

Il gioco di ruolo dei Ragazzi in Gamba



di Gwilberiol

Introduzione

La mia proposta penso e spero che sia una novità. Penso a un target di età media più bassa, dalle scuole medie in avanti; primo perché sono quelli con soldi da spendere (tutti in carte collezionabili, PER ORA... Eh eh eh...), tempo per giocare, e frustrazioni da sfogare; secondo perché io ho cominciato a giocare a quell'età, e mi sembra anche adesso il momento ideale; terzo perché se quei mocciosi se la prendessero poi con me, io sono più grosso e avrei buone speranze di cavarmela.

Per me qui si tratta di trovare un'alternativa alle fantasie di potere e *violenza*, tipiche del gioco alla *D&D*, qualcosa magari di meno offensivo per la mia sensibilità e che possa essere basato più sull'interpretazione che sulla "vittoria". Non dubito che nel tentare di raggiungere questo obiettivo farò un sacco di morti tra regoline e regolette, ma è per la causa e io non conosco la pietà. Avanti, ancora una volta sulla breccia!

Le ispirazioni?

Sono innumerevoli. Si parte dai grandi classici in solitario, come Tom Sawyer e Huck Finn (ma se pensate che li abbia letti solo io, ricordo che ci sono stati gli omonimi cartoni anche su Mediaset), passando per la Compagnia dei Celestini di Stefano Benni, per andare su tutta una categoria di libriccini e racconti (il Giallo dei Ragazzi, con serie come Nancy Drew, gli Hardy Boys, i Tre Investigatori, gli Irregulars), per entrare nel piccolo schermo con telefilm (La Banda dei Cinque, i Ragazzi del Computer, ecc.) e film estivi e natalizi (la saga di Tommy Tricker, D.A.R.Y.L., Navigators, Richie Rich, la saga degli Home Alone e praticamente tutto il festival di Giffoni) vecchi e nuovi. Tra i fumetti, a parte gli escrementi supereroistici, ce ne è a bizzeffe tra cui scegliere.

Di certo ho dimenticato un sacco di altro materiale. Se ci pensate anche soltanto un attimo, qualcosa vi viene in mente di sicuro.

A cosa serve questo gioco?

Beh, naturalmente serve a togliersi delle soddisfazioni, a cosa se no. E raccontare un certo tipo di storie penso che c'entri da qualche parte...

I giocatori interpretano un gruppo di Ragazzi In Gamba, in un mondo fatto apposta per loro dove essere giovani significa avere grandi possibilità. Si

interpreta il tizio che ogni studente delle medie-superiori ha sempre sognato di essere, e che presumibilmente, non è. Ora potrà finalmente vivere i suoi sogni ad occhi aperti.



Ma cosa ci puoi fare?

Di tutto. Puoi scegliere il lavoro di tuo padre, e decidere quanto tempo passa con te e quando ti porta con lui nei suoi viaggi; puoi avere un mucchio di parenti (tutti nei guai, da cui ti tocca salvarli) ovunque nel mondo, dove vai a trascorrere le vacanze; puoi combattere incruente Guerre Segrete contro i tuoi acerrimi rivali del condominio a fianco; puoi inventare il siero del volo con il piccolo chimico, o insegnare al tuo computer a parlare; puoi essere rapito dagli alieni e lavorare in un loro drive-in spaziale; puoi avere il cane più intelligente della terra; puoi avere un tesserino di Giovane Investigatore, sviluppare insieme alla pubertà temporanei poteri telecinetici, fare un sonnellino e svegliarti alla corte di Re Artù, e in generale puoi vivere le più grandi avventure immaginabili e non.

Non vorrei dare l'idea che il gioco sia infantile e basta. Nella descrizione qui sopra ho dato spazio al fantastico, e di certo c'è una piccola componente

esoterica nell'ambientazione (i fantasmi come Casper, i libri di magia, Jumanji, Babbo Natale potrebbero starci bene per le campagne più "a briglia sciolta").

Ma la prospettiva giusta secondo me è più realistica e seria. È un mondo "vero" con dei problemi, gravi e numerosi, proprio come il nostro; solo che quei problemi sono risolvibili, e vengono continuamente risolti, da schiere di valorosi Ragazzi In Gamba.

Come si svolgono le avventure?

L'avventura-tipo è alla *Scooby Doo*. Un mistero, a volte apparentemente di natura soprannaturale, davanti al quale le forze dell'ordine hanno troppa poca immaginazione, e sono quindi impotenti vittime della perfidia del Guardiano del Faro Travestito™. Enigmi lasciati da altri Ragazzi In Gamba in pericolo. Crimini come furti di gioielli, rapimenti di bambini, truffe ed estorsioni che gli intrepidi Ragazzi In Gamba riusciranno a risolvere o vendicare.

In due parole: EROISMO QUOTIDIANO. I Ragazzi in Gamba hanno da un lato le capacità (ma ci torneremo), dall'altro le OCCASIONI in cui farsi valere e dimostrare agli adulti scettici che una volta cresciuti sapranno cambiare il mondo. È anche importante un'atmosfera di tensione e mistero che poi si arriva a infrangere scoprendo la verità.

Da lì in avanti si spazia ai confini della realtà. Si può fare dell'archeologia con la gita scolastica di tre settimane a Macchu Picchu (come? gita scolastica un pomeriggio a Milano Centro? non nel mondo dei Ragazzi In Gamba!), si può scappare di casa per rispondere a un'emergenza di un amico di matita (il figlio del Re di Smoldovia), cadere in piena giungla con un aereo di linea, o persino impedire una catastrofe nucleare durante la visita guidata alla centrale atomica.

Filosofia

Qual è lo scopo del gioco? Realizzare gli scopi dei personaggi Ragazzi In Gamba, naturalmente. Che di solito implicano vacanze, campionati sportivi, e soprattutto Avventura, Fortuna e Gloria.

Qual è lo scopo del gioco? Fare punti esperienza e diventare sempre più potenti.

Ok, se doveste sceglierne una?.. <8-

Qualche idea sull'ambientazione

La mia intenzione è quella di dare spunti e proposte, quindi non faccio una trattazione sistematica ma solo un elenco di elementi.

Due sono i "setting" proposti dal gioco: La Mitica California e Casa Propria.

La Mitica California

è molto diversa da quella che conosce chi c'è stato. Questa qui è un posto solare, spazioso, composto quasi completamente di sobborghi pacifici, sonnolenti e amichevoli, pieni di verde, con a pochi passi il mare e le montagne, con i cinema che costano pochissimo, e con le metropoli abbastanza lontane che andarci da soli è un'avventura. La Mitica California è pensata per i giocatori più "pigri", che vogliono tutto pronto, e lì ce l'hanno. Ci possiamo mettere bande con un codice d'onore, tesori sepolti dalla malavita, ladri di gioielli con un cuore d'oro il cui punto debole sono i ragazzi coraggiosi, stelle del cinema di Hollywood e cantanti rock che semplicemente adorano passare un week-end frenetico dopo l'altro coprendo le spalle ai loro piccoli fans, e così via. Nella Mitica California i ragazzi non girano armati di pistola. Giusto per chiarire. 8-)

Ma per i veri Ragazzi In Gamba non c'è niente di meglio che...

Casa Propria

Il gioco fornisce strumenti e istruzioni per inserire la propria città nel mondo dei Ragazzi In Gamba. Non c'è niente di più facile. Come NPC si possono usare i propri parenti, amici, professori, conoscenti, persino se stessi. Il proprio personaggio può essere il giocatore stesso, oppure un immaginario compagno di banco. Pensate: basta una macchina fotografica per avere immagini di tutti gli NPC (e il gioco di ruolo diventa una scusa valida per intortare e fare fotografie alle proprie compagne di scuola...). E si propongono e decidono gli *stats* propri, e quelli di amici comuni. Tutti i giocatori, che ovviamente si conoscono e frequentano, possono visualizzare facilmente luoghi, modi di parlare, e così' via. E prendersi piccole e innocue rivincite di fantasia sui bulli della scuola, i professori più spietati, le ragazze dal cuore più gelido.

...e poi dicevano che i Pokemon danno assuefazione. Ora ci pensa l'ineffabile Gwilberiol a fare i danni veri... <8-)\

Costanti

Il Grande Tabù

Niente morti casuali. In un mondo come questo non c'è spazio per il dolore insensato, per la tragedia dell'esistenza, e per il cinismo. Soprattutto per quanto riguarda i personaggi giocanti. Per cui la morte deve essere un evento che (quasi) mai si verifica, quando succede è almeno voluta dal narratore, e non è mai senza senso. Per quante volte si rischi, in ogni azione deve sempre esserci il rotto della cuffia.

Anche per questo, quando si combatte, **NON SI UCCIDE** senza volerlo esplicitamente. Se vuoi stordire un criminale e per fare questo gli lasci cadere un ferro da stiro in testa dal terzo piano (morte istantanea in qualsiasi gioco serio), qui lo mandi nel mondo dei sogni, gli fai una commozione cerebrale, o lo mandi all'ospedale, e basta. L'unica cosa che può uccidere è l'intenzione di uccidere. E i Ragazzi In Gamba non uccidono nessuno. La destinazione dei delinquenti è la galera, cioè la giusta punizione.



La Base Segreta

Tutti i gruppi di Ragazzi In Gamba ne hanno una. Il mondo ne è pieno, pare. Il cimitero di automobili, la casa sull'albero, la misteriosa villa abbandonata di

cui si trova la chiave, il castello di famiglia. Regularmente la base è provvista di entrate mimetizzate, passaggi segreti, e trappole non letali ma dolorose per gli intrusi (come i malviventi più intraprendenti avranno modo di scoprire a loro spese). Di solito la Base Segreta contiene trofei delle avventure portate a buon fine, fotografie e carte geografiche con annotazioni, almeno una foto autografata di Harrison Ford in tenuta da Indiana, attrezzi per indagini, travestimenti, una copia del gioco di ruolo "Ragazzi In Gamba" firmata dall'autore, e un cifrario.



La Società Tricker

La Società Tricker prende il nome dal suo fondatore, Tommy Tricker detto Saltafrontiere, che si diceva in grado di viaggiare per il mondo per posta entrando in un francobollo magico. Attualmente si ritiene che sia imprigionato in quel francobollo, e che viaggi di ufficio postale in ufficio postale senza riuscire ad uscirne. La Società è diffusissima, si trovano membri praticamente in ogni città o paese; l'età media va dalle elementari alle medie (per cui di solito sono appena più giovani dei personaggi giocanti). I membri della Società Tricker hanno solo due "obblighi", e cioè tenere gli occhi aperti per trovare Tommy (ma molti di loro non credono alla sua esistenza), e offrire assistenza ad altri membri della Società che passino dalle loro parti. Quasi tutti i membri della Società collezionano francobolli e hanno amici di matita

anglofoni in ogni parte del globo. E sono tutti dei gran ficcanaso. Per il momento la Società è rimasta legata a lettere e francobolli, ma sempre più membri stanno scoprendo l'e-mail.

La Società è quindi un appoggio per i personaggi quando si trovano all'estero, o comunque in un ambiente diverso dal loro, lontani da casa. Basta chiedere a qualche postino, o attendere vicino a un ufficio postale, per sapere se ci sono membri della Società nei paraggi. Fungono da fonte di informazioni, possono procurare alloggio, e diventare alleati preziosi. Viceversa, se un membro della Società capita in città, come membri occorre aiutarlo per quanto è possibile...



Lo Scherzo Migliore Dell'Anno

È l'unico evento che la Società Tricker cerca di propugnare, fallendo miseramente. Ma nel corso dell'anno, vengono diffusi via lettera alcuni degli scherzi migliori che si sono riusciti a combinare, e alcuni di essi fanno il giro del globo, creando vere e proprie leggende tra i Ragazzi In Gamba (e notevole desiderio di emulazione). Muori d'invidia, Bart Simpson.

Il Rivale

Ogni gruppo di Ragazzi In Gamba ha avversari con cui deve misurarsi. Può esserci un gruppo molto simile, altrettanto in gamba ma di sesso opposto. Oppure dei tizi più vecchi, grossi, ricchi, snob, antipatici, viziosi, senza amici sinceri, con genitori potenti e protettivi che fanno i politici o i cavalieri del lavoro, o entrambe le cose, e che hanno come passatempo preferito rovinare i piani dei Ragazzi In Gamba. E così via.

Esempi di Avventure

Il gruppo trova in giardino

... una scimmia ammaestrata che sa scrivere. È uno strano messaggio, che interpretato si rivela una complicata richiesta di aiuto di un principino indiano tenuto prigioniero nella Casa Infestata Dentro La Foresta Sulla Collina. Riusciranno i nostri eroi a liberarlo e proteggerlo, portandolo alla polizia prima che i malviventi li trovino?

Un messaggio in bottiglia

... contiene la mappa di un tesoro? No, è soltanto una malvagia burla del bulletto della scuola che invidia i successi del gruppo. Ma la mappa, disegnata a caso, conduce a un covo di contrabbandieri di pelli di animali in via di estinzione. E ora una tigre ammaestrata è stata messa sulle tracce del gruppo, per farli tacere per sempre...

Qualcuno sta rubando

... le cassette delle lettere della strada. Per la polizia si tratta di semplice vandalismo, ma in realtà gli eventi rivelano l'esistenza di un preciso ed agghiacciante piano per la cattura di Tommy Tricker!! Ma esiste davvero Tommy Tricker? E qual è il messaggio scritto sulla busta, proprio sotto al presunto francobollo magico, che sembra essere il vero obiettivo dei criminali?

Chi poteva immaginare

... che la solita gita scolastica premio in Alaska si sarebbe trasformata in una lotta per la sopravvivenza? Eppure il piccolo aeroplano pilotato dal professore di ginnastica si è schiantato lontano da ogni soccorso. Chi è il misterioso cacciatore che segue il gruppo da lontano? Si è trattato di un sabotaggio? Ma in quel caso, il colpevole deve essere uno della comitiva...

La ragazzina bionda

... che hai salvato da un investimento è nientepopodimeno che la Contessina Fontrimiere, e per ringraziarti vi ha invitati tutti nel castello di suo nonno. Ma incidenti sospetti continuano a capitarle, uno più letale dell'altro, e l'ultimo era diretto proprio a voi, i suoi protettori. Chi la vuole morta? Come

mai i servitori parlano spaventati del Fantasma del Senza-testa? Forse potrete scoprirlo al ballo in maschera in programma il fine settimana!

Il ranch texano dello Zio Fred

... dove stai passando le vacanze estive insieme ai tuoi migliori amici, è bersagliato dai ladri di bestiame. Ma perché le bestie vengono regolarmente ritrovate con nuovi marchi che sembrano geroglifici? E quei segni di terra bruciata lasciati di recente sulla prateria? Sono forse atterrati dei dischi volanti?



Esempi di Campagne

L'unica cosa che possa salvare

... il vecchio campo sportivo dalla trasformazione in un parcheggio è una cifra astronomica! Ma un miliardario eccentrico ha lasciato uno strano testamento, e solo chi risolverà tutti gli enigmi sparsi per il mondo potrà ricevere il suo patrimonio.

Tuo padre è sbiancato

... leggendo una lettera che gli è arrivata stamane. È così sconvolto da dimenticare il cassetto aperto! Tra vecchie medaglie e fotografie, scopri che lo hanno richiamato in servizio attivo. Come? Sta per scoppiare una guerra? Non se tu e i tuoi amici sarete lì per impedirlo...

Vabbe', un'idea ve la siete fatta...



Qualche idea sulle regole

...ovvero un elenco dei caduti, e una serie di poco sincere minacce di morte. Ripartiamo dall'inizio...

Niente generazione casuale

La generazione casuale di un personaggio, in un gioco dove si cerca di ottenere il personaggio che si sogna di essere o avere come amico, è pura crudeltà. È inoltre del tutto squalificante dal punto di vista del game design. Per cui il personaggio si fa a punti, e con la scelta di *virtues & flaws*. I sostenitori del lancio di dadi da sei, in qualsivoglia forma, verranno ascoltati con attenzione prima di essere sommariamente soppressi.

Classi

Mascherare degli archetipi e spacciarli classi è possibile, per quanto estremamente sgradevole. Trovo che stereotipare dei ragazzini sia di cattivo gusto. Però esempi se ne possono trovare, il Cervellone, lo Sportivo, il Bravo Ragazzo, il Cinno, il Bimbo con il Collie, il Maschiaccio, il Capo. Il problema sarà differenziare questi stereotipi, poiché ogni Ragazzo In Gamba è unico nel suo genere. Mi sembra uno spreco di tempo.

Livelli

Con il livello aumenta... il livello. Mi piace questa cosa, e la trovo piena di significato, anche se lascia un poco il tempo che trova e ci si stanca presto dello scherzo. Potremmo legare i punti esperienza al cibo mangiato, e il livello al peso del personaggio, cosicché aumentando si diventa dei grassoni. Naturalmente un Cervellone di decimo livello va portato in giro in carriola, mentre uno Sportivo di decimo livello può deambulare rotolando. Volendo leghiamo ai livelli anche l'età, e diventati adulti si perdono punti nelle caratteristiche mentali e si diventa NPC.

Allineamento

Se si usa in questo gioco me ne vado, a meno che si usi ma si sia tutti *Chaotic Neutral*, e si spieghi perché e per come in un paragrafo burlone e cortese ma comunque pieno di insulti agli assenti. Occhio che prima di andarmene, metto una bomba quindi nessuno è al sicuro.

Gioco dal vivo

La pena di morte è troppo poco. Quindi tortura, stillicidio ed eterna dannazione.

Combattimento

Nel cesso. *Squooosh*. Si veda il prossimo paragrafo.

Vi ho scossi dal vostro torpore regolistico? Spero di sì... il fatto è che io mi trovo in una situazione in cui mi è semplicissimo inventare delle regole nuove per un determinato gioco, ma mi riesce veramente penoso adattarne di pre-esistenti. Un po' come entrare in una stanza dalla porta aperta o sfondando una parete a craniate.



Altre idee sulle regole

...ovvero un elenco di regole più serie.

Creazione del personaggio

Qualche esempio di cosa si può comprare con i punti per la creazione del personaggio:

Caratteristiche

Ne aggiungerei tre: Immaginazione, Coraggio, e Ingenuità. Sono punteggi massimi, che si spendono in determinate situazioni, e si recuperano in altre. Solo i Ragazzi In Gamba hanno Immaginazione, e gli adulti non hanno Ingenuità.

Immaginazione: per preparare dei piani. Questo è un gioco basato soprattutto sui piani. Scommettendo punti di Immaginazione su di un piano, lo si rende più efficace. Se il piano fallisce, i punti sono persi, sennò no (o solo la metà?).

Coraggio: la caratteristica principale del gioco, e la cosa più simile ai punti ferita che mi viene in mente. Si perde coraggio tentando di fare cose pericolose, e si guadagna riuscendoci, o facendosi consolare/rincuorare. Si può spendere coraggio per dare speranza a un'azione quasi impossibile. Molte situazioni tolgono coraggio senza ricompense, per esempio, stare in una casa buia di notte, fa perdere tot punti ogni turno. Senza coraggio, non si può andare avanti. Si scappa, cosa che spesso è pure una buona idea fare anche se non si è costretti...

Ingenuità: si spende Ingenuità per avere fortuna, faccia tosta, e sperare che tutto vada per il meglio. È l'opposto dell'Immaginazione. L'Ingenuità è un potere sulla storia. Un personaggio la spende, incrocia le dita e racconta quel che succede al posto del narratore. I punti spesi determinano quanto può essere improbabile il racconto. Se il narratore sorride (suo malgrado), il racconto è valido.

Sarebbe interessante usare, anziché punteggi, dadi usati in una certa maniera. Poi vi spiegherò. Ma lo lascio a un approfondimento eventuale e futuro.

Famiglia

Bonus: reddito, lavoro interessante, genitori spesso lontani da casa, genitori comprensivi, nonno/a sprint, antenati celebri, essere orfano. Malus: madre apprensiva, reddito, fratelli rompiballe più grandi, fratelli pestiferi più piccoli, cugini stronzi, dover fare lavoro estivo.



Cane

Il Cane è per i *power players*. Chi ha un Cane tiene due personaggi, Cane e Ragazzo In Gamba. I punti spesi per il Cane vengono moltiplicati per X, dove X sono Punti Sfortuna del Ragazzo In Gamba. È normale che chi ha superCani rischi sempre, in continuazione, la vita chiuso in trappole mortali da cui solo il superCane può salvarlo. Con tre Punti Sfortuna solo Lassie può tenere in vita un Ragazzo In Gamba a lungo; amici e parenti, soggetti a incendi, terremoti, inondazioni ed esplosioni atomiche mirate al Ragazzo In Gamba, cominceranno ad odiarlo, e a cercare di separarlo dal superCane. Un superCane da solo ha un solo scopo nella vita, ricongiungersi con il suo padroncino. Niente, di solito, riesce a fermarlo. Vabbe', sto scherzando, ma ho reso l'idea. Meglio avere Cani che lascino spazio anche agli altri. 8-)

Occhio: il Cane può diventare facilmente il personaggio più forte del gioco ma resta sempre un cane. Non parla come Tequila. Non programma in Java. Non lancia coltelli.

Base Segreta

Comprata con un pool di punti raccolti dai personaggi, e sviluppata a mo' di *Covenant*. 8-)

Scuola

Idem come sopra.

Risorse / Nemici

Creati dai giocatori come i personaggi, danno 1/10 del loro punteggio totale a ciascun personaggio giocante.

Extra

Le abilità speciali. Non sto a fare un elenco... Mi preme solo dire che non si prendono con i livelli. No. No. No. No. No. O si hanno di partenza pagandole, o si acquistano giocando, a seconda della coerenza della storia e dei gusti dei giocatori, e senza garanzie di mantenerle o di acquistarle per forza...



Capacità

In questo gioco, le capacità che mi stanno a cuore sono percezione, schivare e nascondersi. Penso che debbano essere un poco più complicate, anche a livello di meccanismo, e rese particolari e divertenti. Per esempio, la capacità di nascondersi potrebbe, quando tirata, generare un "pool" di punti per nascondersi, gradualmente erosi ogni turno di ricerca dai tiri degli avversari o dai movimenti del personaggio. Questo darebbe quella sensazione di "che faccio, sto fermo o scappo, sto fermo o scappo" tipica del nascondino. Lo

stesso dicasi per la percezione, che non vorrei una cosa sì/no ma più un gioco di dettaglio: il giocatore potrebbe dichiarare il dettaglio, per esempio, da ovvietà generali a un singolo particolare rivelatore, prima di tirare il dado (*work in progress*). La schivata va raccontata prima di tirare, e vanno descritti diversi 'modi' di schivare qualcosa, di diversa efficacia a seconda del qualcosa. Potremmo persino dividerla in sotto-skill... (*work in progress*)

Azioni

Cosa ha influenza sul successo di un'azione? In primo luogo, la raccontabilità. La stragrande maggioranza dei casi viene risolta in modo quasi- realistico, con l'eccezione del farsi male, che sottostà al Grande Tabù e alle questioni di combattimento qui in basso. In secondo luogo, entrano in ballo la pianificazione (con l'Immaginazione), la determinazione (con il Coraggio) e l'improvvisazione/fortuna (con l'Ingenuità). In terzo luogo subentra la Disperazione. Quando un Ragazzo In Gamba finisce almeno due tra Immaginazione, Coraggio o Ingenuità, può dichiararsi Disperato. Un Disperato da' fondo a tutte le sue risorse e riesce automaticamente in un'unica azione, poi fallisce in tutte le altre... finché non recupera la speranza (a fine avventura).

Eh già, i Ragazzi In Gamba sono temibili.

Nota: gli adulti non diventano mai Disperati, perché sono disperati già di natura (non hanno né Immaginazione né Ingenuità...).

Ovviamente, le azioni con esattamente una probabilità di riuscita su un milione sono successi automatici.

Combattimento

Il combattimento "lungo" *hack'n'slash* non fa per questo gioco. Questo è un gioco di schivate. Questo è un gioco di combattimenti alla *Scooby Doo*: corse e rincorse. Mi riservo di tornare in argomento (perché si sta facendo veramente tardi e io domani lavoro).

Il punto è che il risultato di un combattimento in Ragazzi In Gamba si raggiunge con un'unica azione, spesso e volentieri. È un preparare qualcosa, e quindi un tutto o niente. Niente "graduale smaltimento *hit points*". Dai una



botta in testa al cattivone, e quello o sviene o non sviene. Una seconda botta in testa un minuto dopo non è facilitata dalla prima.

In generale: i personaggi sono ragazzi. Con un adulto non c'è storia. È una questione di massa, muscoli, dimensioni, tutto insomma. Non è alla pari. Non è proprio il caso. Il combattimento tra adulti e ragazzi è semplicemente un cercare di afferrarli da una parte, e uno schivare, distrarre o liberarsi dalla stretta (e nel frattempo preparare il ferro da stiro, o aspettare che arrivi la polizia) dall'altra. Se un adulto afferra il ragazzo, è finita. Può legarlo, farlo svenire, o farlo fuori (di solito dipende da quanto è arrabbiato; inoltre, un adulto può non avere il Coraggio necessario fare una cosa tanto atroce come uccidere un ragazzo, per cui lo lascerà a morire in un punto dove il Cane potrà venirlo a salvare...).

Con le armi, e soprattutto le armi da fuoco, non c'è afferrare/schivare ma minacciare/distrarre. Il meccanismo è simile. Finché qualcuno è armato, tutti fanno quello che dice lui, cercando di distrarlo per poter scappare dalla situazione di minaccia e tornare a corsa e rincorsa.

Per affrontare un adulto occorrono attacchi coordinati, di sorpresa, in

sovrannumero, e meglio ancora tutte e tre queste cose più Immaginazione.
(*work in progress*)

Il Cane, da personaggio per *power player*, non sottostà a queste limitazioni.

Tra ragazzi ci si pizza più liberamente. Ma non in modo grave; cazzottoni, lotta, "Di' che ti arrendi", e simili.

Non c'è bisogno di punti ferita, quindi. Ogni singola ferita, quando arriva, da' penalità specifiche alla parte colpita e/o all'insieme. È molto semplice da gestire, visto che le ferite saranno storte, taglietti, lividi, bitorzoli, e al limite, se ci si sente di fare sul serio, fratture. Più serio di questo c'è solo la morte (e i cattivi ci proveranno, a farvi fuori... se solo riuscissero a prendervi...).

Rifacendomi a *Pendragon*, do una mia versione del *Chivalry Bonus*. Ogni Ragazzo In Gamba con una certa quantità di punti in Immaginazione, Coraggio e Ingenuità ha un bonus sulla schivata.

Farsi un nome

La crescita del personaggio va ridimensionata. Se vogliamo avere dei livelli, sono livelli di notorietà. Più imprese si hanno compiute, dopo tutto, più il proprio nome sarà conosciuto nel mondo grazie alla Società Tricker, e nella tua città i poliziotti tenderanno ad ascoltarti quando proponi la soluzione del caso, e i genitori a lasciarti uscire di sera perché sanno che di te ci si può fidare (anche se ti divertivi senz'altro di più quando dovevi uscire dalla finestra).

Quindi i punti esperienza divengono più simili alla *Glory* di *Pendragon*. Vengono presi quando si ricevono dei meriti, e vengono persi quando si fanno brutte figure. Così se si risolve un'avventura ma un acerrimo rivale se ne prende il merito, i punti esperienza vanno tutti a lui e i personaggi vanno a letto senza cena, rodendosi il fegato (ma con la coscienza pulita). Lo Scherzo dell'Anno vale un sacco di punti, naturalmente.

Per inciso... le capacità del personaggio non dovrebbero dipendere dai livelli. Non ha senso. E lo sapete benissimo. Pensate inoltre a come diventa semplice e immediato, senza differenze macroscopiche di potenza, portare un personaggio da un gruppo all'altro: "È arrivato un nuovo studente...".

Qualche idea senza capo né coda.

...solo un paio di riflessioni promozionali, in realtà.

La prima: i Ragazzi In Gamba condividono un unico mondo. Ha quindi senso che si conoscano l'un l'altro. Ci potrebbe essere un sito ufficiale, dove immettere personaggi, raccontare avventure, e così via. E una classifica di Gloria ovvero livelli ovvero punti esperienza, attribuita dal gestore del sito a seconda dei racconti e delle imprese di un certo personaggio raccontati dalla Società Tricker. Chi vuole può lasciare un indirizzo e-mail o meno... Ed ecco che si costituisce (praticamente da sola) la Società Tricker, dove amici di matita si scrivono le loro avventure.



La seconda: la Società Tricker e la filosofia del gioco rendono semplice organizzare eventi o tornei non competitivi in una *convention*. Ogni giocatore può portarsi il personaggio che usa a casa. Il personaggio è lì per la *convention*, ovviamente. Si riunisce intorno a un tavolo con altri membri della Società, e da lì succede di tutto...

*Impaginazione a cura di Lorenzo Trenti (2002).
Tutte le immagini sono tratte dai romanzi del
"Club dei Sette" di Enid Blyton, editi in Italia da Mursia.*
