

#UNCOMMONERS

di D. Resetti

Sono riuscito a scendere a patti molto in fretta con il dolore lancinante che mi pulsa nella gamba destra, all'altezza del ginocchio; se non l'avessi fatto, sarei stato tra i primi a morire. Sono anche riuscito a trovare un modo per trascinarci faticosamente per le strade deserte nonostante l'arto sia inutilizzabile, sfruttando il sostegno della mia spada (replica perfetta di quella di sir Swifthand). Ho vagato per tre giorni in cerca di riparo, appoggiandomi ai mattoni dei vicoli medievali ed evitando con attenzione i viali più ampi, quelli dov'è più facile imbattersi in Zunkies, H.E.R.O.es fuori controllo o membri di bande in cerca di risorse. Quello che non sono riuscito a fare è evitare che la ferita si infettasse: l'odore di suppurazione che ne proviene supera con facilità il bendaggio di fortuna, vecchio di un paio di giorni. Lo chiamo bendaggio, ma a dire il vero è soltanto una maglietta XS rossa e bianca con la scritta "Daddy's Little Monster" che ho strappato da uno delle migliaia di espositori abbandonati per strada. Quando mi sono fatto coraggio e ho guardato nella fasciatura, ho visto che la cancrena si è ormai diffusa fino all'inguine. Non ho idea se si tratti di un decorso naturale o se l'aculeo con cui mi ha colpito quel cosplayer di Sonic, e che è ancora dentro di me, sia avvelenato; in entrambi i casi, sento la febbre alta, so di essere mortalmente pallido e fatico anche a mangiare. La penna mi trema in mano, e cade continuamente. Non credo che riuscirò a vedere la fine di questo fine settimana a Lucca.

È ormai il terzo giorno che la città è in condizioni critiche, da venerdì: la polizia l'ha messa in quarantena, sfruttando anche le caratteristiche del centro storico, circondato da mura seicentesche ancora perfettamente integre. Ora credo stia aspettando che tutte le persone chiuse dentro si ammazzino a vicenda o, cosa meno probabile, che arrivi qualcuno dal cielo a suggerire una soluzione migliore. La polizia italiana non è molto in gamba con queste cose: spero proprio che qualcuno si stia organizzando per aiutarli, magari la LFE o, meglio ancora, i Knights of the Kingdom. Non è la loro giurisdizione, ma in fondo in una situazione del genere solo i migliori fra i migliori possono fare qualcosa. Ma perché mi preoccupa? Comunque andrà, le mie possibilità di sopravvivenza sono minime: il modo migliore di attendere la morte mi è sembrato allora quello di scrivere ciò di cui sono stato testimone, per permettere a chi di dovere di ricostruire quanto

avvenuto durante il Lucca Comics & Games 2018. Terrò il taccuino in tasca fino alla fine: spero che lo trovino sul mio cadavere e che così la mia morte possa essere utile a qualcuno.

Venerdì scorso – una vita fa – era il secondo giorno di fiera. Come tutti gli anni, ho preso le ferie per passare il ponte a Lucca. Durante la mattina erano previsti due eventi che mi interessavano: il primo era un trailer esclusivo di un nuovo documentario sui Knights of the Kingdom, seguito da un dibattito fra appassionati in cui contavo di mettere in mostra tutte le mie conoscenze su di loro; il secondo, cui sono arrivato troppo tardi per entrare, era la presentazione della nuova edizione di *#Uncommoners*. Poco male: ci tenevo, ma non tanto quanto l'incontro a tema KotK. Così, sono stato costretto ad assistere all'incontro dall'esterno del piccolo padiglione fieristico nel quale era stato organizzato. Ho protestato per un po' cercando di guadagnarci lo stesso l'ingresso, poi mi sono accontentato di ascoltare da fuori. Non c'era una vera porta a separare l'interno dall'esterno, ma solo un annoiato membro dello staff e la sua polo sudata; inoltre ero l'unico a stazionare lì per origliare, e dentro non c'era troppo rumore, quindi riuscivo a seguire quasi tutto. Riuscivo a riconoscere quasi tutti, dato che avevo incontrato gli autori in altre occasioni: fra loro, il creatore del gioco, un tizio che indossa (anzi, indossava?) costantemente un cappuccio e degli occhiali indipendentemente dall'ora o dal contesto (si vociferava fosse uno psionico con qualche potere permanente. Una ragazza teneva al guinzaglio un bulldog francese marrone, che dava comunque l'impressione di non volersi muovere mai più dal cuscino dov'era stato piazzato a dormire; e in un angolo, solo, c'era anche il loro disegnatore ufficiale, un povero Genetico con quattro braccia che non avevo mai visto in volto, dato che era sempre chino su un piccolo banco a disegnare sui manuali dediche e personalizzazioni a quattro per volta in cambio di un obolo simbolico.

Ovviamente, non molti conoscono il gioco di ruolo di cui sto parlando, quindi forse vale la pena di spendere un po' delle poche energie che mi restano per spiegare di che si tratti: pochi anni dopo Ginevra, una piccola casa indipendente italiana ha creato un gioco di ruolo molto realistico basato sugli H.E.R.O.es, inserendovi personaggi chiaramente ispirati agli eroi

della vita vera (Captain Awesome, Jason Nicotine, Consul, Fangs e via dicendo). La fanbase di #Uncommoners (o UC) negli anni è cresciuta, soprattutto nel nostro paese, grazie anche alla particolare efficacia con cui il sistema di gioco permette di riprodurre i poteri dei veri H.E.R.O.es. La seconda edizione, pensata per celebrare il decennale dall'esplosione del CERN (e già questa era un'idea che aveva suscitato varie polemiche nella comunità dei giocatori di ruolo), era velata dal mistero, ma si promettevano grandi novità, destinate a suscitare scandalo e visibilità. Io ne sono un discreto appassionato, e non vedevo l'ora di sapere cosa avessero architettato. Feci silenzio e mi misi in ascolto.

Il creatore del gioco stava già parlando, quindi non ci volle molto per capire di cosa si trattasse: molti in sala avevano già iniziato a confabulare, nervosi. Dal loro atteggiamento e aspetto completamente fuori luogo, riconobbi anche qualche giornalista di testate nazionali.

«Insomma, abbiamo deciso di far cadere la foglia di fico» spiegava l'uomo con gli occhiali da sole, con pronuncia lievemente blesa. «Abbiamo fatto un grande lavoro di ricerca, sfruttando anche leak trovati nel deep web. Abbiamo anche avuto dei consulenti d'eccezione, che sono voluti restare anonimi. Volevamo creare qualcosa di unico, e l'abbiamo fatto: la nuova edizione di #Uncommoners sarà la più fedele possibile al mondo reale. Il nostro obiettivo è quello di fondere realtà e finzione, fino a renderli quasi indistinguibili.» Si interruppe, in attesa di un rumorio che in effetti non fu particolarmente intenso: il pubblico ancora faticava a capire.

«Voglio dire» proseguì, «che abbiamo deciso di abbandonare i nomi falsi: niente più Captain Awesome o Miss Misdeed, ma direttamente Captain Amazing e Lady Doll. E non solo! Nella lore racconteremo per filo e per segno, per quanto possibile, fatti e misfatti che sono realmente avvenuti: da Ginevra a Fukushima al Blackout, eccetera. I giocatori potranno impersonare degli H.E.R.O.es e immaginare cosa avrebbero fatto nei panni dei loro eroi reali. E non ci siamo fermati alla versione ufficiale: parleremo di IMMERS, parleremo delle multinazionali che stanno uccidendo la nostra realtà e forse anche le altre, parleremo dei Leakers e di questo misterioso Mr. Extreme che ogni tanto emerge tra le maglie della rete. Proprio per questo, abbiamo deciso di cambiare il titolo: non più Uncommoners, ma qualcosa di tratto dalla vita vera, copiando direttamente ciò che tutti noi abbiamo visto sugli schermi di Analogic il giorno in cui gli americani cercarono di riavviare il Lazzaretto. Stiamo parlando di...» Il relatore era sul punto di svelare un grande

drappo improvvisamente srotolato dietro di lui, sulla parete di fondo, ma si interruppe quando si accorse che ormai nessuno lo stava più ascoltando. Quel gesto scenografico avrebbe dovuto aspettare un momento di maggiore attenzione, ed era andato sprecato. Nessuno badò al nuovo titolo e alla nuova copertina, gialla e grigia: chi chiedeva come avrebbero fatto con i diritti, chi li accusava di essere solo in cerca di celebrità, chi di aver smesso di fare intrattenimento e di aver iniziato a fare politica, chi si dichiarava entusiasta, chi...

Ricordo che mi parve una splendida idea. Non potendo incontrare i propri idoli di persona, grazie agli amici e a un bravo master sarebbe stato comunque possibile conoscerli nella finzione. Già avevo una mezza idea di quello che il mio PG avrebbe detto ai Knights, una volta conosciuti. Magari loro lo avrebbero ringraziato per le sue imprese? Oppure avrebbero cercato di fermarlo, per evitare che rivelasse al mondo informazioni troppo scottanti? Mi distrassi e non ascoltai la discussione che ne seguì.

Quasi nessuno badò all'uomo che, alzatosi, si era diretto verso la pila delle nuove edizioni in vendita. Io lo notai solo perché identico a Bizantine, cosa peraltro perfettamente normale in una fiera piena di cosplayer e appassionati di fumetti. Sembrava comunque affascinato da Uncommoners (o come diavolo si sarebbe chiamato d'ora in poi) al punto da non aspettare neppure la fine dell'incontro di presentazione per avere la sua copia. Andò verso il bancone e ne comprò una, poi la aprì e iniziò a sfogliarla sul posto. Io stesso ci badai a malapena, e ripresi a seguire la discussione.

Poi tutto successe in un attimo: un lampo di luce, un grido di sorpresa, un silenzio di tomba e poi un'esplosione di energia verde che, partita dall'interno del piccolo padiglione nel cuore di Lucca, si estese ben oltre la piazzetta dove ci trovavamo, andando a investire tutto e tutti nel raggio di centinaia di metri.

Sono sopravvissuto per miracolo a quella detonazione, protetto probabilmente da una delle putrelle perimetrali in acciaio che reggevano la struttura. Quando riaprii gli occhi e strisciai fuori dal telone di plastica che mi era caduto addosso, vidi la scena agghiacciante: corpi sventrati, deformati o orrendamente mutati giacevano ovunque attorno a me, molti dei quali ancora indossavano brandelli di finte armature, di vestiti di supereroi, di mise provocanti ispirate alle protagoniste degli anime. Non riconobbi nessuno. Istantaneamente, lo ammetto, il mio primo pensiero fu sperare che il cane si fosse salvato. Il secondo fu prendere lo smartphone per chiamare aiuto. Fu come rivivere per la seconda volta lo choc del

Blackout: era completamente inutilizzabile. Urla di terrore risuonavano in tutte le direzioni. Mi diressi verso la piazza principale, dove di solito stazionano le ambulanze e le forze dell'ordine. Mi si aprì una scena di devastazione simile a quelle relative alla Russia che ogni tanto si vedono sul web: persone comuni, H.E.R.O.es e Zunkies si uccidevano l'un l'altro, oppure correvano in tutte le direzioni come impazzite. La cosa ridicola era che molti dei cosplayer sembravano aver sviluppato poteri ispirati a quelli degli eroi che stavano impersonando, ed era evidente che non erano in grado di gestire la cosa. Mia nonna diceva sempre "attento a ciò che desideri, perché potrebbe avverarsi"; oppure l'ho letto da qualche parte ed è una frase di Oscar Wilde? Comunque sia, mentre restavo impalato in cerca di un'idea, a una decina di metri da me un ragazzo magrolino vestito di blu non riuscì più a trattenersi ed esplose migliaia di aculei in tutte le direzioni.

Sopravvivo da giorni saccheggiando i temporary shop abbandonati: sto vivendo di mochi e di ramune, prodotti che fino a giovedì adoravo e che dopo tre giorni di dieta forzata non vedo di lasciare da questo lato dell'estremo passo. Mi ritornano di nuovo in mente le parole di mia nonna, Oscar Wilde. Non sto pensando più con chiarezza... Molti fra i superstiti hanno ceduto alla disperazione, ma io ho deciso di tenere duro. Presto o tardi qualcuno arriverà a risolvere la situazione...

Mi sono svegliato ora. Credo sia pomeriggio. Chissà da quanto tempo dormivo. Non sento quasi più le mani, per non parlare della gamba destra. Sento gridare in strada, qualcuno dice che sono arrivati i Knights of the Kingdom. Perché loro, e non la LFE? Ho sentito bene? Forse hanno saputo che c'è un loro fan in pericolo? Meglio così, era proprio ciò che speravo! Qualcuno corre verso i cancelli, qualcuno – come mai? – nell'altra direzione. Ma perché sto continuando a scrivere? Al diavolo il taccuino, siamo salvi! Andrò subito, magari avrò la possibilità di conoscere i miei eroi! Ecco, mi pare proprio che quelli che stanno arrivando, là in fondo, siano Bizantine e Britannia... Stanno affrontando degli Zunkies, forse hanno bisogno di aiuto dal mio PG... Vado verso di loro!

Segue una nota dei Leakers:

QUESTO TACCUINO È STATO RINVENUTO SULLA SCENA DELL'ESPLOSIONE DI ONDE Z AVVENUTA A LUCCA IL 2 NOVEMBRE 2018. LE AUTORITÀ NEGANO DI AVER TROVATO SUPERSTITI, NONOSTANTE L'INTERVENTO DIRETTO DI BIZANTINE E DI BRITANNIA. NESSUNA DELLE COPIE DELLA SECONDA EDIZIONE DI #UNCOMMONERS È SOPRAVVISSUTA ALL'EVENTO, NÉ SEMBRA POSSIBILE REPERIRNE UNA. NESSUNA TRACCIA ANCHE DEL RESTO DEL TEAM CREATIVO.

AVVENTURA

Titolo: "Ogni anno c'è sempre più casino"

Livello: 1°+

Sceneggiatura: Standard/Origini/Humans & Heroes/Estrema

Intro: l'avventura ha luogo a Lucca, durante l'edizione del Lucca Comics & Games 2018; i giocatori partiranno quindi in città e non per forza devono conoscersi o avere poteri; in quest'ultimo caso, possono o meno acquisirli proprio nel momento dell'esplosione, nella mattinata del 2 novembre.

Inizio: i giocatori sono abitanti di Lucca o visitatori della fiera o membri delle forze dell'ordine, ma si trovano comunque all'interno del cerchio del centro urbano. La città è piena di gente, e molti (magari anche i PG) sono vestiti da cosplayer. Ci sono molti eventi che riguardano le principali forme di intrattenimento: fumetti, videogiochi, cinema, giochi da tavolo e di ruolo etc. I personaggi possono o meno conoscere il gioco di ruolo #Uncommoners, ma non si trovano alla presentazione durante l'esplosione di onde Z che devasta la città, mettendo fuori uso tutti gli strumenti elettronici, uccidendo centinaia di persone, provocando danni anche gravi agli edifici, causando mutazioni e rendendo Zunkies moltissimi fra i presenti. Il caos che ne consegue, acuito anche dalle molte persone che affollano le strade della città toscana e dal fatto che la polizia italiana ha avuto l'ordine di mettere subito in quarantena il centro storico, ha reso Lucca il teatro di una terribile guerriglia post-apocalittica. Le possibilità di rimettere in funzione qualche apparecchio elettronico sono le stesse che c'erano durante il Blackout del 2012.

Sviluppo: come spesso accade in questi casi, i sopravvissuti si organizzano in bande sulla base della loro natura (H.E.R.O.es con H.E.R.O.es, persone comuni con persone comuni) o anche di interessi comuni (molti gruppi, per esempio, si riuniscono sulla base di un fandom condiviso).

Attivi in città ci sono anche piccoli gruppi di membri delle forze speciali italiane, dotati di tute antiradiazioni. C'è anche un team di sorveglianza e spionaggio, i cui membri sono travestiti da nerd in fiera, che afferiscono ai servizi segreti inglesi e che sono stati mandati lì su richiesta diretta di Bizantine. Non è chiaro se in città sia presente anche lui, magari in incognito, e magari c'entri qualcosa con gli eventi. I PG potranno cercare una via d'uscita, ma gli accessi al centro storico sono sbarrati. Anche chi può volare viene avvistato e abbattuto. Comunque sia, se c'è chi riesce a mettersi in salvo sarà subito arrestato e fatto sparire. I PG dovranno cercare di sopravvivere sfruttando le caratteristiche dell'ambiente e le loro abilità, sapendo che molti degli H.E.R.O.es fuori controllo hanno poteri e difetti ispirati ai loro eroi preferiti.

I PG potranno anche cercare di ricostruire gli eventi: in quel caso, gli indizi porteranno a un piccolo padiglione devastato dall'esplosione, in una piazzetta periferica di Lucca e particolarmente infestato da Zunkies, nel quale potranno trovare un grande stendardo in plastica dov'è riprodotta la copertina del Manuale visto in mano a Bizantine il giorno dell'attacco al Lazzaretto. Brandelli di manuali vari sono sparsi ovunque: se i PG riusciranno a ricomporre buona parte della seconda edizione del manuale di *#Uncommoners* (che ha cambiato nome in *#Urbanheroes*, come il movimento di protesta globale), inizieranno a svilupparsi strani eventi legati all'attività delle onde Z che attireranno l'attenzione degli agenti inglesi e delle forze dell'ordine italiane (che comunque, molto probabilmente, sono già in zona e li stanno osservando). Nel corso di tre giorni, quasi tutti i superstiti muoiono in modo orribile: oltre ai danni, alla progressiva carenza di risorse, agli H.E.R.O.es fuori controllo e agli Zunkies, se i PG non si impegneranno attivamente per calmare gli animi molti dei gruppi inizieranno infatti a farsi una guerra durissima, soprattutto tra gruppi di fandom rivali (DC vs Marvel, Star Trek vs Star Wars, fanatici di DND 3.5 vs chiunque altro, etc.).

Gironzola inoltre per la città un bulldog francese marrone che ha sviluppato Pelle Invincibile (Med) e Mangiatutto (Med), di origine Genetica. Non è in alcun modo aggressivo e si limita a evitare i conflitti, ma i PG potranno cercare di portarlo dalla loro parte. Il master può decidere che siano sopravvissuti anche uno o più membri della crew di *Uncommoners*; nel caso, i PG potrebbero venire a sapere che i creatori del gioco hanno avuto contatti con i Leakers, per migliorare la verosimiglianza della nuova edizione.

Conclusioni: il pomeriggio della domenica scatta quella che le forze dell'ordine chiamano Operazione Smontaggio. Le forze dell'ordine italiane, guidate da Bizantine e da Britannia, penetrano nella città cercando di eliminare tutte le minacce, senza andare troppo per il sottile. In questa occasione, i PG troveranno un taccuino abbandonato che racconta quanto avvenuto all'epicentro dell'esplosione. Accanto ad esso potranno trovare anche una replica perfetta della spada di sir Swifthand.

Se i PG seguiranno le azioni dei due Knights of the Kingdom, si accorgeranno che si sono diretti sul luogo dell'esplosione. Dopo pochi minuti di indagini, Bizantine dà ordine a Britannia di distruggere tutto quanto. Inoltre, al telefono, intima che sia fatta sparire qualunque traccia lasciata dalla casa editrice che ha creato quel manuale. Se i PG hanno in qualche modo trafficato con quel materiale o hanno saputo qualcosa anche solo indirettamente di quanto avvenuto lì, in caso di cattura saranno torchiati duramente e poi scompariranno nel nulla (questa è anche la probabile fine di eventuali sopravvissuti tra i creatori di *Uncommoners*). In caso contrario, potranno tornare alle loro vite ma verrà data loro una storia di copertura e capiranno subito di essere sotto sorveglianza e di dover evitare di raccontare alcunché. Un paio di giorni dopo, Bralani e un altro dei Leakers saranno sul luogo per capire ciò che è successo: avevano seguito l'attività online dei creatori di *#Uncommoners*, erano persino in contatto. Se i PG sono ancora a Lucca, i Leakers si metteranno sulle loro tracce per farsi spiegare cosa è successo. Se non l'avranno ritrovato i PG, troveranno il taccuino. Se i PG non hanno con loro il cane, i Leakers lo ritroveranno e lo adotteranno. In caso i PG non siano più a Lucca (prigionieri o liberi che siano), nei giorni successivi saranno raggiunti dai Leakers, che stanno cercando di ricostruire gli eventi con le buone o con le cattive.