

# ARE YOU ON THE GLOBAL FREQUENCY?

## MIRANDA ZERO PWNZ YAI

Sei stato scelto per essere parte della **Global Frequency**, la migliore, e forse l'unica organizzazione del suo genere. Non sei proprio sicuro del perché ti abbiano scelto, ma questo ormai conta poco.

Da diverso tempo, hai tre cose in più che porti sempre con te: un abito con il simbolo della GF, un palmare particolare e un videofonino dell'ultima generazione (forse oltre -- l'iPhone ti sembra così retrò) perennemente acceso (sembra non scaricarsi mai) e collegato con Aleph, centro situazionale di GF.

Non sei mai stato chiamato, finora, e spesso sembri chiederti perché Miranda Zero ti ha scelto. Quando lei ti ha contattato, ti disse che era "per meriti accademici", anche se tu sei uscito dall'università con il minimo indispensabile dei crediti necessari, e l'unico momento degno di nota è stato quando hai pubblicato quell'articolo dove ipotizzavi un attacco alieno per via memetica attraverso i sistemi di ricerca di vita extraterrestre.

Fantascienza? Per molti. Ma non per tutti. Qualcuno evidentemente ti ha notato. Hai lavorato per il Pentagono, in un umido sottoscala, come temporanea. E, alle prime elezioni, sei stata mandata a casa. Ma come sei uscito dal tuo cubicolo, hai trovato lei ad attenderti. Ti ha fatto un'offerta di quelle difficili da rifiutare, il tutto mentre teneva in mano il tuo articolo.

Il tuo telefono, finora, non ha mai squillato.

Stasera, stai per uscire con Jane Mayhew, ex miss college 1993.

Ti stai preparando.

Squilla **quel** cellulare.

Voce di donna, giovane.

**"398? Sei sulla Global Frequency"**

Merda.

**Global Frequency** è un'organizzazione mondiale di salvataggio capace di offrire un'ultima speranza di salvezza quando ormai tutte le opzioni sono esaurite. E' composta da 1001 agenti esperti in ogni campo, dalle armi biologiche al Parkour. Ognuno è equipaggiato con un videofonino e sempre in contatto con Aleph, genio informatico e centro nevralgico di comunicazioni e analisi situazionale di GF ed è stato attentamente selezionato dal suo enigmatico leader, Miranda Zero.

Quello che avete di fronte è il Gioco di Ruolo di Global Frequency, che si prefigge di riprodurre le atmosfere del fumetto di Warren Ellis con un sistema mirato, tarato sulle peculiarità del fumetto e dei suoi personaggi.

# YOU ARE ON THE GLOBAL FREQUENCY.

## ...AND YA BETTER BEHAVE!

Tanto per cominciare, Global Frequency sceglie i personaggi in base ad una abilità particolare estremamente ben definita. Si dà per scontato che i personaggi siano il meglio in quel determinato campo dello scibile umano.

Per cui, la prima cosa che un membro di GF deve fare è:

### 1. Scegliere una abilità ben precisa e definita.

Tale abilità ha, come valore di partenza, un **valore di 75%**. Significa che il personaggio riesce in questa abilità, in condizioni stressanti tre volte su quattro.

Successivamente, il nostro membro di GF deve definire meglio il suo personaggio, e cioè deve

### 2. Scegliere tre abilità a medio spettro correlate a quella principale e una abilità non correlata a quella principale.

Distribuite altri 75 punti fra queste quattro abilità. Unico limite: **nessuna di queste deve superare il 40%**.

Per finire, si dà per scontato che ogni personaggio di GF sia in ottima forma fisica e mentale (se fosse una persona media ben difficilmente starebbe dentro GF)

Per finire, il giocatore ha a disposizione altri 20 punti per "finalizzare il personaggio", punti che può spendere in questo modo:

- Aumentarsi la propria Abilità Principale, in ragione di 4 punti per ogni +1 in Abilità Principale.
- Aumentarsi le abilità secondarie, in ragione di 2 punti per un +1 in ogni Abilità Secondaria
- Acquistare fino a 2 nuove Abilità a medio spettro.

#### Esempi di Competenze Principali di Global Frequency

Medico Militare delle forze speciali, Ricercatore sperimentale al MIT, Esperto di armi sperimentali russe, Ex-killer professionista, Marine bionico, Esperto in armi non-letali, Incursore del Mossad, Esperta di Memetica e Neuroprogrammazione, Mago occultista, Parapsicologa, Poliziotto, Superspia, Praticante di Parkour

#### Esempi di personaggi: GF436, Specialista Ex- CIA

**Braccio Bionico, 80%**. Tecniche da Incursione, 30%. Sopravvivenza, 15%. Armi pesanti, 15%, Meditazione, 15%

# MIRANDA ZERO E ALEPH

**“Il suo nome è davvero Miranda Zero?”**

**“E’ l’unico che saprà mai”**

**Miranda Zero** è l’enigmatica direttrice di Global Frequency. Quello che si sa di lei è ben poco. Di sicuro è estremamente ammanicata coi governi del G8 (coi quali ha un rapporto paragonabile a quello di un derattizzatore professionista coi propri clienti) e ha risorse finanziarie notevoli.

Sceglie e contatta personalmente i propri agenti, dal numero 1 (Aleph) fino all’attuale 1001. Non disdegna l’azione operativa in missione, spesso intervenendo sul campo assieme ai suoi uomini, ma il suo posto è nei corridoi del potere, cercando di ottenere permessi per entrare anche negli armadi meglio nascosti delle potenze della terra.

**“Ho portato un attacco di sospensione di servizio al vostro sito trenta minuti fa. Nessuno può leggervi. Nessuno può sapere delle vostre richieste”.**

**“Sono Aleph, Lana. Tette come le mie Gesù se le sogna”.**

**Aleph** fornisce, via il potente videofonino di GF, tutto il supporto informatico e analitico di cui gli agenti possano avere bisogno.

Genio informatico senza pari, Aleph si diverte a spremere l’ultima goccia del frutto proibito delle informazioni più nascoste, e lo fa con estremo godimento. Pur agendo dal suo antro informatico, è sin troppo presente sulla scena.

Per avere un’idea delle sue capacità, diciamo che Google ci prende quasi sempre. Con lei, la questione non è se ci prende, ma quando arriva la risposta. (In generale: 6 turni - Punti Azione ottenuti da Aleph)

In termini di gioco, Aleph può sia essere gestita direttamente dal Master, sia essere gestita da un giocatore che però si trova ad avere un ruolo di CoMaster in concorrenza col Master principale.

Aleph, viste le sue competenze, può espandere liberamente lo scenario partendo dalla traccia fornita dal GM. A seconda del “contratto di gruppo” può essere persino ammessa una certa contraddizione del Master: Aleph può contraddire parzialmente ciò che il GM dice, basta che sia in qualche modo giustificabile.

# IL SISTEMA DI GIOCO

1. Il personaggio sceglie l'abilità da usare, e tira **1d100**. Perché l'azione possa riuscire, o il conflitto progredire, è necessario che ottenga **il numero più alto possibile, ma minore o uguale a quello dell'abilità usata**.

**Ad esempio, se io uso Armi Non Letali a 77 per attaccare e stordire un gruppo di mafiosi se tiro il d100 e ottengo meno di 78 l'azione riesce, altrimenti questa fallisce.**

2. Se il tiro riesce, occorre prendere le decine e aggiungerci 1. Queste rappresentano il numero di Punti Azione del personaggio. Questi possono venire spesi:

- Per compiere azioni complesse
- Per portare avanti conflitti o confronti complessi
- Per infliggere danni a cose o persone.

Lungi dall'essere un semplice sistema di determinazione di "riuscita" più o meno graduata, la meccanica permette un certo grado di "autogestione" della propria azione o del proprio conflitto.

I Punti azione del personaggio possono, infatti, essere spesi o tutti in una volta, oppure un po' alla volta, per eseguire o meno azioni multiple. Infine, possono essere usati in maniera "strategica" per la gestione di conflitti o tra personaggi o tra personaggio e master.

Se il personaggio ottiene come risultato un tiro doppio (11, 22, 33, ecc.) e riesce, il numero di Punti Azione a sua disposizione, **raddoppia**. Se fallisce con un doppio, raddoppiano i Punti Azione ottenuti dal suo avversario.

## GESTIONE DEI CONFLITTI

Innanzitutto, le cose di base.

I conflitti si svolgono in questo modo: le parti tirano i dadi pubblicamente, si mostrano i risultati e "raccontano" le azioni, ovvero traducono verbalmente (magari con verve e creatività) il risultato dei dadi in "spezzoni di sceneggiatura" che descrivono ciò che avviene nella fantasia dei giocatori.

Dal punto di vista meccanico, le cose si svolgono nel seguente modo. Il personaggio può utilizzare il suo pool di Punti Azione in tre modi:

1. Può decidere di usarli nell'arco di una singola Azione (dove con Azione si intende l'intervallo tra il tiro di un dado e un altro).

2. Può decidere di conservare fino a metà dei Punti Azione ottenuti con il tiro più recente e usarli assieme al risultato del tiro successivo (se riesce). Se decide di fare ciò, nel momento che esaurisce i punti che decide di spendere, l'azione per lui si interrompe, e il suo avversario ha campo libero nel caso abbia dei punti da spendere.

3. Può decidere di "prendere a prestito" dei punti dal risultato dell'azione successiva e utilizzarli nell'azione corrente. Il numero di punti che può prendere a prestito può essere pari al massimo consentito dal suo livello (ad es., se ha 68% in Incursore un personaggio può prendere a prestito fino a 7 Punti Azione dal risultato dell'azione successiva e utilizzarli nell'azione corrente).

Il "prestito", per quanto possa aumentare la spettacolarità dell'azione, ha un grosso limite: i punti presi a prestito devono essere pagati nell'azione successiva, ovvero sottratti dal risultato dell'azione. Se, alla fine, il bilancio è negativo, il personaggio o è alla mercé del suo avversario oppure può tentare un altro prestito: questa volta, però, pagherà un Punto Azione supplementare d'interesse (e poi due, e poi tre, ecc.)

4. Arriva un punto dove il confronto termina con uno sconfitto e un vincitore. In questo caso si sottraggono i PA del perdente da quelli del vincitore, e quello è il risultato finale, che si riflette in una perdita di qualcosa (status, potenziale fisico, carisma, ecc.) da parte del personaggio perdente. Tuttavia, dato che *"it ain't over 'til it's over"*, il personaggio perdente può tentare, con un prestito superiore al risultato finale, di cambiare le carte in tavola, ovvero: se riesce, succede qualcosa di potenzialmente epico e spettacolare: la pallottola diretta al cuore viene fermata dalla bibbia, l'eroe creduto morto trema e si rialza dicendo: "quel colpo doveva forse farmi male?" e cose così.

5. **Regola opzionale:** Il personaggio che gestisce Aleph può fungere, una volta per sessione di gioco, come "Riserva" di punti gioco, in questo modo:

Aleph tira sulla sua abilità (Ricerca Informazioni, 88%, un valore arbitrario ma tutto sommato probabile). Se riesce, descrive l'azione e passa i successi al Personaggio. Se fallisce (cosa improbabile ma possibile) allora il personaggio brucia il suo bonus. Ovviamente, valgono le regole sui dadi doppi: se Aleph ha un risultato positivo, il personaggio aiutato riceve un vantaggio mica da ridere. Se il doppio è negativo, allora...