacchierano sul molo, pescando o mangiando la grattachecca.



Prima parte - In superficie

Si spalanca l'uscio di una casa della piazza, esce un **vecchio farneticante** che arriva al molo. Dice che quella cometa punta su di noi e **moriremo tutti se non proteggeremo il paese con la cupola della Campana d'oro!** I marinai lo scherniscono: "il matto grida AL LUPO AL LUPO", e giù risate. Poi la governante lo riporta in casa.

*Checchina può ricordare che è **Peppino detto Granata**, ferito di guerra (è tornato vivo ma senza Moneta al collo), malato da tempo, con una reputazione di matto e indovino.*

Le bimbe sono impaurite e curiose: bisogna recuperare la Campana d'oro per salvare la città.

Per investigare hanno 3 punti di riferimento:

- **Il Prete**. Se gli estorcono le chiavi del campanile e lo ispezionano, scoprono che il sostegno dell'attuale campana è sproporzionatamente grande e d'oro massiccio.
- **Lo Scienziato** (zio napoletano di Maria) con un mirabolante sistema di lenti (costruito ieri usando la sua Moneta) mostra che l'asteroide-cometa arriverà in 2gg e distruggerà tutto. Sconsolato, dice di mettersi l'anima in pace, aspettare la fine serenamente e non avvertire nessuno perché ormai è troppo tardi. Non crede alle leggende.
- **Il Bibliotecario** (zio di Checchina e Biacio) permette di cercare tra i libri. Nella sezione Favole per bambini, in un vecchio libro tutto strappato, leggono la leggenda della Campana d'oro, che generava una cupola protettiva sul paese, sprofondata nel lago mille anni fa. La strana e voluminosa sovraccoperta del libro è una **mappa per la Campana dei Pesci**, che parte dalla Curva del Pozzo e manda verso nord, e dice che chi passa per quel pozzo respirerà sott'acqua.

Quando decidono di partire, ovunque siano, incontrano lo Scenziato in **dirigibile** (lo sta testando coi militari, ma per lui è solo l'ultima cosa bella prima della fine del mondo), può dare un passaggio veloce verso la Curva del Pozzo.

Seconda parte - Sott'acqua

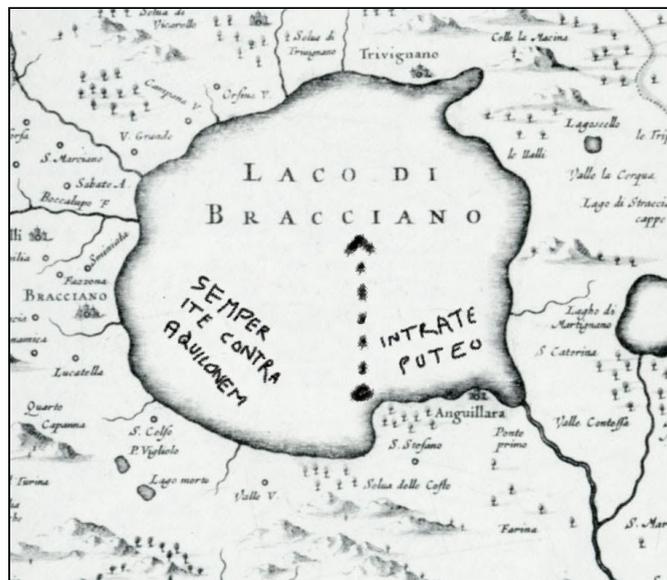
Il **Pozzo** rispetto alla mappa è ora 2 metri sott'acqua (il lago dopo 1000 anni è più grande, la nutria può aiutare a trovarlo), lontano dalla costa, bisogna scendere in apnea e staccare le assi che lo tengono chiuso (ostacolo ambientale: fare leva con le stampelle? Abbattere coi bastoni da pesca? Tirare tutti insieme?) ed entrarci dentro.

E' un pozzo magico: attraversandolo si acquisisce Respirare sott'acqua. Camminando verso nord sul fondo del lago devono evitare diverse mine di guerra (se le toccano rischiano di farsi male).

A un tratto Maria sparisce, è rimasta indietro terrorizzata da un **pescione mostruoso** che vuole metterla in fuga.

Ogni attacco contro di lui va a vuoto, come fosse un fantasma.

In realtà è un gruppo di piccoli lattarini, che ha fatto uno scherzo (se non se ne accorgono, possono notare che la nutria si mette a ridere). Conoscono il più curioso dei pescetti, **Lotto il lattarino**, che parlotta e poi li segue a distanza. Qui sotto i pesci parlano!



Alle porte della Torre

Dopo ore arrivano alla Torre, sulla sua sommità c'è la campana d'oro. Lì incontrano **Ongollo, l'anguilla guardiana**, col suo picchetto di 3 anguille più piccole. Ha in testa un elmetto militare come quello nel monumento ai caduti del paese.

Vuole arrestare i PG, a meno che consegnino 1 delle Monete speciali (ne ha già 2 al collo) o uno dei PG lo affronti in duello (è fortissimo: si annoda al corpo del PG e stritola). In ogni caso, porterà i PG al cospetto di **Occo, il Re luccio**.

Dal Re Luccio

In un'anticamera il segretario del Re offre uno spuntino di alghe e consegna ai PG delle **spugne-traduttori** da inserire nelle orecchie. I pesci hanno un **proprio linguaggio** particolare, pieno di pause ritmiche, come se seguissero il moto ondoso, per evitare interferenze: in questo modo possono parlare contemporaneamente senza sovrapporsi. Per farsi capire bene dai PG i pesci si limiteranno comunque a parlare uno per volta!

Occo è un re nobile, imbattibile ma comprensivo. Va convinto a collaborare. Non può concedere la Campana, che protegge i pesci del lago; ma una leggenda dei pesci parla di una **seconda campana**, nel ventre di una balena nel lago adiacente, Mortognono, dove loro non vanno mai. Se vogliono recuperarla, Lotto, Ongollo e il suo picchetto li scorteranno fin lì.

Finale - La balena

Per arrivare velocemente al Mortognono, Occo fornisce dei portentosi **pesci-elica** a cui i PG devono aggrapparsi. Attraverso un passaggio sotterraneo tra i due laghi, sbucano sul fondo del lago di Mortognono, di fronte a una balena con le fauci spalancate. I pesci-elica, timorosi, tornano indietro.

È ormai notte. Vi rendete conto di non aver mai visto la luce della luna sott'acqua. Vi stupisce la sua bellezza, e la strana e diversa vita di questi pesci.

La balena è in realtà solo una caverna buia. Ci vive un temibile **PESCE-LUPO**, che attacca a vista (sacrificando 1 Moneta diventa alto la metà, con 2 diventa inoffensivo, i pesci si sacrificheranno per i PG).

Recuperata la campana (pesantissima, va sacrificata una Moneta per avere la forza), usciranno a riva troppo tardi per portarla a piedi al paese. Però passa di nuovo di lì lo scienziato col **dirigibile**. Se riescono ad ancorarla al dirigibile devono poi calarsi sulla corda e posizionarla nel campanile, appena in tempo per salvare Ongollo, mentre intorno al paese c'è solo fuoco e fiamme per chilometri. In questo scenario apocalittico i PG, salvi con tutti i loro cari all'interno della cupola d'oro, scorgono un simile bagliore dorato proprio al centro del lago. Anche gli amici pesci sono salvi!

