

Supergente Che Si Mena

di Jacopo “Faust” Buttiglieri



Quest'opera è distribuita con Licenza [Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

Gioco di Ruolo Narrativo Competitivo MasterlessWithFishFights
FictionFirstLikeForRealDude PlayerAgencySupporter ModeledOnBigModel (di più della metà di queste definizioni è giusto che non ve ne importi nulla, anche perché sono boiate) per gruppi di 2, 4, 6 o 8 Giocatori, per creare Storie pazze e scanzonate, con due Gruppi male amalgamati di Supereroi e Supercattivi che se le danno di santa ragione in scontri epici, esagerati ma soprattutto improbabili. Per giocare serve questo regolamento, un numero di fogli pari ai Giocatori, un timer da un minuto (che sia una clessidra per giochi da tavolo o una app per smartphone apposita) e almeno due dadi a 12 facce, detti d12.

Iniziare a Giocare

I giocatori si dividono in due Gruppi: **Supereroi** e **Supercattivi**. A questo punto ognuno deve creare il proprio Personaggio: per farlo, ne scrive su un foglio il nome, il genere, l'etnia e l'aspetto. A questo punto **deve inventarsi due Punti Deboli** (ad esempio *“Il contatto con il plutonio mi indebolisce”* oppure *“Ho paura dei carlini”*) e **un suo Ideale** (ad esempio *“Voglio la pace nel mondo”* oppure *“Voglio essere il più bravo addestratore di nutrie di Vergate sul Membro”*), che saranno fondamentali (?) per la narrazione della storia. **Tutte queste informazioni devono essere comunicate agli altri Giocatori**. Infine, un Giocatore deve inventare i Poteri del suo Personaggio.

Regola di Narrazione Generale

Quando si deve narrare, in ogni Gruppo parte a narrare il Giocatore più vecchio. Ogni Giocatore può narrare per un massimo di un minuto (calcolato con il timer). Poi tocca al secondo giocatore più vecchio e così via fino ad arrivare al più giovane.

Storia e Uscite

I **Supercattivi** e i **Supereroi** sono protagonisti di una **Storia**, nella quale si combattono a vicenda fino a che uno vinca sull'altro. **Una Storia ha 12 Uscite** (in edicola, si spera). Prima di iniziare un'Uscita, tutti i Giocatori narrano insieme dove la trama di quell'Uscita è ambientata (esempio: Una città degli Usa, la superficie di Marte, il garage di mio zio ecc.). La scelta dell'ambientazione va fatta entro un minuto, calcolandolo con un timer, altrimenti l'Uscita è automaticamente ambientata a Busto Arsizio, così imparate. Infine, ogni Gruppo narra cosa stava facendo in quel posto prima che i Contrasti comincino. **Dopo l'ultima Uscita la partita finisce e si determinano i Premi.**

Poteri

Ogni Personaggio ha un **Potere Minore**, uno **Medio**, uno **Maggiore**, uno **Incredibile** e uno **Segreto**. Una volta creati, ogni Giocatore spiega ad alta voce agli altri i suoi **Poteri** ad eccezione di quello **Segreto**, che non viene rivelato a nessuno fino al suo primo utilizzo. I **Poteri** che verranno utilizzati nei **Contrasti** definiscono le capacità di un Personaggio: fateli bizzarri, divertenti e diversi fra loro.

Minore (+2): Potere basilare, da usare a volontà. Deve essere di basso impatto di trama, scenico e visivo, oppure qualcosa usato abitualmente e senza difficoltà dal Personaggio.

Esempi: Levitazione, Forza Atletica, Proiettile di energia, Coltellino svizzero...

Medio (+4): Potere semplice, ma il cui impatto nella trama è già di un certo rilievo, o che usa delle risorse non immediatamente recuperabili. Una volta usato non si può usare nell'Uscita immediatamente successiva.

Esempi: Macchina tecnologica, Volo, Teletrasporto, Invisibilità...

Maggiore (+6): Potere di notevole impatto, di solito usato in battaglie importate o al fine di ottenere un risultato determinante. Una volta usato non si può usare nelle due Uscite successive.

Esempi: Teletrasporto, Controllo del Magnetismo, Diventare microscopico, Superforza, Armatura tecnologica, Intuizione sovrumana...

Incredibile (+8): Potere di grande portata, per situazioni molto pericolose e dalle quali la Storia prenderà una piega importante. Una volta usato non si può usare nelle tre Uscite successive.

Esempi: Super trasformazione, Pugno del Vuoto infinito, Controllare le tempeste, Sono lo Stregone Supremo...

Segreto (+10): Può essere usato una sola volta per Storia, devastante sia nella portata che nella sua stessa rivelazione. Rendilo sorprendente e inaspettato per tutti gli altri Giocatori!

Esempi: Degno del Martello del Tuono, Figlio del Diavolo, Fortezza segreta tecnologica, Modalità Berserk, Risveglio del potere sopito...

Contrasti

Dopo aver definito l'ambientazione e la premessa dell'Uscita, iniziano i Contrasti. **I Contrasti avvengono quando l'Attaccante dell'Uscita usa un potere contro un Difensore dell'Uscita.** Gli Attaccanti della prima Uscita sono sempre i Supercattivi, nella seconda sono sempre i Supereroi, e così via alternandosi di Uscita in Uscita.

L'Attaccante dichiara chi sarà il Difensore contro cui si scontrerà.

Ogni Attaccante deve scegliere un Difensore che non sia già stato scelto dagli altri. Entrambi decideranno i Poteri che utilizzano nel Contrasto, narrando come lo fanno. A quel punto **l'Attaccante tira 1d12 e somma il risultato al numero del suo Potere. Vince il contrasto se il valore ottenuto è maggiore o uguale a 6 più il numero del Potere dal Difensore.**

Se vince l'Attaccante, il Difensore narra cosa accade al suo Personaggio, in relazione a quanto narrato dall'attaccante.

Altrimenti l'Attaccante narra come il Difensore vince, in relazione a quanto narrato dal difensore.

Tutti i Poteri possono interagire fra loro. Non è possibile affermare che un potere **non può** interagire con un altro.

Dopo aver risolto tutti i Contrasti, **viene determinato il Gruppo vincitore dell'Uscita in base a chi ha vinto il maggior numero di Contrasti**, e si passa all'Uscita successiva.

Qui di seguito un esempio di Contrasto:

Molodock l'Oscuro Dimensionale (Attaccante): “SETTER, MIO ACERRIMO NEMICO, AMMIRA IL MIO LABIRINTO COSMICO DELLE INFINITE DIMENSIONI, DAL QUALE MAI POTRAI USCIRE! MURA DI LUCE BIANCA CIRCONDERANNO IL TUO CORPO PELOSO FINO ALLA TUA MORTE!”

Setter, l'uomo cane (Difensore): “In tal caso, Molodock, avrai a che fare con il mio potere che mi rende un Segugio eccellente, e orientandomi con i miei sensi di cane riuscirò ad uscire! Tale è la tua puzza, effettivamente...”

Il giocatore di Molodock tira 1d12+6 (per lui LABIRINTO COSMICO DELLE INFINITE DIMENSIONI è un Potere Maggiore) contro il 10 del giocatore di Setter, l'uomo cane (per lui Segugio eccellente è un Potere Medio). Ottiene un 3, che sommato al +6 fa 9. Essendo il risultato minore di 10 (6+4), Setter vince il Contrasto e il Giocatore di Molodock subisce pure la beffa di dover raccontare come Setter, l'uomo cane, resiste al suo potere.

Molodock l'Oscuro Dimensionale (Attaccante): “... IMPOSSIBILE! SETTER, TU, DANNATO CAGNACCIO, SEI RIUSCITO AD USCIRE DAL MIO INFALLIBILE LABIRINTO SOLO GRAZIE ALL'ODORE ACIDULO EMANATO DAL MIO CORPO FISICO! AH, CHE IL TUO NASO UMIDICCIO SIA DUE VOLTE DANNATO!”

Svantaggi e Vantaggi

Alcuni poteri, quando interagiscono tra loro, rivelano un loro vantaggio o un loro svantaggio (ad esempio un potere basato sul fuoco contro uno basato sull'acqua, oppure il potere sfrutta uno dei *Punti deboli* del Personaggio). In questi casi, l'attaccante tira due volte il d12 e prende il risultato migliore o peggiore a seconda se ha vantaggio o svantaggio.

Per determinare se il potere ha vantaggio o svantaggio su un altro, tutto il Gruppo ne discute e si decide per alzata di mano: vince la maggioranza. La discussione e la votazione devono essere portate a termine entro un minuto, calcolandolo con un timer, altrimenti il gioco prosegue senza che vengano applicati vantaggi o svantaggi. Come regola opzionale (sconsigliata dall'autore) si può invece decidere comprando un tonno intero in pescheria per ogni Giocatore, usandolo poi per picchiarsi a vicenda fino che non ne rimarrà soltanto uno in piedi, che potrà decidere. **Gli Svantaggi e i Vantaggi sono dati solo se superano il voto di maggioranza.** Non fate gli zozzoni e siate giocatori onesti, evitando di abusare di questa regola per avvantaggiare il vostro Gruppo. In caso contrario gli avversari potrebbero rifarsi alla regola opzionale di picchiarvi con i tonni.

Drama

Il **Drama** è quello che rende una storia divertente. Più Drama c'è, più la gente si attacca alla sedia trattenendo il respiro e più forte si lamenterà quando l'Uscita finirà su un cliffhanger. Tutti i Personaggi hanno 0 Drama a inizio Storia. I **Giocatori possono decidere di perdere automaticamente un Contrasto per accumulare Drama** che può essere speso nei modi indicati nella seguente tabella. Spendere Drama non riduce quello accumulato, ma solo quello *spendibile*.

Drama speso	Effetto in gioco
2	Puoi usare nuovamente un Potere Maggiore, ma il tuo Personaggio sviene e perde tutti i Contrasti senza poter accumulare Drama nella successiva Uscita.
4	Puoi usare nuovamente un Potere Incredibile, ma il tuo Personaggio sviene e perde tutti i Contrasti senza poter accumulare Drama nelle successive due Uscite.
6	Puoi usare il tuo Potere Segreto una seconda volta nella Storia, ma poi il tuo Personaggio muore e perde tutti i Contrasti senza poter accumulare Drama nelle prossime uscite. Utile per i finali epici con lacrimoni al proprio funerale.

Fine della Storia e Premi

Dopo l'Ultima Uscita la Storia termina, il gioco finisce e si assegnano i seguenti Premi:

Supereroe e Supercattivo memorabili: Il Personaggio di ogni Gruppo con più Drama accumulato. Del tipo che tutti diranno “oh ma quel Personaggio che le prende sempre male fino a che arriva il protagonista è veramente un figo!”

Gruppo memorabile: il Gruppo con più Drama totale accumulato. Uguale a sopra ma gli sfigati almeno possono consolarsi a vicenda.

Vincitori: Il gruppo che ha vinto il maggior numero di Uscite nella Storia. C'è bisogno di spiegarlo? Sul serio?

Vittoria finale: Il gruppo che ha vinto l'ultima Uscita nella Storia. Poi magari sono stati dei miserabili perdenti per la maggior parte della Storia, eh!

Dominatori: Se un gruppo viene sconfitto sempre nelle prime sette Uscite, il Drama dei perdenti è ignorato. Come regola opzionale non approvata dall'autore, il gruppo dei vincenti può sfottere i perdenti e consigliare loro di darsi alle scommesse sulle corse dei cani invece di giocare a questo gioco.

Premio simpatia: Tutti i giocatori possono votare (come sempre vince la maggioranza per alzata di mano) a chi dare il Premio simpatia, pensato per quel Personaggio che ha divertito più di tutti senza però vincere niente. Giusto per avere un'altra scusa per sfotterli.

L'autore ringrazia Francesca Pistillo, Marco Sciamanna e Luigi Vitali per la revisione del testo e il non averlo mandato a quel paese per avergli girato il link di questa roba.