

L'ERA DELLA RAGIONE

Dopo aver eliminato l'impossibile, ciò che resta, per improbabile che sia, deve essere la verità...

Questo è l'imperativo che siamo chiamati a far rispettare.

Fantasma, folletti, poteri della mente, dei e diavoli sono anomalie inconcepibili che non hanno più da trovar spazio nella razionale e ordinata società che io e voi fortemente vogliamo.

Per secoli e secoli l'uomo è stato semplice vittima di questi errori della logica, di questi buchi nella trama del razionale, costretto ad esser mero spettatore dell'impossibile e tragica vittima dell'assurdo...

Ma adesso grazie ai progressi della scienza il vero medioevo dell'umanità è terminato. Dobbiamo ringraziare un uomo, l'esimio professor Ennio Copersico, se oggi, nell'anno 1950, possiamo dichiarare di essere entrati nella vera età della ragione; è infatti al suo genio che dobbiamo la creazione di me: R.A.L.F.

Grazie infatti alla mia sofisticata programmazione ora siamo in grado individuare l'illogico correggerne le conseguenze ed infine eliminarne permanentemente la fonte avvicinandoci giorno dopo giorno alla totale estinzione dell'irrazionalità, al momento in cui dopo aver eliminato l'impossibile ciò che resterà per quanto improbabile, sarà la verità.

Tuttavia non mi è possibile per ovvi motivi compiere da solo questa impresa, è necessario che voi siate i miei occhi e le mie orecchie, le mie gambe e le mie braccia, o come preferisco dire: i pezzi sulla mia scacchiera.

Vi abbiamo scelto in quanto sicuri che non rifiuterete l'onore di poter servire ad una così nobile causa, che non vorreste mai perder l'occasione di prender parte a quello che sarà sicuramente il più alto successo della società umana.

Ora, dopo aver letto le specifiche del vostro contratto sul retro di questo documento ponete una firma in basso a destra e sarete membri effettivi del O.P.A.R. Vi ricordiamo che il contenuto di questa lettera è strettamente confidenziale e da ritenersi TOP-SECRET

Apporre la vostra firma qui

In questo gioco di ruolo verrete chiamati ad impersonare degli agenti di un organismo segreto internazionale chiamato O.P.A.R. (Organismo Preservazione Assetto Razionale) con il compito di eliminare tutti i cosiddetti "fenomeni paranormali" e mantenere ordinato e razionale il mondo mantenendo al contempo la massima segretezza. Alcuni anni fa un esimio professore individuò e riuscì a misurare con metodo certo e scientifico quello che chiamò il "campo di razionalità" una forza presente in tutto l'universo il cui effetto era quello di mantenere logico e coerente lo svolgersi degli eventi, scoprì anche che questo campo poteva anche essere piegato o interrotto dalla mente umana: se questa è fermamente convinta dell'esistenza di un fenomeno paranormale è in grado di annullare questo campo fino al punto di far accadere realmente ciò che prima sarebbe stato impossibile, come vedere un fantasma o esercitare poteri mentali. Decise quindi, con il supporto di molti governi, di creare un gigantesco elaboratore-ricevitore di campo di razionalità in grado di individuarne le interruzioni e di correggerne gli errori, fu così costruito nascosto tra i ghiacci del polo sud R.A.L.F (Razionalizzatore Asincrono Logaritmico a Fusione) una calcolatore grande come un palazzo di cinquanta piani interamente ricoperto di sofisticate antenne e parabole, e creato l'O.P.A.R.

Il compito di agente dell'O.P.A.R. è di ricevere le segnalazioni provenienti da R.A.L.F. individuarne e sopprimerne la fonte ed infine eliminarne le tracce, questo si rende necessario in quanto le manifestazioni di fenomeni paranormali si può dire siano "contagiose" non è raro infatti che una persona che abbia assistito ad un fenomeno scaturito dalla fantasia di qualcun altro si convinca della plausibilità del paranormale e generi esso stesso un nuovo fenomeno, creando così una reazione a catena. (d'altronde se avessimo visto un fantasma saremmo molto più portati a credere che esistano anche i vampiri). Per questo motivo gli agenti operativi si trovano spesso a dover seguire molte false piste prima di raggiungere la vera fonte di un fenomeno. Spesso molti dei fenomeni di entità minore vengono facilmente coperti con una piccola manipolazione delle notizie o semplicemente convincendo il diretto interessato di essersi confuso, chi generalmente osserva un fenomeno generato da qualcun altro sarà tendenzialmente scettico (anche se non sempre è vero in quanto alcuni soggetti sono più suscettibili di altri al credere nel soprannaturale) tuttavia spesso saranno necessari interventi più incisivi come creare storie di copertura o eliminare prove e tracce difficilmente giustificabili, inoltre colui che è la causa del fenomeno in molti casi è così radicato nelle proprie convinzioni che l'unico modo per evitare future complicazioni è necessaria la soppressione del soggetto.

Per adempiere a questi compiti gli operativi hanno a loro disposizione, oltre che ad una rete di spionaggio superiore a quella di qualsiasi servizio segreto anche il supporto della tecnologia di R.A.L.F. disponendo di rilevatori di razionalità e soppressori di anomalie. I primi permettono di scoprire con una certa approssimazione il punto di origine di una anomalia i secondi sono strumenti molto più complessi che influiscono direttamente sul campo di razionalità annullando l'anomalia stessa, tuttavia sono strumenti le cui conseguenze sono poco prevedibili e che vengono utilizzati soltanto quando non vi è altra soluzione.

Il sistema purtroppo è ben lungi dall'essere perfetto, innanzitutto è necessario che gli operativi siano persone che possano credere che la tecnologia alla base dell'organizzazione possa realmente funzionare, vengono quindi scelti tra coloro che hanno già sperimentato, senza esserne la causa, un fenomeno paranormale e che sono stati sufficientemente razionali da non essere a loro volta la causa di un fenomeno successivo, per far sì che la loro dedizione sia completa viene selezionato solo chi ha subito gravi perdite a causa di un evento paranormale e che sia quindi particolarmente motivato nel combatterli. Talvolta proprio a causa di questo evento traumatico subito nel passato però succedere che anche un operativo perda il suo razionalità e diventi esso stesso causa di un fenomeno.

Inoltre la tecnologia alla base dei soppressori di anomalie ha un funzionamento che può essere poco prevedibile, quando infatti viene utilizzata essa crea realmente cose o eventi passati che possano giustificare il fenomeno paranormale modificando la realtà stessa, se ad esempio vogliamo far sì che la dove è stato visto un fantasma ci sia soltanto un vecchio lenzuolo appeso a un ramo dobbiamo anche curarci di far sì che il soppressore crei anche una ragione razionale per cui il lenzuolo sia lì a meno che non si faccia in modo che nessuno abbia a mai domandarsi della sua presenza o a dubitare della logica dei nuovi eventi che siano andati a crearsi, altrimenti costui sarà a rischio di creare una nuova anomalia. Quando applicato ad eventi di scala maggiore che richiedono interventi più incisivi sulla realtà i risultati possono essere ancora più incerti, maggiore è la portata dell'evento maggiori sono le possibilità che l'utilizzo del soppressore nel correggere un'anomalia ne crei di ulteriori, c'è anche chi sostiene che sia stato lo stesso atto da parte del professor Copersico di immaginare questa tecnologia a creare le anomalie e che R.A.L.F. stesso sia l'anomalia prima, anche se ovviamente nessun operativo che si rispetti dà credito a questa teoria tendenziosa e pro-irrazionalista.

Proprio idee di questo tipo pare abbiano fatto nascere in alcuni ambienti intellettuali e politici alcune idee sovversive che hanno poi dato vita ad una presunta associazione illegale, segreta quanto

il O.P.A.R., il cui compito pare essere l'eliminazione di R.A.L.F. e il rendere di dominio pubblico l'esistenza del O.P.A.R. e intralciare le loro operazioni, addirittura si sostiene che questa organizzazione terroristica segreta sia essa stessa un'anomalia alimentata dalla stessa paranoia di alcuni operativi, è però opinione di ogni agente che si rispetti che si tratta semplicemente di una leggenda urbana a cui non dare credito.

CREARE UN AGENTE OPERATIVO

E' ora di creare il vostro agente operativo, esso è determinato da una serie di caratteristiche a cui viene associato un valore numerico e di tratti descrittivi che lo personalizzano.

CARATTERISTICHE

Le caratteristiche attive sono:

AZIONE: verrà utilizzata per verificare l'efficacia delle azioni del personaggio che richiedono abilità fisiche o atletiche

RAGIONE: ragione deve essere utilizzato ogni volta che il personaggio mette in gioco la sua intelligenza, la sua logica, la sua capacità di deduzione

Ad una di esse dovete assegnare due dadi all'altra tre, quella a cui assegnerete tre dadi sarà quella in cui sarete più portato e dora in poi sarà chiamata Caratteristica Forte (o Car.F.) mentre l'altra sarà chiamata Caratteristica Debole (o Car.D.)

Le caratteristiche passive sono invece:

RAZIONALITA': Rappresenta quanto il vostro personaggio è ancorato alla realtà, alcuni eventi potrebbero causare perdita di razionalità, raggiungere il punteggio di zero in questa caratteristica renderà il vostro personaggio fonte di fenomeni paranormali generalmente spiacevoli o pericolosi

RESISTENZA: Rappresenta la resistenza fisica del vostro personaggio, ogni volta che si ferisce questo valore decresce, raggiungere il valore di zero indica che il personaggio è svenuto o comunque inabile, un valore di -1 indica che il personaggio è deceduto

Anche qui dovete scegliere a quale delle due caratteristiche assegnare un valore di due e a quale un valore di tre.

TRATTI

I tratti a differenza delle caratteristiche non posseggono valore numerico e sono solamente descrittivi, essi sono:

“Perché sono stato scelto”: qui dovete indicare il vostro primo incontro con il paranormale, perché è stato traumatico e cosa avete perso a causa di esso.

Es: perché un lupo mannaro ha ucciso la mia amata, perché ho perso il lavoro dopo aver dichiarato pubblicamente di aver visto un oggetto volante non identificato

“Cosa sono capace di fare” in questa categoria è compreso quello che il vostro personaggio è in grado di fare, quali sono le sue aree di competenza come agente operativo

Es: Intercettazioni, pedinamenti, depistaggi, infiltrazione, eliminazione testimoni

Per categoria dovete selezionare 4 tratti se sono presenti più di tre giocatori o 5 se ve ne sono tre o meno

“Cosa mi salverà”: rappresentano capacità particolari, punti di forza, abilità o anche semplicemente un particolare evento che sia di vostro gusto e che voliate vadano ad aiutare il vostro protagonista nel superare le Scene di pericolo.

Es: un precisissimo colpo della mia fedele pistola, la mia conoscenza perfetta della meccanica, una eccezionale prestazione atletica

Nella categoria cosa mi salverà bisogna scegliere 6 tratti, quattro associati alla caratteristica forte e due alla caratteristica debole, uno di questi tratti deve essere quello preferito e potrà essere usato due volte, questi tratti potranno essere utilizzati dal giocatore durante una scena per aver maggiori possibilità di successo.

“Cosa mi seppellirà”: questa categoria include cosa farà maggiormente rischiare la pelle al vostro personaggio, anche qui può essere una sua debolezza o un evento particolarmente sfortunato o semplicemente una scena che trovate di vostro gusto

Es: la mia irresponsabile curiosità, non saper nuotare, un violento incidente d'auto

In questa categoria bisogna scegliere 4 tratti, tre associati alla caratteristica debole e uno a quella forte, il narratore può chiamare un "cosa ti seppellirà" durante un conflitto per mettere il vostro personaggio in maggiore difficoltà.

Ogni singolo “Cosa mi salverà” e “cosa mi seppellirà” può essere usato soltanto un volte per avventura, se un personaggio viene riutilizzato in più avventure successive è possibile riassegnare nuovamente i tratti “cosa mi salverà” e “cosa mi seppellirà” tra una avventura e l'altra, o anche ogni successiva sessione se non vengono giocate avventure autoconclusive, questi nuovi tratti potranno essere anche completamente differenti da quelli scelti precedentemente

SCENE DI CONFLITTO.

Quando un personaggio vuole effettuare una azione dall'esito incerto e che si reputa importante per lo svolgersi della narrazione si ha una scena di conflitto, il conflitto può essere contro l'opposizione attiva di un altro personaggio, (sia gestito dal narratore che da un altro giocatore) o contro una situazione avversa.

Per determinarne l'esito si ricorre ad una prova, il giocatore dovrà lanciare dadi a sei facce pari alla caratteristica appropriata, aggiungendone uno se possiede un “cosa sono capace di fare” appropriato ed eventualmente un altro se utilizza un “cosa mi salverà”. Ricordiamo che i “cosa sono capace di fare” possono essere utilizzati più volte mentre i “cosa mi salverà” possono essere utilizzate soltanto una volta ciascuno. Si ordinano quindi i dadi dal più alto al più basso, un dado con un risultato più alto elimina il dado corrispondente dell'antagonista, dadi con il medesimo risultato si eliminano a vicenda. Se uno dei due contendenti ha più dadi dell'avversario può sommare i dadi in eccesso al risultato di un altro dado. Il giocatore a cui avanza almeno un dado in più dell'avversario risulta il vincitore, se ad entrambi avanza il medesimo numero di dadi si ripete il processo, nel caso tutti i dadi vengano eliminati vince sempre chi ne ha tirato un numero maggiore, in caso di ulteriore parità si effettua uno spareggio lanciando un singolo dado. Quando non sono coinvolti due giocatori ma un giocatore ed il narratore quest'ultimo tirerà sempre 3 dadi

Esempio: L'Agente Smith sta inseguendo un uomo per i vicoli di una città, dato che l'uomo possiede informazioni relative all'indagine che l'agente sta effettuando il narratore decide di dichiarare una scena di conflitto. L'agente ha Azione: 3 dadi inoltre possiede il tratto: “le mie eccezionali doti atletiche” che gli fornisce un dado aggiuntivo.

L'agente lancia quindi quattro dati e il narratore tre, i risultati ottenuti sono:

A	N
6	5
5	5
3	4
1	

L'agente Smith possiede un dado in più che può sommare ad uno dei suoi risultati ottenendo quindi

A	N
6	5
5	5
3+1	4

I risultati pari vengono eliminati a vicenda e il 6 dell'agente Smith prevale sul 5 del narratore, riuscirà quindi a raggiungere il fuggitivo.

Esempio: L'agente Black sta cercando di persuadere un contadino che le luci che ha avvistato nella notte erano semplicemente un pallone sonda e non un disco volante come l'uomo crede. L'agente Black ha tre dadi in Ragione ma nessun tratto o competenza che lo possa aiutare, il giocatore ed il narratore lanciano i dadi ottenendo i seguenti risultati

A	N
6	5
3	4
1	1

Dopo il primo confronto i due risultati rimanenti vengono ancora affiancati in ordine decrescente

A	N
6	4

L'agente Black è riuscito nel suo intento.

Il numero di confronti che bisogna fare determina anche quanto è stato difficoltoso superare la prova, se già al primo confronto vi è un vincitore questi avrà superato la prova con facilità e disinvoltura, se sono stati necessari due o più confronti per determinare l'esito l'impresa sarà stata progressivamente più ardua.

COSA MI SEPPELLIRA'

Quando il Narratore vuole può inserire in una scena un "cosa mi seppellirà" di un giocatore, in questo caso il giocatore è costretto a risolvere il conflitto utilizzando la caratteristica associata, può comunque usare un "cosa mi salverà" se ne ha uno appropriato.

AIUTARE UN ALTRO

Un personaggio può decidere di aiutarne un altro in compito particolarmente difficile, in questo caso il personaggio che aiuta fornirà a chi sta cercando di superare il conflitto un dado in più, eventualmente può utilizzare uno dei suoi "cosa mi salverà" per fornire ulteriore aiuto fornendo così un ulteriore dado aggiuntivo, non più di un personaggio può aiutarne un altro a superare la prova. Se la prova prevede la possibilità di essere feriti anche chi ha aiutato subisce danno.

FERITE E MORTE

Quando il fallimento di una azione può causare danno fisico a uno o più di coloro che vi prendono

parte il narratore deve dichiarare se si tratta di danno lieve, come un pungo, una piccola caduta o altri tipi di danni non mortali, o danno aggravato, come una coltellata o un colpo di pistola o una caduta da una grande altezza. Nel caso di danno lieve il giocatore che perde il confronto perde un punto di Resistenza, nel caso di danno grave il personaggio ne perde tanti quanti sono i dadi avanzati al vincitore. Si noti che in questo modo il danno lieve può causare in un primo momento semplicemente svenimento o inabilità mentre solo quello grave può invece uccidere.

Se un personaggio viene ridotto a 0 da una ferita lieve si riprenderà entro alcune ore recuperando un punto di Resistenza e ritornando al livello massimo dopo una notte di riposo, se viene ridotto a 0 da una ferita grave necessiterà sicuramente di cure mediche e di alcuni giorni prima di poter recuperare i punti Resistenza, sarà il Narratore a decidere un ragionevole lasso di tempo in base alle ferite che il personaggio ha subito.

INDICATORE DI IRRAZIONALITA'

Ad ogni agente operativo viene fornito un indicatore di irrazionalità, un oggetto grande come un grosso libro e con due lunghe antenne di rame che ricorda nella forma un incrocio tra una vecchia radio e un sonar, serve a misurare il livello di irrazionalità presente nelle zona, questo valore può andare da 0 a 3.

Livello 0: niente di anormale, eventualmente persone estremamente suscettibili come bambini o malati di mente possono assistere a piccoli fenomeni paranormali per lo più innocui e senza pericolo di propagazione

Livello 1: lievi disturbi nel campo di razionalità, le persone sensibili a fenomeni paranormale andranno sicuramente incontro ad eventi quali apparizioni di spettri, luci nel cielo, visioni angeliche o demoniache, se non controllata la condizione potrebbe espandersi anche a soggetti meno sensibili ed aggravarsi

Livello 2: gravi disturbi nel campo di razionalità, anche le persone meno sensibili assistono ad eventi inspiegabili, una o più persone sensibili ai fenomeni possono essere la causa prima di alterazioni nella realtà che possono danneggiare gravemente la popolazione e causare un effetto a catena, come ad esempio incontri ravvicinati del secondo tipo o apparizioni di creature pericolose come licantropi o vampiri che interagiscono in modo intrusivo con l'ambiente con conseguente rischio di vittime tra la popolazione, panico generalizzato e ulteriore propagarsi del fenomeno.

Livello 3: situazione critica, l'evento scatenante è di portata tale che difficilmente si potrà insabbiare con facilità, in questi casi il ricorso al soppressore di anomalie è spesso inevitabile, livello tre indica fenomeni come il cielo che diventa rosso e pioggia di sangue, apparizioni di mostri giganti osservati da molteplici testimoni ed eventi catastrofici di questo tipo

Ogni qual volta un personaggio è coinvolto in un conflitto dove è presente direttamente un evento paranormale, come ad esempio se sta fisicamente lottando con un lupo mannaro o sta resistendo ai poteri mentali di un telepate, il numero di dadi tirati dal Narratore è 3 più il livello di irrazionalità

SOPPRESSORE DI ANOMALIE

Il soppressore di anomalie è un macchinario grosso e complesso, di solito trasportato nel retro di un furgone, che assomiglia ad un grosso calcolatore a valvole in costante comunicazione via radio con R.A.L.F., viene utilizzato tramite una sorta di casco che si applica in testa, pieno di elettrodi valvole e cose simili, chi manovra il soppressore di anomalie può tramite il casco ordinare le modifiche corrette che portino a giustificare l'evento paranormale e quindi azzerando il livello di irrazionalità,

per utilizzarlo con successo un giocatore deve superare un conflitto, in questo conflitto il giocatore lancia 3 dadi più un dado per ogni livello di potenza della macchina (si può impostare un valore da 1 a 3) mentre il narratore lancia tre dadi più il livello di irrazionalità, in caso di fallimento il giocatore che utilizza la macchina perderà punti razionalità pari al livello di potenza della macchina. In caso di successo il giocatore potrà modificare gli eventi a suo piacimento, tuttavia indipendentemente dall'esito del conflitto per ogni 1 o 2 ottenuto dal narratore si genererà un'altra anomalia di livello inferiore di uno rispetto a quella originaria.

ALTRE TECNOLOGIE DELL'O.P.A.R.

Oltre ai già citati individuatori e soppressori gli agenti operativi hanno anche a disposizione un sistema di comunicazione privilegiato con cui sono in grado di ricevere ordini ed inviare rapporti a R.A.L.F e a lui direttamente collegato, tramite questo sistema possono aver accesso a molte informazioni e possono richiedere mezzi o risorse all'organizzazione, anche in questo caso si tratta di grossi apparecchi simili a radio a valvole, pieni di manopole ed interruttori.

PERDITE DI RAZIONALITA'

Alcuni eventi possono portare a perdere punti razionalità, alcuni eventi paranormali attaccano fortemente la psiche degli Agenti, scene di particolare orrore possono far vacillare la sanità mentale dei personaggi, i conflitti di questo tipo si risolvono normalmente, il Narratore lancia sempre i soliti 3 dadi a cui può eventualmente sommare il livello di irrazionalità, il giocatore lancia un numero di dadi pari alla somma di Ragione e Razionalità massima, il danno va a diminuire il suo valore di Razionalità. Scene di orrore o paura sono considerati **danni lievi** (vedi paragrafo su ferite e morte), se il personaggio raggiunge così razionalità 0 è considerato sotto shock ed inabile, rivivere situazioni simili al “perché sono stato scelto”, subire violenti attacchi mentali (sia di origine soprannaturale che non) mirati proprio a portare alla follia o assistere a fatti estremamente fuori dal comune (come ad esempio vedere un lago trasformarsi in gelatina o un occhi gigantesco fluttuare nel cielo o vedere il sole spegnersi) sono considerati **danni aggravati** (vedi paragrafo su ferite e morte), quando un personaggio arriva a Razionalità negativa inizia esso stesso ad essere l'epicentro di fenomeni paranormali di entità pari al valore assoluto della sua attuale Razionalità. Riprendersi da uno shock per danni lievi richiede qualche minuto dopodiché si recupera un punto, dopo una notte di sonno si riottiene il valore massimo, se si è ad un valore di -1 non è possibile recuperare punti se non sottoposti ad adeguati trattamenti medici, mentre valori pari o inferiori a -2 sono attualmente inguaribili, il soggetto viene decretato irrecuperabile e solitamente eliminato per la salvaguardia del bene comune.

QUALCHE BREVE CONSIGLIO PER IL NARRATORE

Dato che l'uso e la definizione dei tratti è sempre abbastanza elastico visto che si basa sul buon senso di ognuno e sul suo concetto di plausibilità in caso di contestazioni è bene utilizzare la regola dell'unanimità: se l'impiego di un determinato tratto o caratteristica risulta impossibile o illogico per un giocatore o se in fase di creazione del personaggio qualcuno si volesse assegnare tratti che qualcun altro giudica troppo generici o non a tono con l'ambientazione di gioco, bisogna discuterne finché non si trova un compromesso accettato da tutti i giocatori. Inoltre è bene tenere a mente che quando un giocatore sceglie un tratto è perché ritiene che la il suo personaggio e la narrazione in generale ne escano valorizzati, è bene quindi mettere quante più volte possibile i giocatori nelle condizioni di poter usare i “cosa mi salverà” e i “cosa sono capace di fare” e di non farsi troppe remore nell'usare i “cosa mi seppellirà”.

Nelle poche pagine di ambientazione sono stato appositamente generico nel parlare della resistenza clandestina all'O.P.A.R e della possibilità che lo stesso R.A.L.F. Sia la causa delle anomalie per lasciare ad ogni narratore la possibilità di sviluppare la sua storia come meglio crede, non siete

neanche obbligati a tenere come periodo il 1940 ovviamente, io tuttavia preferisco dare al tutto un aspetto e un tono un po' retrò, con grossi calcolatori a schede perforate, grosse radio a valvole e strumenti elettronici dall'aspetto bizzarro e complicato, che trovo molto più adatti da abbinare ad un'invenzione a ad una teoria impossibile come quella che fa da cardine all'ambientazione, ma se volte è chiaramente adattabile ai tempi moderni.

Marco "Il Senatore" Di Lago