

*Siamo più popolari di Gesù*  
John Lennon

# *Saremo Dèi che camminano fra gli uomini*

Opera per il GdRItalia 24 Ore Contest  
12 Aprile 2009

di Piermaria “KALLISTI” Maraziti

*Dedicato a Laura “Desiderio” Bucciolini  
(01/01/1966 – 12/04/2009)*

# Chiave

Chiave.....	2
Prologo.....	3
Narrazione e interpretazione.....	3
Spartito.....	4
Armonia.....	4
Contrappunto.....	4
Ritmo.....	5
Esecuzione.....	5
Azioni.....	5
Confronto.....	6
Uso di abilità e confronti di gruppo.....	8
Uso reiterato di abilità e confronti.....	8
Combattimento.....	9
Ferimenti e morte.....	9
Tabelle.....	10
Partitura.....	11
Psicomusicisti.....	12
Storia.....	12
Organizzazione.....	13
Scopi finali.....	13
L'utopia di John Lennon.....	13
Criptofascismo.....	13
La divinizzazione.....	13
Giocare.....	14
Livello basso.....	14
Livello medio.....	14
Livello alto.....	15
Dissonanti.....	16
Scopi.....	16
Possibili gruppi.....	16
Livello basso.....	17
Livello medio.....	17
Livello alto.....	17
Concerto.....	18
Per gruppi di Psicomusicisti.....	18
Un gruppo di studenti troppo curioso.....	18
Strani poliziotti.....	18
Conflitto pericoloso.....	18
Per gruppi di Dissonanti.....	18
Un fan club troppo organizzato.....	18
Una strana scuola di musica.....	19
Una guardia del corpo eccessivamente violenta.....	19
Sessioni di gioco.....	19
Gioco conflittuale.....	19
Storie nel passato.....	19
Coda.....	20
Disclaimer.....	20
Postfazione.....	21

« *L'ultimo politico ha rovinato questa  
nazione, non sapeva come gestirla, se  
pensate che vada male aspettate che me  
ne occupi io!* »  
Rufus T. Firefly (Groucho Marx)

## Prologo

Nella corsa (utopica?) al controllo del mondo si sono, nel corso dei secoli, candidate diverse persone, o entità. Imperatori, Chiese, Superpotenze, Corporazioni. Ma, a volte, masse enormi sono state in qualche modo condizionate più o meno pesantemente da singoli individui dotati di un carisma particolare e un motivo per salire sulla scena: meriti sportivi (*l'home run* che è valso la vittoria del torneo o il rigore decisivo), o letterari (la grandiosa saga di un personaggio talmente mediocre da piacere a tutti o l'intricato romanzo rivelatore di chissà quali misteri), o cinematografici (il regista capace di far piangere e ridere a piacimento il pubblico dei suoi film o l'attore *sexy* ma che piace anche agli uomini, no non in quel senso), o musicali (la *band* nelle *hit parade* per anni).

Questo gioco di ruolo è ambientato in un mondo parallelo ma tutto sommato enormemente simile al nostro fra qualche anno (solo un pizzico di tecnologia in più) in cui un piccolo gruppo di persone sta conquistando, non troppo lentamente, il controllo da sempre agognato dagli aspiranti “*patroni ti monto*”.

Il mezzo da loro usato è... la musica.

In qualche inspiegabile modo le loro musiche rendono in qualche modo dipendenti chi le ascolta, e li condizionano permettendo quindi di indirizzare le loro scelte, anche politiche.

Naturalmente la cosa non è risaputa, ma alcuni se ne stanno rendendo conto e stanno cercando di opporre una resistenza che, però, non può essere aperta perché, purtroppo, si è ormai alle strette: buona parte delle persone sono infatti già condizionate e si sta quindi veramente correndo una corsa contro il tempo per impedire che il mondo sia soggiogato alla volontà di pochi.

In questo gioco interpreterete la parte di esponenti (più o meno consapevoli) dell'una o dell'altra parte (non mescolando le due parti nello stesso gruppo, generalmente, a meno che il Narratore, d'accordo con i giocatori, non abbia voglia di gestire una situazione di conflitto fra personaggi giocanti, cosa che potrebbe essere interessante ma, chiaramente, complessa).

Chiameremo le due parti “Psicomusicisti” e “Dissonanti”: questi due termini serviranno per distinguerli ma solo nel regolamento, non sono infatti termini “in ambientazione” quindi i giocatori e il Narratore non dovranno mai usarli nell'interpretazione o nelle descrizioni dell'ambiente. Alcune parti dell'ambientazione andranno lette solo da giocatori Psicomusicisti e altre solo da giocatori Dissonanti: questo è importante per evitare di rovinarsi il gioco. Naturalmente il Narratore dovrà essere familiare con l'intera ambientazione.

## Narrazione e interpretazione

Questo è un gioco di ruolo e non un gioco di simulazione: le regole che leggerete servono per lo più a risolvere in modo semplice le situazioni incerte ma sono solamente delle linee guida e, certo, non vogliono in nessun modo aver la pretesa di simulare alcunché ma solamente essere un aiuto per Narratore e giocatori nella loro interpretazione dei personaggi e nella narrazione della storia.

« *Did I request thee, Maker, from my clay  
to mould me man, did I solicit thee from  
darkness to promote me...?* »  
John Milton, Paradiso perduto

## Spartito

Indipendentemente dalla parte scelta, i giocatori dovranno costruire il proprio personaggio, il loro *alter ego* nel mondo dell'ambientazione. Questo sarà, in qualche modo, il loro spartito.

La maggior parte delle interazioni nel gioco saranno discorsive e legate al buon senso, anche se non mancheranno semplici meccaniche per risolvere i confronti e le azioni, quindi gran parte della descrizione del personaggio sarà discorsiva, con alcuni aspetti meccanici legati in modo semplice alla musica.

## Armonia

Una prima descrizione dovrà essere quella più esteriore del personaggio: come si presenta a chi lo vede la prima volta nella sua casa e nel suo luogo di lavoro.

*Ingrid è una bella ragazza, appena uscita dall'università dopo un dottorato in Psicologia ha ancora l'aria di una studentessa, non manca di avere con sé uno o più libri (non sopporta i moderni lettori digitali tipo il kindle<sup>1</sup>) ed è sempre curiosa su quasi qualsiasi argomento. Casa sua è l'apoteosi del disordine, ma lei sa sempre dove si trovano le sue cose. Non ha ancora iniziato una seria ricerca per un lavoro.*

*Kurt è un vero e proprio nerd. Nonostante i suoi quasi cinquanta anni. Ha sempre le cuffie all'orecchio non sai mai se ti sta ascoltando, sta parlando al cellulare, sta ascoltando musica o sta navigando su Internet ascoltando il palmare che gli legge gli ultimi feed di notizie. O magari tutte queste cose assieme. È un feticista del Feng Shui, la sua casa sembra un museo... quasi del tutto vuoto. Ma ogni parete ha un display al plasma che può diventare uno schermo di computer, un televisore o un panorama. Da anni si mantiene con i suoi siti informativi e le sue consulenze sulla sicurezza.*

Come si vede si ha già un'idea vaga delle caratteristiche principali di questi personaggi con poche righe di descrizione. È chiaro che non troveremo facilmente nessuno dei due in un inseguimento ad alta velocità, ma probabilmente Ingrid capirà al volo le intenzioni di una persona appena incontrata mentre Kurt sarà sempre informato sulle ultime novità o saprà dove cercare quasi qualsiasi informazione, magari anche in modo non onesto.

## Contrappunto

Nel corso del gioco capiteranno molti momenti in cui i personaggi dovranno effettuare delle azioni, siano esse effettuare una ricerca, *hackerare* un sistema informatico, cucinare, guidare un elicottero, etc.

L'approccio di questo gioco è molto leggero: nessuna tabella infinita di abilità e loro descrizioni ma solamente il buon senso. Il Narratore deciderà all'inizio il "livello" generale della storia (o campagna) e lascerà quindi ai giocatori la possibilità di scegliere 1-3 ambiti d'eccellenza, 2-5 di competenza, e 4-8 di buona capacità. Oltre a questi ambiti i personaggi sapranno comunque fare cose "di ordinaria routine" a meno che non risulti evidentemente il contrario dalla descrizione (si presume che praticamente tutti i personaggi sappiano

<sup>1</sup> <http://www.amazon.com/kindle-Amazon-Wireless-Reading-Generation/dp/B00154JDAI>

guidare un'auto in condizioni normali, navigare su Internet, capire in modo approssimativo un'altra lingua, salvare musica in un lettore MP3, etc.).

La descrizione delle abilità deve essere semplice e può essere costituita da un nome, un verbo o una breve frase.

*Ingrid ha eccellenza in: Neuropsichiatria. È competente nella ricerca di informazioni (bibliografica) e ha un forte intuito. È capace di cucinare, ha una buona memoria fotografica, riesce facilmente a notare piccoli dettagli ed è cintura marrone di Ju-Jitsu (ha seguito dei corsi finalizzati alla difesa personale).*

*Kurt è un hacker esperto in sistemi di sicurezza. È competente nella ricerca di informazioni su Internet ed è sempre aggiornato sulle ultime notizie in quasi qualsiasi campo. Conosce il Feng Shui, sa leggere un testo cinese (magari con l'aiuto di un vocabolario on line per gli ideogrammi che non conosce), ha l'orecchio assoluto<sup>2</sup> e conosce praticamente tutti i gruppi musicali in giro negli ultimi dieci anni.*

Si noti che avendo Kurt messo la conoscenze dei gruppi musicali solo a livello di buona capacità, non è un'enciclopedia ambulante, ma con buona approssimazione, magari aiutandosi con una ricerca, sarà in grado di riconoscere facilmente quasi tutte le musiche che sentirà in giro.

## **Ritmo**

Altre caratteristiche del personaggio dovranno essere concordate con il Narratore all'inizio del gioco sulla base della descrizione fatta sinora e del buon senso (che sempre deve accompagnare Narratore e giocatori).

Queste riguardano risorse nell'ambientazione (soldi, oggetti, possedimenti), lavoro e limitazioni del personaggio, amici e gruppi di appartenenza, e similari.

*Ingrid è fondamentalmente un'anarchica. Ha quindi varie amicizie, coltivate negli anni di università, con ambienti simili e, vista la particolare situazione mondiale, questo significa avere agganci nell'underground, sapersi muovere e nascondere quando ti cercano e avere accesso a qualche supporto per tirarsi fuori dai guai. Per il resto, Ingrid è fondamentalmente nullatenente, anche se rimedia un po' di danaro con ripetizioni e con un suo blog dove dà consigli e risponde alle persone con problemi familiari (guadagna dalla pubblicità e facendosi pagare pareri personalizzati).*

*Kurt lavora come consulente per alcuni gruppi musicali. Gestisce la sicurezza dei loro siti web e dei loro laptop. Sa a chi chiedere favori quando serve perché sa che i suoi datori di lavoro hanno importanti agganci, quindi quando gli capita di aver bisogno di un po' di cocaina in più o di un po' di svago (ci siamo capiti) non ha difficoltà ad ottenerlo con un paio di telefonate.*

## **Esecuzione**

Si descrivono ora le meccaniche di gioco.

## **Azioni**

La risoluzione delle azioni avviene in questo modo: una volta che il Narratore ha descritto la situazione e il giocatore ha spiegato le azioni del personaggio, a seconda del grado di competenza il giocatore dovrà scegliere, di nascosto dal Narratore, un certo

---

<sup>2</sup> Sa riconoscere immediatamente le note musicali individuando ottava e nota anche negli accordi.

numero di note musicali<sup>3</sup>. Il Narratore ne dovrà scegliere un numero a seconda della difficoltà dell'azione. Le scelte verranno rivelate contemporaneamente e a seconda di quante note scelte dal Narratore siano state “mancate” da quelle scelte dal giocatore si avrà un differente grado di riuscita.

Abilità	Note	Difficoltà	Note	Mancate	Riuscita
Eccellenza	6	Ordinaria	3	0-1	Piena e totale
Competenza	5			2	Parziale
Capacità	4	Difficile	2	0	Piena e totale
Nessuna	2			1	Parziale
		Difficilissimo	1	0	Piena

Appunti ed eccezioni:

- un'azione ordinaria riesce sempre a chi ha eccellenza o competenza in quell'ambito, similmente un'azione difficile per chi ha eccellenza;
- un'azione difficilissima non può essere tentata senza alcuna abilità, una difficile può riuscire solo parzialmente (se nessuna nota viene mancata);
- un'azione difficilissima può riuscire solo parzialmente a chi ha solo un livello di capacità in una competenza.

*Ingrid si è intrufolata in casa di un conoscente. Mentre lui è in cucina a preparare un panino, lei, chiedendo di andare in bagno, dà uno sguardo nella sua camera da letto per cercare dei documenti che pensa descrivano un nuovo protocollo di condizionamento su cui gli Psicomusicisti stanno lavorando. Lei ha un forte intuito (competenza) e riesce facilmente a notare piccoli dettagli. Dice al Narratore che cerca di intuire dove potrebbero essere nascosti dei documenti, e poi cerca piccoli dettagli che rivelino la posizione dei documenti. Per il Narratore la prima azione è difficile, Ingrid sceglie do-re-mi-fa-la e il Narratore fa-sol: il successo è parziale, quindi Ingrid individua alcuni punti possibili: sotto il cuscino del letto e in mezzo alla carta da riciclo. Cercando i piccoli dettagli poi Ingrid sceglie do-re-sol-si e il Narratore do-si: il successo è totale: Ingrid nota un angolino di una cartellina spuntare da sotto il cuscino. Rapidamente la apre e cerca di memorizzare l'appunto, un paio di pagine, usando la sua (capace) memoria fotografica: visto il poco tempo a disposizione è difficilissimo! Ingrid sceglie re-fa-sol-si e il Narratore re: Ingrid riesce parzialmente nel suo tentativo e ricorderà buona parte dell'appunto non riuscendo però a riprodurlo per intero.*

Sulla parzialità della riuscita è il Narratore a decidere, come si vede dall'esempio.

Queste regole si applicano nel caso di tentativi di effettuare delle azioni da parte dei personaggi “contro” l'ambiente, il mondo di gioco, oggetti inanimati o animali: nel caso in cui invece il personaggio tenti un'azione (direttamente o indirettamente) contro un altro personaggio (gestito dal Narratore o, anche, da un altro giocatore) si applicano delle regole leggermente diverse, quelle del confronto.

## Confronto

Nel confronto c'è una parte attiva e una parte passiva: uno dei personaggi cerca di fare qualcosa e l'altro cerca di impedirglielo. Come prima, ognuno dei due sceglie un certo

<sup>3</sup> Questo può essere effettuato usando dei cartoncini con scritte le sette note fondamentali o, se i giocatori sono particolarmente versati, un paio di strumenti musicali (due tastiere).

numero di note a seconda che si tratti del personaggio attivo (chi cerca di fare) o passivo (chi cerca di impedire) e queste vengono rivelate assieme.

Poi si conta il numero di note mancate dal giocatore attivo.

Abilità	Attivo	Passivo		Mancate	Riuscita
Eccellenza	5	3		0	Piena e totale
Competenza	4	2		1	Parziale
Capacità	3	1		2	Fallimento parziale
Nessuna	1*	1*		3 o Tutte	Fallimento totale

Appunti ed eccezioni:

- un personaggio senza abilità come parte attiva non può mai avere successo contro un personaggio competente o eccellente, al massimo un successo parziale contro un personaggio capace;
- un personaggio senza abilità come parte passiva può costringere al più ad un successo parziale un personaggio competente o eccellente che manchi la sua nota, o ad un fallimento parziale un personaggio capace;
- successi e fallimenti fra personaggi senza competenza sono sempre parziali;
- un personaggio con abilità eccellente può fallire al massimo in modo parziale contro un personaggio competente e può avere alla peggio un successo parziale contro un personaggio capace; un fallimento parziale contro un altro personaggio eccellente, però, vale come fallimento totale;
- un personaggio competente può alla peggio avere un successo parziale contro un personaggio con capacità inferiore;
- quando si mancano tutte le note, non importa il loro numero, è un fallimento totale direttamente (escluse le eccezioni sopra relative al fallimento e al minimo risultato).

Come nell'uso delle abilità in modo ordinario, sulla parzialità del successo decide il Narratore. Un fallimento parziale, d'altro canto, rimane un fallimento, ma chi ha tentato l'azione riesce comunque in qualche obiettivo molto secondario (ad esempio l'*hacker* che riesce a non farsi tracciare).

*Kurt ha individuato un blog operato da un gruppo anarchico. È sicuro che viene usato come punto di scambio di informazioni, quindi dice al Narratore che tenterà di hackerarlo, per penetrare nella sezione protetta del sito. Il programmatore del blog è competente e il Narratore sceglie per lui re-si, Kurt è eccellente e sceglie do-re-mi-sol-si: Kurt penetra nella sezione riservata. Dopo un'accurata ricerca individua una persona che ritiene pericolosa che però scrive usando uno pseudonimo, vuole cercare, scambiando messaggi con questa persona, di capire come rintracciarla, cercando qualche indizio che lo aiuti a restringere la cerchia: anche se Kurt è capace di cercare informazioni e la sua competenza sulle ultime notizie può dargli vari appigli per far sfuggire qualche informazione a questa persona, il Narratore decide che Kurt può dirsi al massimo capace in questo abito, e il giocatore sceglie la-sol-si. Il Narratore sceglie per la persona sotto le mire di Kurt (competente nell'uso consapevole di Internet) do-la: è un successo parziale. Kurt capisce che si tratta di una donna, probabilmente esperta di psicologia e da un suo commento deve aver studiato qualche arte marziale. Non è sufficiente per trovarla ma già si può iniziare a fare qualche ricerca incrociata.*

Il Narratore può decidere che determinate circostanze possano influire sul confronto. Potrà quindi abbassare o alzare temporaneamente (a tutti gli effetti della tabella soprastante) l'abilità di uno dei due personaggi (o di entrambi) per riflettere la situazione.

*Ingrid è penetrata a casa di Kurt nottetempo per far sparire delle prove in suo possesso. Purtroppo Kurt (che doveva essere ad un convegno in un altro Stato) torna improvvisamente a casa perché il suo volo è stato cancellato e non voleva attendere quello della mattina in aeroporto. Ingrid cerca un luogo per nascondersi, ma l'azione di per sé difficile in casa di Kurt è resa impossibile dalla sorpresa (il Narratore decide di ridurre l'abilità di percepire piccoli dettagli, che Ingrid cerca di usare per capire dove nascondersi, a "nessun abilità" ma questa, con una difficoltà difficile non è sufficiente che per un successo parziale; il Narratore decide che semplicemente non riesce). A quel punto Ingrid si trova davanti Kurt, appena rientrato, con due valigie in mano, le cuffiette alle orecchie e abbastanza contrariato: decide quindi di usare il poco Ju-Jitsu che conosce per gettarlo in terra, uscire di corsa e fuggire. Il confronto sarebbe fra Ingrid con capacità nel Ju-Jitsu e Kurt senza abilità fisiche particolari, ma la sorpresa e la situazione aiutano Ingrid quindi il Narratore decide di considerarla competente: lei sceglie quindi do-sol-la-si e Kurt (incompetente) mi. Il successo di Ingrid è totale: Kurt è caduto rovinosamente in terra senza nemmeno capire cosa sia successo e Ingrid è ormai già lontana.*

### **Uso di abilità e confronti di gruppo**

Quando è un gruppo intero a tentare un'azione od effettuare un confronto il Narratore deve decidere opportunamente sulla difficoltà (spostare un'architrave crollata o cercare una lente a contatto caduta in terra è più facile se si è in tanti, *hackerare* un sito non necessariamente) e sull'importanza del numero di persone nel confronto (una partita di calcetto vedrà svantaggiata la squadra con un espulso) mentre la competenza sarà quella media del gruppo (approssimata leggermente per difetto: Eccellenza e Capacità mediano in Competenza, ma Eccellenza e Competenza in Competenza – similmente per gruppi più numerosi, anche se un solo competente in un gruppo di eccellenti tutto sommato non abbassa la media di Eccellenza!).

Per un'azione, il Narratore valuterà se modificare opportunamente il livello di abilità dei personaggi. Per un confronto il Narratore deciderà sulla base delle circostanze di innalzare o abbassare il livello di abilità di una (o anche entrambe) le due parti. In casi particolari può anche decidere per un successo o un fallimento automatici.

### **Uso reiterato di abilità e confronti**

Il Narratore può decidere che determinate azioni o confronti non possano risolversi in un solo "*round*" e quindi con una sola scelta di note ma che siano necessari più successi, ognuno dei quali dà una parte di vantaggio (scopre qualche informazione, riduce l'incendio, avvicina al luogo cercato).

Il Narratore dovrebbe decidere anzitempo quanti successi saranno necessari (senza necessariamente comunicarlo ai giocatori) e quali siano, eventualmente, gli avanzamenti (se ha senso dare dei risultati parziali). Altra cosa importante: deve decidere se un fallimento azzera la situazione, allontana un po' dal risultato, riduce percentualmente il risultato finale o semplicemente lo ritarda.

*Provare a penetrare una sicurezza informatica potrebbe essere complesso e richiedere diversi stati (avere una login valida, trovare un buco di sicurezza, sfruttarlo per avere le informazioni cercate). Un fallimento parziale potrebbe semplicemente rallentare la corsa ma uno totale potrebbe far rivelare l'attacco, costringendo ad abbandonarlo.*

*Perquisire una casa potrebbe avere necessità di diversi confronti. Ad esempio se le cose da trovare sono tre, il Narratore chiederà tre tentativi. Ogni fallimento*



*indicherà semplicemente che la cosa cercata non è stata trovata, quindi riducendo l'ampiezza del risultato. Per non dare informazioni in più ai giocatori, però, il Narratore potrebbe anche aggiungere cose insignificanti alla lista in modo che un giocatore furbo comunque non sappia se ad un fallimento possa corrispondere un oggetto importante o nulla di che (magari costringendo il Narratore a tentativi esaustivi – che in situazioni particolari, tipo un'indagine da parte della scientifica, potrebbero aver senso, ma che nel caso di una perquisizione fatta in fretta e furia no).*

## **Combattimento**

Anche la risoluzione dei combattimenti (come comunque già visto nel semplicissimo esempio di Ingrid contro Kurt) sono dei semplici confronti. Nel caso di combattimenti lunghi saranno reiterati fino a che uno dei due personaggi non abbia la meglio grazie a uno o più (nel caso di personaggi esperti nel combattimento) successi.

Le azioni si svolgeranno in *round* (senza particolare indicazione temporale se non quelle date dal buon senso) dove i personaggi alterneranno confronti attacco/difesa.

Il Narratore, se preferisce o dove veda una effettiva contemporaneità di azione, potrebbe anche decidere di effettuare due confronti incrociati contemporanei, in cui ciascuno dei due personaggi faccia a turno la parte di attivo e passivo. La decisione sul risultato è, ancora (noiosamente) legata al buon senso: due fallimenti significa che i due personaggi hanno sparato a vuoto, o mancato il loro pugno; due successi che i personaggi si sono colpiti a vicenda o che le due mosse si sono annullate a vicenda.

Si noti che in determinate situazioni il Narratore potrebbe decidere di effettuare un confronto di gruppo piuttosto che dei confronti singoli: una battaglia fra due bande rivali, o una sparatoria fra un gruppo di rapinatori e la polizia in effetti sono più semplici e veloci da gestire come confronto di gruppo, narrativizzando poi l'esito.

## **Ferimenti e morte**

Chiaramente nel corso di un combattimento (ma anche di alcune azioni, ad esempio un fallimento nel far atterrare in emergenza l'elicottero) i personaggi possono subire dei danni di vario tipo. In questo gioco si cerca di tenere al minimo il livello di complessità della simulazione ma non si vuole essere del tutto irrealistici: il Narratore dovrà giudicare il problema in cui il personaggio si trova sulla base delle condizioni e del buon senso e classificare il personaggio ancora in vita usando i codici dei colori usati anche nel pronto soccorso (una sua variante):

- **morto** – non c'è nulla da fare, il cecchino ha colpito in testa o il personaggio ha perso l'appiglio precipitando nel vuoto per trenta piani, il giocatore dovrà ripartire con un nuovo personaggio (o questo personaggio non giocante è perso o finalmente sconfitto);
- **blu** – il personaggio è praticamente morto ma qualcosa potrebbe ancora salvarlo: un'ambulanza attrezzata per la rianimazione era dietro l'angolo oppure è caduto attraverso i rami di un albero e ha praticamente tutte le ossa rotte. Un personaggio non esce mai indenne, sempre che ne esca, da una situazione simile e questo si dovrà rispecchiare sulle sue abilità. Inoltre la ripresa sarà lunga (mesi) e quindi è praticamente fuori gioco (a meno di campagne lunghe);
- **rosso** – il personaggio è ferito gravemente ma non in immediato pericolo di vita (la pallottola ha perforato il polmone ma mancato il cuore): se trattato per quanto possibile sul posto e portato con estrema rapidità in un ospedale attrezzato potrà

salvarsi. Il personaggio rimane fuori gioco per 1-2 mesi ma ragionevolmente non avrà ulteriori conseguenze a lungo termine;

- giallo – il personaggio è ferito ma può, con molte limitazioni, agire (un braccio rotto, una leggera commozione cerebrale); i tempi di recupero sono dell'ordine delle settimane;
- verde – il personaggio è leggermente ferito, non ha limitazioni se non in casi particolari (una storta che non gli permette di correre ma non gli impedisce certo di *hackerare* il *laptop* appena scippato al musicista) e i tempi di recupero sono dell'ordine dei giorni.

È uno schema molto semplice ma dovrebbe aiutare il Narratore a giudicare in modo semplice e comunicare la situazione ai giocatori senza troppe imprecisioni.

*Kurt trova finalmente Ingrid. Con lui c'è Ivan, una guardia del corpo russa, un omonimo specializzato in tutte le forme di combattimento. È però disarmato, perché sono nell'area partenze di un aeroporto. Ingrid ha con sé due amici (Yu e Sahid, entrambi patiti del Kung Fu ma non certo tanto da farne una professione). Kurt si fa di lato mentre Ivan si avvicina a Ingrid intimandole "Vuieni cuon me" con un fortissimo accento russo. Il Narratore decide che, tutto sommato, l'essere in tre (anche se Ingrid ha solo un'infarinatura di arti marziali) compensa l'abilità eccellente di Ivan e quindi valuta i tre come eccellenti e, vista la contemporaneità dell'azione, fa effettuare due confronti: nel primo il gruppo attivo sceglie do-re-mi-sol-si e Ivan passivo do-re-fa, nel secondo il gruppo passivo fa-la-si e Ivan attivo do-mi-fa-la-si. Il gruppo ottiene un successo parziale e Ivan totale: uno degli amici di Ingrid (Yu, deciso a pari e dispari) colpito in pieno si accascia al suolo privo di sensi (giallo), ma Ivan subisce un colpo in testa (verde). Ingrid decide di fuggire, lasciando Sahid da solo. Sahid a questo punto decide di difendersi e basta, per far perdere tempo a Ivan e far scappare Ingrid con le informazioni: anche in questo caso il Narratore decide di considerare eccellente la competenza di Sahid per il vantaggio tattico che dà l'agire solamente in difesa, piuttosto che cercare di contrattaccare, e anche per il fatto che Ivan sta cercando di svincolarsi perché l'obiettivo del suo capo è Ingrid. In questo caso però il confronto è uno solo, Ivan attivo sceglie re-mi-fa-sol-si e Sahid passivo do-la-si. Ivan fallisce parzialmente e rimane quindi impegnato con Sahid che, però, a questo punto perde il vantaggio tattico. Il confronto successivo è Ivan attivo do-re-sol-la-si contro Sahid passivo ma ora solo competente: mi-la. Il successo di Ivan è parziale: lascia dietro Sahid, stordito (verde), e corre dietro Ingrid. Il seguito di questo esempio rimane alla vostra fantasia, assieme al futuro dei due personaggi che ora ci abbandonano.*

Si adotterà una scala simile anche nel caso di intossicazione da droghe di vario genere (compresi *alcol* o *siero della verità*). In generale ogni grado di gravità (verde-1, giallo-2, rosso-3) abbassa il livello di competenza del personaggio, ad esempio un personaggio ferito (giallo) con un'abilità eccellente potrà, al limite, usarla come fosse solo capace.

## **Tabelle**

Nella coda (appendice) sono presenti due tabelle percentuali che danno un'idea migliore delle possibilità di successo nell'uso delle abilità e nei confronti e chiariscono qualche eventuale dubbio relativo alle varie eccezioni.

« *And I find it kind of funny  
I find it kind of sad  
The dreams in which I'm dying  
Are the best I've ever had  
I find it hard to tell you  
I find it hard to take  
When people run in circles  
It's a very very  
Mad world  
Mad world »*  
Gary Jules, Mad World

## Partitura

Il mondo immaginato in questo gioco non è molto diverso da quello reale. È semplicemente leggermente avanti nel tempo. Alcune tecnologie ancor oggi poco diffuse sono più diffuse, assieme ad altre che erano solo state immaginate dai tecnologi più all'avanguardia – ma con i piedi in terra, insomma: macchine ibride, pareti delle case più lussuose con display al plasma grandi metri quadrati, inutilità di tastiere e mouse sostituite da gesti o *touch screen* posti sulle scrivanie, lettori mp3/cellulari/macchinette digitali sofisticati e sempre connessi, primi insediamenti sperimentali sulla Luna (stile vecchio Spacelab), rete pervasiva e nulla di più stratosferico. Potremmo porre questo periodo nel 2025 o nel 2050, fa poca differenza e dipende dai gusti del Narratore e dei giocatori.

Dal punto di vista sociale e politico poco è cambiato. Non ci saranno guerre in Iraq o Afghanistan e magari saranno in Venezuela e Nigeria. Il “pericolo” dell'Islam sarà stato sostituito da qualcun altro. La grande crisi del 2009 sarà stata scongiurata ma ora se ne temono altre... però questi fatti ci interessano meno perché sappiamo benissimo che, ormai, è in corso una guerra nascosta fra un piccolo insieme di gruppi musicali che stanno pian piano ottenendo il controllo sulle popolazioni e, di conseguenza, sui potenti del mondo (dove ci siano libere elezioni, per gli stati meno liberi ci si sta organizzando) e chi ha scoperto questa cospirazione e sta cercando (a volte con aiuti ufficiali, altre in totale clandestinità) di contrastare questa avanzata.

Ma non è facile: non puoi denunciare il gruppo musicale preferito da decine di milioni di persone come se niente fosse, verresti preso per pazzo (e attireresti la loro attenzione). Devi piuttosto rovinargli i piani con cose che distraggano il pubblico da loro, rendendo inutili o di minore efficacia i messaggi subliminali e le frequenze condizionanti nascosti nelle loro musiche. Oppure sabotarli, modificando tali messaggi e frequenze. O, se proprio sei disperato, eliminarli fisicamente come con *John Lennon*.

Sì, proprio lui: anche se solo ultimamente, infatti, gli Psicomusicisti hanno iniziato un attacco in grande stile, grazie anche alle tecnologie degli ultimi decenni (ovvero da oggi, tempo reale, ai giorni dell'ambientazione), sono già secoli che alcuni studiosi hanno capito l'influenza della musica e di certe frequenze sulla popolazione e anche se solo a livello sperimentale (o, addirittura, per diletto e basta), vari fra i musicisti storici possono considerarsi precursori di questo gruppo.

Ma andiamo a vederne qualche dettaglio.

*Nota importante: i capitoli sugli Psicomusicisti e sui Dissonanti devono essere letti solo da giocatori che intendono giocare nelle rispettive fazioni. Sarà poi il Narratore, che dovrà leggerli naturalmente entrambi, a decidere quali altre informazioni fornire, anche a seconda del tipo di storia o campagna che vorrà impostare.*

*« You may say I'm a dreamer, but I'm not  
the only one, I hope some day you'll join  
us, And the world will live as one. »*  
John Lennon

## **Psicomusicisti**

I gruppi che hanno intuito la possibilità di controllare la popolazione grazie alla loro musica sono poche decine. Dopo aver passato un paio di decenni a cercare solamente di arricchirsi o di controllare da soli i loro fan si sono resi conto che un'azione così dispersiva (diversi messaggi a gruppi diversi di popolazione) e così fine a sé stessa (la semplice ricchezza materiale per sé e i loro diretti familiari e amici) era, tutto sommato, controproducente e inutile.

Quindi, non senza difficoltà, hanno messo in piedi una sorta di Concilio, si sono accordati sui messaggi e sulle modalità di “governo” del mondo e si controllano con attenzione a vicenda (a volte non senza difficoltà, sfuriate o veri e propri conflitti). Il loro motto è, ora, « Saremo Dèi che camminano fra gli uomini » ad indicare qualcosa di più di un semplice desiderio di controllo del mondo, ma proprio l'idea di costruire un'utopia.

La stessa conoscenza dell'esistenza di questo Concilio è limitata ai suoi stretti partecipanti, poche decine di uomini e donne in tutto. Attorno a loro ruotano collaboratori più o meno consci degli scopi dei loro datori di lavoro anche se, naturalmente, alcuni ruoli chiave dal punto di vista più tecnico sono coperti da esperti e studiosi di neuropsichiatria, acustica e altre discipline collegate.

Attorno a loro c'è una ristretta cerchia di persone ignare ma fidate che sanno come individuare i pericoli e tenerli lontani (del resto questo è semplice: c'è sempre un mitomane che vuol far parlare di sé per essere riuscito a saltare addosso al suo cantante preferito quindi una cerchia di protezione appare normale a tutti) ma anche piccoli gruppi di investigazione che, ignari di chi siano realmente i loro committenti grazie ad abili giochi di scatole cinesi, investigano sui loro nemici, ovvero quelle persone che possano aver intuito qualcosa del grande piano o sull'occasionale traditore o presunto tale.

## **Storia**

Uno dei primi ad intuire determinate potenzialità della musica fu Bach.

O, almeno, gli Psicomusicisti sono affezionati all'idea che sia lui a ricoprire questo invidiabile ruolo di precursore. Alcuni dei suoi appunti danno proprio l'impressione che lui avesse intuito qualche cosa, in effetti, ma solo più avanti, con Wolfgang Amadeus Mozart, si ha la certezza dell'applicazione dei principi che oggi, portati alla perfezione, permettono un efficace controllo sulla popolazione e il suo (lento ma inesorabile) condizionamento. Mozart era un massone e alcuni dei suoi appunti tramandati nella sua Loggia infatti non lasciano adito a dubbi.

Più avanti anche Wagner e i suoi interpreti successivi riuscirono in uno dei più grandi e ambiziosi progetti che allo stato delle conoscenze di allora si potesse sperare di raggiungere: il controllo della Germania da parte del Partito Nazionalsocialista di Hitler. Naturalmente quella era più una distopia che un'utopia e, per fortuna, fu un progetto che fallì... nel sangue.

Agli albori del movimento alcuni partiti politici italiani tentarono, con particolari inni ma anche grazie al controllo delle reti televisive e, quindi, di un certo controllo sugli *share* musicali, di condizionare la popolazione. Ma anche quello era un tentativo isolato, nato prima della creazione del Concilio.

Altri gruppi e tentativi degni di nota, (con interessi diversi) sono quelli del citato *John Lennon*, i *Queen*, i *Pink Floyd*, alcuni gruppi di musica *metal* ed alcuni cantautori. Non solo nel mondo occidentale, naturalmente, ma anche in Cina o nel mondo arabo.

Come detto, quando determinati strumenti divennero di massa e quindi la possibilità di riuscita di un eventuale piano per il controllo della popolazione mondiale improvvisamente divenne verosimile, i gruppi che usavano questa tecnologia si riconobbero e furono costretti ad incontrarsi e nell'arco di alcuni anni a fondare il Concilio.

## **Organizzazione**

Per essere una fazione che aspira al controllo del mondo gli Psicomusicisti sono abbastanza fuori canone: nel Concilio decidono le linee guida, quali partiti debbano salire e quali scendere, quali personaggi politici debbano diventare *leader* e quali no, quali corporazioni debbano avere il favore del pubblico e prosperare e quali invece fallire più o meno miseramente. Sulla base dei risultati poi aggiustano il tiro. Ogni nuova uscita proposta dai loro gruppi è tesa al raggiungimento dell'obiettivo comune, anche se ogni tanto qualcuno ci mette del suo, soprattutto quando le decisioni vengono prese a maggioranza e con contrasto all'interno del Concilio.

Per questo il Concilio cerca sempre di trovare dei compromessi e di arrivare ad una soluzione il più possibile condivisa.

## **Scopi finali**

Quali siano gli scopi finali degli Psicomusicisti, ovvero l'obiettivo che hanno davanti ai loro occhi (più o meno distante), viene lasciato alla fantasia del Narratore perché, chiaramente, influenzerà molto il *mood* della campagna (mentre sarà relativamente poco importante per brevi storie). Di seguito alcune idee applicabili.

### **L'utopia di John Lennon**

Il Concilio vuole raggiungere un mondo ideale, in cui ognuno abbia un suo posto, nessuno venga dimenticato, non ci siano motivi per cui le persone debbano odiarsi perché tutti avranno quanto è loro necessario per vivere e prosperare e tutto sarà fatto anche nel rispetto del mondo, che dobbiamo conservare per i nostri figli.

### **Criptofascismo**

Il Concilio vuole diventare, alle fine di un processo lungo probabilmente decenni, il supremo capo del mondo e stabilire una rigida gerarchia che controlli fino all'ultima persona sulla faccia della terra. Certo, probabilmente saranno i figli o i nipoti degli attuali gruppi a vedere questo *Nuovo Mondo* ma non importa perché lo scopo è talmente importante che sarà un piacere preparare questa nuova alba.

### **La divinizzazione**

I membri del Concilio sanno di essere superiori alla gente comune. E solo di rado nascono altre persone superiori, meritevoli, dopo lungo ed attento esame, di entrare a far parte del loro mondo. Il loro scopo è quello di essere adorati come divinità, proprio in virtù della loro superiorità. E, magari, anche quello di vivere per sempre grazie alle scoperte della medicina moderna e ad ardite ricerche nell'ambito della biologia molecolare.

## **Giocare**

Giocare dalla parte degli Psicomusicisti significa far parte di un'organizzazione segreta e che, quindi, non deve essere scoperta per nessunissima ragione e che non ha in nessun caso l'appoggio dei governi, anzi, probabilmente questi, se non già condizionati, cercherebbero di smantellarla se ne venissero a conoscenza.

I livelli di gioco possono essere vari, dal *groupie* che cerca, più o meno inconsciamente, di fare propaganda, portando avanti, a volte, anche gli ideali del suo gruppo di riferimento, sino a quello dei collaboratori più stretti dei membri del Concilio. Si sconsiglia il Narratore dal mettere in gioco direttamente proprio questi membri come personaggi giocanti ma di lasciarli sullo sfondo, al massimo di farli incontrare dai personaggi in occasioni particolari.

Gli scopi dei personaggi dei giocatori dovrebbero essere quelli di difendere l'organizzazione, a vari livelli e in vari modi, oppure quelli di cercare i Dissonanti (avendo o meno ben chiari i motivi per i quali li stiano cercando: chiaramente saranno chiari se si gioca ad un livello elevato, no se si gioca ad un livello più basso).

### **Livello basso**

I personaggi dei giocatori sono ignari di tutto. Sono manovrati dai gruppi per ottenere risultati intermedi utili o per limitare piccoli problemi.

*Fan club* – I personaggi dei giocatori fanno parte di un gruppo di *fan*. Ognuno ha la sua vita ordinaria ma sono accomunati dalla loro passione per questo o quel gruppo musicale, quindi si incontrano (virtualmente, su *Internet*, o fisicamente, ai concerti o a ritrovi appositi) e spesso fanno propaganda, manifestano contro persone (madri preoccupate, in genere) che si lamentano o, magari, aiutano nella piccola organizzazione durante concerti.

Altri possibili personaggi da inserire a questo livello sono: familiari lontani dei musicisti, giornalisti di riviste di musica che cercano di difendere il proprio posto di lavoro e di far valere le loro opinioni (le loro critiche), *nerd* e *blogger* appassionati di musica, autodidatti musicisti che cercano di formare piccole *band*...

### **Livello medio**

I personaggi dei giocatori sono ignari relativamente al Concilio e alle tecnologie di condizionamento, però hanno un fortissimo interesse a rimanere al loro posto e che i loro beniamini o datori di lavoro rimangano al loro posto nella *hit parade*.

*Scuola di musica* – I personaggi dei giocatori sono dei membri di una scuola di musica sponsorizzata da uno dei gruppi degli Psicomusicisti. Chiaramente a loro fa piacere essere considerati dei maestri e di tanto in tanto essere citati, magari come ispiratori di questo o quel passaggio di un brano di successo. Quindi si opporranno ferocemente a quelle persone che inizieranno a parlare di messaggi subliminali, condizionamento e strane cospirazioni!

Altri possibili personaggi da inserire a questo livello sono: azionisti o manager di etichette discografiche (ignari strumenti dei gruppi musicali con cui loro stessi si arricchiscono), persone nel diretto *entourage* dei gruppi ma considerati semplici dipendenti (chiaramente difenderanno il proprio datore di lavoro), *fan* particolarmente sfegatati (magari senza problemi di tipo economico, di quelli che seguono sempre il proprio gruppo nei concerti e che non ascoltano altra musica), investigatori incaricati di prendere informazioni su quel particolare gruppo *underground* da parte di una madre preoccupata...

## ***Livello alto***

I personaggi dei giocatori conoscono qualcosa sulle tecnologie e potrebbero anche aver intuito (o meno) qualcosa a proposito del Concilio. Sanno che quando qualcuno parla di messaggi subliminali ha ragione, ma deve essere ridicolizzato. Alcuni sono anche abituati a fare il lavoro sporco, perché a volte non è possibile fare altrimenti.

A questo livello sono possibili solamente figure di un certo peso, quindi comunque più o meno direttamente legate al gruppo musicale. Verranno quindi solo elencati alcuni esempi di personaggi singoli.

Guardia del corpo – Un personaggio che sa bene che a volte è utile avere una pala o un inceneritore a portata di mano.

Tecnologo – Questo personaggio sa come inserire i messaggi subliminali e sa che certe frequenze stimolano alcune aree del cervello.

Esperto di sicurezza – Un personaggio del genere è utile sia in modo passivo (per difendere le reti informatiche usate dagli Psicomusicisti dalle infiltrazioni) sia attivo (per stanare i gruppi Dissonanti che cercano di opporglisi).

Il familiare – Magari anche ignaro, ma chiaramente sempre a disposizione dello zio o cugino famoso, soprattutto contro quei “deficienti” che per invidia vorrebbero vederlo rovinato.

« *Bismillah! No, we will not let you go.* »  
Queen

## Dissonanti

In questo mondo impazzito dove sempre più frequentemente pare che la gente segua le arie di una canzone piuttosto che le omelie dei preti, le richieste dei suoi governanti o semplicemente i suoi desideri di gente ordinaria, vi sono persone e piccoli gruppi per lo più *underground* e non ufficiali che si sono rese conto che c'è qualcosa di strano nei movimenti di alcuni dei gruppi musicali con maggior successo.

Magari è stato seguendo l'ultima teoria della cospirazione, oppure perché qualcosa non funziona come dovrebbe in un particolare brano musicale, o addirittura perché avvicinati da altri studiosi incuriositi dall'interesse verso particolari applicazioni dell'acustica alla neuropsichiatria che si evinceva da una tesi di laurea. Fatto sta che dopo un'accurata ricerca ci si è accorti che altri hanno idee simili.

I personaggi Dissonanti in genere dovrebbero iniziare il gioco già inseriti, magari da poco, oppure più a fondo e quindi con maggiori responsabilità, in qualche gruppo locale. I Narratori più desiderosi di mettere in piedi una lunga campagna potrebbero giocare anche il loro contatto e ingresso in uno di questi gruppi, ma un simile gioco rischia di diluire troppo nel tempo la storia.

Questi gruppi sono molto sparsi ed isolati: a volte hanno contatti con altri gruppi simili, dall'altra parte del mondo, altre volte ritengono di essere quasi i soli ad essersi accorti di questa cospirazione. La segretezza è per loro importante perché, se fosse vero tutto quello che hanno scoperto, le persone contro cui cercano di opporsi, quelli che vorrebbero controllare la mente della gente, molto probabilmente non si faranno scrupoli ad eliminarli come se nulla fosse (e se non lo fosse rischiano la credibilità o il posto di lavoro!). È per questo molto complesso (e anche pericoloso) intrattenere troppe relazioni con gruppi simili (e anche trovarli!). Quindi non c'è una vera e propria organizzazione centrale cui questi gruppi possano far riferimento, anche se alcuni, a volte, potrebbero avere degli ignari alleati molto importanti.

## Scopi

Gli scopi dei Dissonanti sono chiaramente quelli di far fallire gli Psicomusicisti. Che questo significhi farli desistere o affrontarli direttamente dipende dal particolare gruppo (e anche dallo stile preferito dal Narratore e dai giocatori).

Alcuni dei gruppi hanno anche tentato di usare le stesse armi degli Psicomusicisti contro di loro. Chiaramente è un po' una questione di lana caprina: cercare di liberare la gente da un controllo mentale imponendo loro un altro controllo mentale è etico? Alcuni se lo sono chiesto, altri no.

## Possibili gruppi

Ecco alcune idee su possibili gruppi di Dissonanti. Sono solo brevi esempi che possono però fornire spunti, anche solo variando piccoli dettagli. Sono divisi a seconda del livello dello "scontro" che il Narratore preferisce avere con gli Psicomusicisti.

Si noti che anche a seconda delle scelte effettuate dal Narratore sugli scopi finali degli Psicomusicisti, non tutte queste tipologie di gruppo potrebbero integrarsi bene nella storia. La formazione del gruppo deve essere decisa assieme fra giocatori e Narratore, pur lasciando una certa libertà di azione ai giocatori.



## ***Livello basso***

I personaggi dei giocatori investigano e cercano indizi e prove sulla cospirazione. Difficilmente avranno veri e propri scontri, né saranno coinvolti in decisioni importanti.

I Discordiani – Una setta nata per scherzo che all'interno delle sue elucubrazioni ha avuto ormai evidenti indizi della presenza, fra le altre, di questa cospirazione. I suoi membri si scambiano informazioni sui messaggi subliminali lanciati e cercano di ricostruire la rete dei gruppi di controllo degli Psicomusicisti.

Una congrega universitaria – Nel corso dei loro studi alcuni studenti si sono imbattuti nelle tecnologie usate dagli Psicomusicisti e, dopo averci ragionato un po' su, si sono resi conto della portata della cosa. Ora stanno cercando di capire quanto questo problema sia esteso, ovvero chi sta usando simili tecnologie per condizionare la gente e con quali messaggi.

## ***Livello medio***

I personaggi dei giocatori sanno della cospirazione, ne conoscono a grandi linee la portata e ne conoscono qualche attore. È possibile che ci siano degli scontri diretti (possibilmente anche violenti) o che i personaggi stessi si mettano nei guai con la legge (non si dimentichi che nulla di ciò che fanno è ufficiale).

Un nucleo di poliziotti (RIS in Italia, NCIS negli USA, o similari) – Per un caso fortuito un ispettore di polizia è venuto in possesso di un documento che testimonia di allacci fra alcuni importantissimi politici e un gruppo musicale. Dopo alcune investigazioni riservate i poliziotti si sono resi conto che la storia che gli si poneva davanti era enormemente più grande. Questo nucleo, formato da alcuni ufficiali e loro sottoposti in un ristretto gruppo di polizia, magari periferico, sta quindi cercando di accumulare prove ed indizi, magari anche usando mezzi di coercizione su membri della cospirazione (anche rischiando il posto di lavoro, o peggio).

Uno studio di Psicologia – Un gruppo di medici, psicologi, psichiatri, neurologi, a seguito di una serie di contatti da parte di persone che cercavano di arruolare uno di loro negli Psicomusicisti perché i suoi studi sulla musicoterapia erano ritenuti particolarmente interessanti, si rende conto che c'è qualcosa che non va e sta cercando indizi relativi all'esistenza di messaggi subliminali all'intero di alcune canzoni.

## ***Livello alto***

Lo scontro è a livello molto elevato. La cospirazione è nota a livelli alti di organizzazioni governative o corporazioni che però non possono renderla nota (per problemi di credibilità, o per non creare panico e disordini). I personaggi dei giocatori sono dedicati a tempo pieno alla loro attività di contrasto e rischiano con ogni probabilità la vita.

I Guardiani della Rivoluzione Iraniana – Da sempre contro la musica occidentale, sgradita alle orecchie di Allah, questo gruppo paramilitare Iraniano ha scoperto che anche in alcune musiche di un autore Iraniano ispirato da temi cari al Profeta c'erano dei messaggi subliminali che condizionavano i giovani a pensare in un certo modo. Devono assolutamente fermare questa eresia, ma come attaccare un autore così amato e apprezzato addirittura dagli Imam?

Il Mossad – Il servizio segreto israeliano è sempre un passo avanti agli altri<sup>4</sup> e anche in questo caso a seguito di alcune intercettazioni ha scoperto di questa cospirazione per il controllo del mondo. Ancora non ne è ben chiara la portata, ma è chiaro che deve essere affrontata rapidamente, ma anche segretamente come nel loro miglior stile.

---

4 Non è un giudizio reale, è che sono sempre stati ritratti così in molta letteratura ordinaria e ruolistica.

*« Voglio vederti danzare come le zingare  
del deserto con candelabri in testa o come  
le balinesi nei giorni di festa.  
Voglio vederti danzare come i Dervishes  
Tourners che girano sulle spine dorsali o  
al suono di cavigliere del Katakali.*

*...  
Nei ritmi ossessivi la chiave dei riti tribali  
regni di sciamani e suonatori zingari  
ribelli. »*

Franco Battiato

## **Concerto**

Questo capitolo è ad uso esclusivo del Narratore. In esso si cerca di dare qualche spunto per storie o campagne e qualche informazione in più.

Innanzitutto si noti che, chiaramente, il Narratore può prendere comunque spunto dai due capitoli precedenti per presentare degli antagonisti ai propri giocatori, e quindi sviluppare la trama. Di seguito sono indicati alcuni spunti per degli scenari.

### ***Per gruppi di Psicomusicisti***

#### ***Un gruppo di studenti troppo curioso***

Quella congrega universitaria si sta impicciando un po' troppo dei dettagli della nostra musica. Bisogna che qualcuno parli con i loro professori e gli rimedi qualche motivo per fargli rimettere di corsa la testa sui libri, o perderanno l'anno.

#### ***Strani poliziotti***

Come mai quei poliziotti sono sempre in giro? Eppure i loro superiori ci hanno riferito che non sanno nulla di investigazioni nei nostri confronti. Cerchiamo di capire cosa li spinga a cercare qualcosa su di noi, magari diamo uno sguardo anche alle loro case così gli passa la voglia.

#### ***Conflitto pericoloso***

Ci sono delle organizzazioni governative che hanno importanti indizi contro di noi. Dobbiamo trovare un modo rapido per nascondere tutto quello che a loro possa interessare e far sparire eventuali prove che già siano riusciti a raccogliere. Non c'è tempo per spingere un cambio di governo e di vertici, qui occorre giocare duro e pesante.

### ***Per gruppi di Dissonanti***

#### ***Un fan club troppo organizzato***

I personaggi dei giocatori si rendono conto che un *fan club* sta ricevendo troppo spesso direttive specifiche da parte del gruppo musicale che segue. Non sempre legati direttamente alle attività istituzionali del gruppo. Perché, ad esempio, molti suoi membri si sono recati in un particolare studio di psicologi? E perché un paio di loro si sono rivolti a degli investigatori privati per cercare informazioni sulla Setta Discordiana?

## ***Una strana scuola di musica***

È strano il criterio usato da quella scuola di musica per accettare o respingere i suoi possibili allievi. E non sembra nemmeno, come magari si potrebbe supporre, che i suoi proprietari siano influenzati da offerte di vario genere (magari anche in natura...). È come se cerchino una particolare caratteristica dei loro allievi, magari un determinato modo di suonare o qualche particolare frequenza nella voce degli aspiranti cantanti?

## ***Una guardia del corpo eccessivamente violenta***

Perché quella guardia del corpo sta pestando così scientificamente quel tizio? E perché, nonostante quel tizio sia ora in coma, nessuno, nonostante la nostra testimonianza, ha presentato una denuncia?

## ***Sessioni di gioco***

Nel giocare una campagna il Narratore dovrebbe sempre cercare di tenere alta la tensione, soprattutto al termine della sessione di gioco: terminarla alla fine di un evento importante allenta la tensione mentre farlo subito dopo un colpo di scena o appena entrati in una situazione difficile, aiuta i giocatori ad affezionarsi di più alla campagna. Ormai questa tecnica è ben nota e utilizzata da molti telefilm e fumetti ma risale addirittura ai romanzi d'appendice del periodo Romantico!<sup>5</sup>

## ***Gioco conflittuale***

Un'opzione che è sempre nella mani del Narratore e dei giocatori è quella di formare un gruppo in cui siano presenti sia gli Psicomusicisti che i Dissonanti. Questo può avvenire in vari modi.

Ad esempio creando due *set* di personaggi per lo stesso gruppo: ogni giocatore avrà quindi due personaggi e le sessioni di gioco saranno alternate a seconda delle necessità. Chiaramente molta parte del gioco è a “carte scoperte” ma con lo zampino sempre presente del Narratore che potrà variare molte delle carte in tavola – oppure, più semplicemente, i due gruppi di personaggi giocanti non agiscono direttamente uno contro l'altro ma sono “distanti” fra loro.

Un'altra alternativa è di dividere il gruppo in due e giocare comunque assieme, alternando. Anche in questo caso parte del gioco è chiaramente a carte scoperte, ma non tutto, e potrebbe rivelarsi una buona alternativa se fatto per brevi storie (sconsigliabile per periodi lunghi, invece).

Altra opzione è quella più classica del traditore infiltrato. Il giocatore cui viene affidato un simile personaggio dovrà accordarsi con il Narratore a parte ed essere sia pronto a perdere il proprio personaggio (beh, prima o poi potrebbe essere scoperto) sia ben preparato a giocare contro i suoi amici (ma in modo sportivo al di fuori dell'ambientazione!).

## ***Storie nel passato***

Anche se si è detto che il Concilio è cosa moderna, un Narratore con voglia di sperimentare potrebbe anche ambientare una campagna o qualche breve storia nel passato, fra gli allievi di Bach, gli amici di Mozart o ai tempi dello scioglimento dei Beatles; magari anche come parentesi ad una campagna ordinaria, come una sorta di *flashback*, per creare elementi passati da inserire poi nella campagna ordinaria.

---

5 Sì, è in qualche modo una forma di condizionamento dei propri giocatori, volendo :-)

« E tu bel bimbo, bimbo mio dolce,  
dimmi, cosa vuoi che io ti canti?  
Cantami dei numeri la serie, sino a che io  
oggi non la impari.  
Unica è la morte, niente oltre, niente di  
più... »  
Angelo Branduardi

## Coda

Di seguito trovate due tabelle con i valori percentuali approssimati dei vari gradi di riuscita delle azioni e dei confronti per i più curiosi.

Riuscita delle azioni (percentuali).

	Difficilissimo		Difficile			Ordinaria		
	Succ.	Fall.	Succ.	Parz.	Fall.	Succ.	Parz.	Fall.
<b>Eccellenza</b>	86	14	**			**		
<b>Competenza</b>	71	29	48	48	4	**		
<b>Capacità</b>	57*	43	29	57	14	62	34	4
<b>Nessuna</b>		**		5	95	14	29	57

\* Successo parziale.

\*\* indica il 100%.

Confronti: sulle righe la competenza del personaggio attivo, sulle colonne quella del personaggio passivo. Successo/fallimento si riferiscono al personaggio attivo: S-successo, SP-successo parziale, FP-fallimento parziale, F-fallimento.

Passivo	Eccellenza				Competenza				Capacità				Nessuna			
Attivo	S	SP	FP	F	S	SP	FP	F	S	SP	FP	F	S	SP	FP	F
<b>Eccellenza</b>	29	57		14	48	48	4		71	29			71	29		
<b>Competenza</b>	11	51	34	4	29	57		14	57	43			57	43		
<b>Capacità</b>	3	34	51	12	14	57		39	43			57	43		57	
<b>Nessuna</b>				**				**		14		86		14	86	

\*\* indica il 100%.

## Disclaimer

Vengono citati nella storia dell'ambientazione alcuni gruppi o autori reali, viventi o storici. Chiaramente si tratta di invenzione e gioco e la loro citazione qui in realtà è per lo più un omaggio alla loro bravura. Mi scuso se qualcuno si sentisse offeso per questo, non era certo questa l'intenzione.

# Postfazione

*Nota: quanto segue non fa parte integrante del testo dell'elaborato per il concorso ma servirà a spiegare gli antefatti a questa produzione a chi la leggerà al di fuori di esso, al suo termine.*

Questo elaborato è stato prodotto per il GdRItalia 24 Ore Contest il 12 Aprile 2009. A seguire un estratto dal bando del concorso (che vale anche come sua accettazione da parte mia).

GdRItalia è lieta ed orgogliosa di presentarvi un nuovo contest che ci terrà compagnia per questo 2009: il 24 Ore Contest, in cui potrete sfogare le vostre capacità creative nel tentativo di creare un nuovo gioco di ruolo in sole 24 ore!

Come ISCRIVERSI al 24 Ore Contest?

Dovete inviare il vostro Nome, Cognome, nickname di registrazione al sito, numero di telefono e mail all'indirizzo mail [admin.gdritalia@gmail.com](mailto:admin.gdritalia@gmail.com); unitamente a questi dati dovete indicare una data per voi disponibile, compresa tra il 2 Aprile e il 3 Maggio, in cui concorrerete al concorso. Le iscrizioni sono aperte sino al 31 Marzo.

Come si SVOLGE il 24 Ore Contest?

Nella data richiesta (ovviamente durante la notte e entro la mattina del giorno indicato), un membro della giuria si preoccuperà di far pervenire al concorrente tramite mail due immagini e un breve tema scritto. Il gioco dovrà necessariamente essere sviluppato sulle immagini ricevute e sul tema proposto. La non-osservanza di una, o più, di queste regole comporterà l'immediata squalifica.

Le Opere: Devono necessariamente essere scritte in italiano. Devono essere totalmente inedite e create unicamente dal concorrente. Le opere non possono eccedere le 24 cartelle ovvero le 85000 battute. Data la particolare natura del contest, l'opera dovrà essere scritta entro 24 ore e dunque consegnata tramite invio a mezzo mail all'indirizzo [admin.gdritalia@gmail.com](mailto:admin.gdritalia@gmail.com) dell'elaborato entro la mezzanotte del giorno scelto per lo svolgimento del contest da parte di ciascun concorrente. Nel caso che tale intervallo di tempo venga infranto, l'opera non verrà considerata tra i giochi in gara. I temi forniti a ciascun iscritto saranno ovviamente differenti per ciascuno e estratti casualmente da un poll di temi preparati dalla giuria.

Le decisioni dei membri della giuria sono insindacabili e indiscutibili. Gli autori al momento dell'invio delle loro opere autorizzano GdRItalia a pubblicarle (per esteso o in parte) a discrezione del suo staff, fatti salvi tutti i diritti che restano dei rispettivi autori.

Nell'iscrivermi decisi di usare il 12 Aprile perché con ogni probabilità sarei stato abbastanza libero da altri impegni (e con un giorno festivo a seguire per permettermi di recuperare eventuali ritardi di lavoro). La sera del giorno prima (ieri), dopo mezzanotte, ho ricevuto le due immagini e il tema. Il tema è la citazione di John Lennon che si trova in apertura, le due immagini erano foto che rappresentavano una panoramica di un palco di un concerto moderno e un chitarrista in controluce avvolto da fumo di scena.

Ho buttato giù qualche riga concettuale, ho ragionato su un sistema di gioco che usasse le note in qualche specie di variante della morra cinese e pensato un po' al fatto che sarebbe stato carino, individuate due fazioni, entrambe segrete, nel mondo di gioco, che i giocatori potessero interpretare l'una o l'altra, a seconda delle loro preferenze.

La mattina, prima di accingermi a scrivere, ho saputo della morte di Laura. Una morte che attendevo perché malata ormai terminale. Con Laura (e altre decine di persone) ho condiviso uno dei migliori esperimenti di gioco di ruolo che difficilmente credo possa essere superato: Pathos. Lei era Desiderio, uno dei Sette Eterni. Io ero Discordia. È stato un periodo interessante sotto tutti i punti di vista (il primo Pathos è durato 4-5 anni, poi sono sopravvenuti altri esperimenti e solo l'anno scorso si è concluso, in poco più di un anno, Pathos IV, la conclusione di un ciclo durato quasi quindici anni ma anche un nuovo inizio in quanto un saldo gruppo di giocatori e narratori ha deciso che scriverà il manuale di Pathos V per mantenerne memoria e farlo conoscere ad altri). In Pathos oltre agli Eterni, alleati fra loro ma rivali, vi erano le Note, che formavano delle Armonie, dei Movimenti e degli Accordi. Gran parte della terminologia era musicale in un gioco che, basandosi sulla realtà vissuta, la intesseva di argomenti esoterici.

Non ho mai creduto che le coincidenze siano casuali (nonostante quanto dica il carissimo amico Ennio): ho scritto un nuovo gioco il giorno che una mia amica, compagna di avventure, è morta. E questo gioco è legato alla musica, come la terminologia adottata nel gioco che ho condiviso con lei. In questo gioco c'è qualcosa di lei e mi piacerebbe che da Okeanos (il trasportatore che ha portato via gli Eterni dalla realtà) lei possa leggerlo.

Piermaria

*Hanno accompagnato la stesura di questo elaborato: Tangerine Dream, Kitaro, Gary Jules, un tacchino al curry impanato e della Schweppes.*