

*Too old to Rock and Roll,
too young to die*

DI ANDREA SBRAGIA



Introduzione e preparazione

Questo è un modulo da utilizzare con il regolamento Rockopolis GDR.

“Too old to Rock and Roll, too young to die” è strutturato come una storia autosufficiente ed autoconclusiva che potrà essere giocata in poche sessioni di gioco, indicativamente da 2 a 5.

I Personaggi protagonisti di questa storia sono musicisti di grande fama ed abilità, ed i Giocatori dovranno compilare le loro Schede di conseguenza.

Dopo aver creato dei Personaggi “di base”, infatti, avranno a disposizione 15 Punti Esperienza da utilizzare secondo le regole per migliorarne le capacità.

Dovranno inoltre aggiungere 4 punti alle loro Muse (anche prendendone altre oltre a quelle iniziali).

Ogni Giocatore è anche libero di aggiungere una Relazione a sua scelta, nei confronti di ciò che vuole, a valore 2.

I Giocatori potrebbero anche utilizzare Personaggi già utilizzati in passato in altre sessioni di Rockopolis, interpretandoli come se la Band di un tempo si fosse sciolta ed i suoi componenti fossero invecchiati e rancorosi nei confronti degli altri.

Tutte le indicazioni per la creazione degli obiettivi e dei rapporti interpersonali tra i vari membri possono essere liberamente applicate a Personaggi già esistenti.



Oldies but Goldies

I Personaggi sono membri di una Band famosissima a livello mondiale.

La loro popolarità era a livelli altissimi, nonostante abbiano inciso solo 2 album e poi il gruppo si sia sciolto per ragioni mai del tutto chiarite ai fans ed alla stampa.

In realtà ogni componente della band aveva (ed ha ancora) i suoi validissimi motivi personali per desiderare che la Band si sciogliesse.

Fra non dette, incomprensioni musicali e stilistiche, lotte per la supremazia e abusi delle proprie Muse: con un simile campionario di problemi, sarebbe stato un miracolo se la Band fosse stata ancora unita ed attiva.

Adesso sono passati diversi anni. Non abbastanza da spegnere i rancori passati, ma comunque sufficienti da permettere ad ogni membro della vecchia Band di cambiare vita.

Uno di questi è stato recentemente avvicinato da un agente di una famosa piatta-

forma televisiva che, in collaborazione con una casa discografica di discreta fama, gli ha proposto una reunion della Band.

Sul piatto c'è un lauto guadagno, abbastanza alto da far ripensare anche quelli che meno vorrebbero tale reunion.

Il destino beffardo, purtroppo, ci ha messo il suo zampino: il componente che ha ricevuto il contatto aveva, pochi giorni prima, ricevuto una bruttissima notizia riguardo alla sua salute.

Una diagnosi infausta per un male incurabile. Il pensiero che era andato maturando era quello di sottoporsi all'eutanasia legale ma, dopo questa proposta della reunion, si è fatta strada l'idea di convincere gli altri membri della Band a parteciparvi, per "chiudere il cerchio" prima di morire.

C'è anche dell'altro, purtroppo: il "ritiro" al quale i membri della Band parteciperanno in vista della reunion si macchierà ben presto di tinte piuttosto sinistre. Chissà chi o cosa c'è dietro.



La Band

In base al numero di Giocatori, la Band avrà la seguente formazione.

Tabella formazione della Band

3 Giocatori	Batteria, Basso, Chitarra / Voce (un membro è anche cantante)
4 Giocatori	Batteria, Basso, Chitarra, Voce
5 Giocatori	Batteria, Basso, Chitarra, Tastiera, Voce
6 Giocatori	Batteria, Basso, Chitarra 1, Chitarra 2, Tastiera, Voce
7 Giocatori	Batteria, Basso, Chitarra 1, Chitarra 2, Tastiera, Voce, Flauto Traverso



Obiettivi personali e litigi

Ogni Giocatore lancia il dado per il suo Personaggio, facendo attenzione che nessuno degli altri Giocatori, ad eccezione del Narratore, sappia il risultato.

Poi confronta il lancio con la seguente tabella e determina con quale membro della band è rimasto in cattivi rapporti.

Se il primo strumento indicato è quello del suo Personaggio o è uno non presente nella formazione della Band, procede semplicemente al primo strumento disponibile nella stessa riga.

Una volta individuato il membro della Band con il quale c'è un rapporto incrinato, il Giocatore ed il Narratore cercheranno di delinearne brevemente i motivi, basandosi sulle Muse, sulle Relazioni, i Trattati o qualsiasi altra caratteristica dei soggetti coinvolti.

Attenzione: questo creerà probabilmente alcuni dissapori "a senso unico", nel quale un membro odia l'altro senza che questo ricambi direttamente il sentimento.

Questo, unito alle Relazioni ed agli obiettivi dei Personaggi (presentati qui di seguito), dovrebbe creare una situazione interna al gruppo piuttosto dinamica ed

imprevedibile.

Quando tutti lo hanno fatto, si è pronti per determinare l'obiettivo personale di ciascun Personaggio.

Prima di farlo, però, il Narratore determinerà in autonomia (scegliendolo, oppure casualmente) quale Personaggio sarà affetto dalla malattia incurabile.

Con esso seguirà la stessa procedura descritta qui sotto, ma sostituirà l'obiettivo ottenuto con il seguente: "Facilitare la reunion senza fare mai menzione della propria malattia e della decisione di procedere alla eutanasia legale fra un mese".

Ciascun giocatore lancia il dado per l'obiettivo personale; il risultato sarà l'idea principale che guiderà il Personaggio durante le sessioni di gioco.

L'obiettivo ottenuto non è immutabile, quindi può subire i cambiamenti che il Giocatore riterrà opportuni durante lo svolgimento del gioco, ma è da considerare come un'idea molto forte e radicata, rafforzata da anni di rancori e rimpianti nei confronti della Band e dei suoi componenti.

Sarebbe consigliabile che i Giocatori tenessero segreto, per quanto possibile, l'obiettivo del loro Personaggio.

Litigi ed Obiettivi personali

Risultato	Litigio con	Obiettivo personale
1	-Batteria, Basso, Chitarra1, Chitarra2, Tastiera, Voce, Flauto traverso	-Impedire la reunion
2	-Basso, Chitarra 1, Chitarra 2, Tastiera, Voce, Flauto traverso, Batteria	-Facilitare la reunion
3	-Chitarra1, Chitarra 2, Tastiera, Voce, Flauto traverso, Batteria, Basso	-Fare la reunion, ma rovinare il concerto finale
4	-Chitarra 2, Tastiera, Voce, Flauto Traverso, Batteria, Basso, Chitarra 1	-Facilitare la reunion, ma in forma privata, senza produzione
5	-Tastiera, Voce, Flauto Traverso, Batteria, Basso, Chitarra 1, Chitarra 2	-Fare la reunion, ma espellere il membro con cui si ha il litigio
6	-Voce, Flauto traverso, Batteria, Basso, Chitarra 1, Chitarra 2, Tastiera	-Risolvere il proprio litigio personale.



John è il Bassista di un gruppo composto da 4 membri.

Lancia un dado per "Litigio non risolto con..." ed esce 2.

Essendo lui il bassista, deve andare oltre e quindi dovrà scegliere Chitarra 1 (in questo caso, l'unica del gruppo, essendoci solo 4 membri). John avrà dunque un litigio non risolto col chitarrista; litigio che, assieme al Narratore, dovrà giusti-

ficare e descrivere.

John adesso lancia il dado per la colonna "Obiettivo personale". Il risultato è 5. John è favorevole ad una eventuale reunion con concerto finale, ma solo se il chitarrista verrà espulso e sarà rimpiazzato con un altro musicista "a gettone", reperito dalla produzione o da qualche membro della Band.



Capitoli

La storia di "Too old to Rock and Roll, too young to die" è strutturata in capitoli distinti, identificabili come episodi differenti.

Il Narratore è incoraggiato a leggere tutti i Capitoli prima di mettere alla prova i suoi Giocatori con questa storia.

Capitolo 1

Tutti i componenti della Band sono separatamente convocati dalla casa di distribuzione televisiva che promuove la reunion. La "scusa" ufficiale è di fare un'intervista sul passato della gloriosa Band, e nessuno dei membri (a parte colui che è stato contattato per primo) sa della reunion.

Il luogo dell'intervista, che viene anche utilizzato, nella motivazione ufficiale, come parte della ricompensa per le riprese dei vari membri, è un'isola oceanica piuttosto piccola e solitaria, dotata di un albergo superlussuoso. Ad ogni membro è stato promesso che, al termine dell'intervista, avrebbe avuto una settimana a disposizione in una delle splendide suite dell'albergo (che ha molti stimoli per le Muse). I membri accedono all'isola tramite un piccolo aeroporto.

Il team di produzione sarà efficientissimo nel tenere separati i membri della Band, finché non li metterà di fronte al fatto compiuto: con poche, sbrigative frasi viene loro confessato che sono sul posto per una reunion della Band, ed immediatamente dopo viene annunciata una conferenza stampa che era stata in realtà preparata nei minimi particolari. Entrano gli addetti stampa, ed i membri hanno occasione di rivedersi.

È consigliabile procedere alla generazione

dei litigi e degli obiettivi personali subito dopo aver raggiunto questo punto.

Anche se i membri decideranno di sottoporsi di buon grado alla conferenza, i giornalisti più attenti potrebbero facilmente notare alcuni attriti. Inoltre, quand'anche non fosse loro possibile adocchiare comportamenti di mal sopportazione, potrebbero benissimo inventarsi inimicizie inesistenti, così da provocare i singoli membri della Band.

Cosa meglio di un bel litigio per avere un buon articolo?

La conferenza stampa, che i membri rimangano o meno, termina con l'annuncio dell'evento della reunion. Avrà luogo dopo esattamente due settimane, che i membri della Band trascorreranno in "ritiro" sull'isola per prepararsi al grande concerto. Ai membri della Band la produzione offrirà le sue sentite scuse ed 1.000.000\$ ciascuno se accetterà di partecipare al concerto. Ognuno avrà a disposizione una suite separata.

Viste le Muse dei Personaggi e la loro assenza dai palchi durata molti anni, è probabile che molti di loro abbiano bisogno di una cifra simile, o siano comunque molto attratti da una simile possibilità.

Anche coloro che non volessero far andare a buon fine la reunion, in fondo, potrebbero cercare un modo per ottenere comunque la cifra pattuita.

I Personaggi, data la lontananza dalle proprie residenze, potranno dormire solo nelle suite. Visto che la conferenza avviene nel tardo pomeriggio e che ormai l'aereo ha lasciato l'isola assieme al suo carico di giornalisti, anche se volessero andarsene dovrebbero comunque attendere il giorno dopo.

R

I Personaggi potranno comunque girare liberamente per l'albergo e, se vorranno, anche per la piccola isola, dando eventualmente sfogo alle proprie Muse.

Sull'isola c'è anche una piccola città, che conta pochi abitanti, dove si trova l'aeroporto. Nessuno degli abitanti del luogo, sfortunatamente, possiede un mezzo per andarsene autonomamente dall'isola: questa è comunque piuttosto lontana dalla terraferma, abbastanza da essere troppo pericoloso tentare di andarsene su piccole imbarcazioni.

Nell'albergo, oltre a loro, al numeroso staff ed a qualche ospite della struttura, rimane anche il team di produzione, assieme ad un nutrito numero di telecamere ed operatori. La produzione ha anche deciso, infatti, di filmare tutto il possibile durante queste due settimane, per produrre un film documentario sull'evento della reunion.

Capitolo 2

Al risveglio e dopo aver girato un po' per l'isola, per il gruppo sarà abbastanza semplice capire che sembra non essere così facile riuscire a lasciare l'isola.

Il gruppo potrebbe effettivamente pensare di essere pressoché sequestrato.

Questo sarà assolutamente smentito dal team di produzione, che li rincuorerà e cercherà di evitare in tutti i modi che decidano di abbandonare l'isola. Farlo, comunque, non sarebbe possibile fino alla sera: l'aereo non tornerà prima del pomeriggio. Viene loro spiegato che questo periodo di convivenza forzata può essere ciò di cui ha bisogno la Band per ritornare all'antico splendore e ritrovare quell'affiatamento che le serve per fare uno spettacolo incredibile.

Perché loro vogliono farlo, vero?

Quale luogo meglio di quell'isola, lontana dalle distrazioni e dai giornalisti indiscreti (se si ignora la conferenza stampa, ovviamente) per passare due settimane e prepararsi?

La casa di produzione insisterà perché il gruppo inizi a provare e ad allenarsi in vista dell'evento live e, perché no, affinché il gruppo possa incidere una nuova canzone in vista dell'evento. Arriva anche a promettere un premio maggiorato, se dovessero accettare e farcela.

Potrebbe non essere facile gestire diversi



elementi della Band che non vogliono stare per tanto tempo insieme, figuriamoci lavorare fianco a fianco.

Potrebbero esserci discussioni, magari un breve e teso tentativo in sala prove, oppure delle ricerche per cercare di fuggire dall'isola o allertare i propri contatti sulla terraferma (cosa difficile, dato che la produzione cercherà di mettersi in mezzo).

Una cosa, però, dovrebbe porre fine, almeno momentaneamente, ai litigi: un uomo, un giovane del team di produzione, muore cadendo dal dodicesimo piano dell'albergo.

Accorre subito la gendarmeria locale, allertata dall'albergo. Iniziano le indagini, che escludono in breve tempo l'ipotesi suicidio. Ci sono segni di lotta, si tratta quindi probabilmente di omicidio. Gli agenti impediranno a chiunque di allontanarsi troppo. Come se fosse facile farlo, stando su quell'isoletta.

Le telecamere, intanto, si faranno sempre più avide ed invadenti: se oltre al documentario fosse possibile ottenere le riprese dell'arresto di un assassino, sarebbe un successo! Inoltre, la situazione tesa può solamente rendere più gustose le riprese dei Personaggi.

Questi ultimi si preparino a qualche assalto in più alla loro privacy.

Capitolo 3

Può passare più di un giorno, prima che cominci questo Capitolo. Se succedono cose interessanti nelle interazioni dei Personaggi, il Narratore può anche far slittare l'inizio a qualche giorno più avanti.

Il capitolo comincia una mattina, quando i Personaggi riescono a sapere dallo staff dell'albergo che c'è un problema nelle comunicazioni radio (il mezzo principale di comunicazione con la terraferma, dato che le connessioni internet qui funzionano a fatica).

Su qualsiasi frequenza ci si colleghi, infatti, non si riesce a trasmettere, e si sente solamente una filastrocca, mandata a rotazione.

Le parole sono le seguenti:

*"Tre poveri indiani
andarono a passeggiar.
Uno fece un ruzzolone,
non riuscì a ritornar.*

*Due poveri indiani
nel bosco rifugiati
udirono uno sparo
ed uno son diventati.*

*Solo, il povero indiano
all'albergo ritornò.
Impiccatosi alla doccia,
più nessuno ne restò."*

Appare palese che si tratti di una sorta di "parodia" dei Dieci Piccoli Indiani di Agatha Christie.

Se qualcuno sull'isola cominciasse a temere per la propria incolumità, chi potrebbe biasimarlo?

Anche il solo trovarsi sull'isola con un assassino non è quello che più può facilitare un tranquillo ritiro in vista del concerto.

Finché la gendarmeria non verrà a capo di questo crimine, uscire dall'albergo sarà proibito per tutti gli ospiti. Chi dovesse provare e riuscire ad "evadere" sarebbe come minimo pedinato.

Il giorno successivo, un cadavere verrà trovato in un piccolo boschetto di palme, non lontano dall'albergo.

È stato vittima di un colpo di pistola alla testa. Anch'egli era un membro della produzione.

Pensando alla filastrocca via radio, vengono frugate le camere d'albergo, per paura di trovarvi un altro cadavere, stavolta impiccato.

Purtroppo, viene trovato anche lui.



Al Narratore è lasciata la decisione su quale sia la realtà dei fatti in merito a ciò che ha spinto l'uomo a causare quelle morti.

Suggeriamo, se si vuole dare un tocco "investigativo" alla storia, di far esistere dei collegamenti tra la prima e la seconda vittima, che vengano pian piano svelati mano a mano che le indagini procedono.

Alcune possibilità:

- le due vittime erano in realtà amanti e la terza persona, legata ad uno dei due, li ha seguiti fino all'isola per ucciderli;*
- le due vittime sono fan di vecchia data della Band, e la terza persona le ha uccise per alcuni avvenimenti in un backstage di un concerto di vari anni fa;*
- i vari punti di contatto tra le due vittime non hanno un significato nello spiegarne la morte: la terza persona le ha uccise perché preda delle proprie Muse Ilùvatar e Berserk;*
- le due vittime sono in realtà figli illegittimi di uno membro della Band e pianificavano di chiedere il riconoscimento dopo che la produzione avesse pagato quanto promesso. Un fan sadico ed impazzito, loro conoscente, viene a conoscenza della cosa e, credendo di fare un favore all'inconsapevole padre, li ha seguiti qui per ucciderli;*
- la terza persona morta non è l'assassino delle prime due. Il carnefice è purtroppo ancora a piede libero;*
- si tratta di una complessa montatura da parte della produzione per creare interesse attorno all'evento della Band.*

Il Narratore è libero di ispirarsi a quanto trova qui scritto, oppure di inventare di sana pianta delle motivazioni che preferisca.

Collegandosi, a fatica, al web, sarà inoltre possibile immaginare che non tutti i giornalisti abbiano lasciato l'isola: alcune notizie di quel che è successo cominciano a circolare, ed alcune sono decisamente

inventate o distorte allo scopo di creare indignazione e fare audience.

Le fake news portano soldi, e per i Personaggi possono portare anche delle grane.

Viene infatti suggerito che, in realtà, i morti siano un'invenzione della Band per farsi pubblicità (la prima vittima viene definita "uno stuntman").

Altrove, invece, si ipotizza che uno dei membri della Band possa essere il colpevole, visti i suoi trascorsi tempestosi. Vari siti additano vari membri come possibili esecutori o mandanti. Altri accusano l'azienda del team di produzione...

In questo contesto, trovare la necessaria calma ed unione per raggiungere l'obiettivo del concerto non sarà facile.

Per qualcuno, questo potrebbe anche essere preferibile.

Una cosa è certa: le indagini proseguono, ed i Personaggi sono spesso a conferire con le forze dell'ordine.

Ogni loro intemperanza in questo periodo, inoltre, non sarebbe certo ben vista. Queste perdite di tempo costituiscono un altro ostacolo.

Chissà se riusciranno anche a creare un nuovo brano, come vorrebbe la produzione.

Capitolo 4

Se la Band è riuscita ad uscire indenne dalle varie peripezie e perdite di tempo che si sono accumulate durante i capitoli precedenti, potrebbe anche essere "pronta" per lo show finale.

Il concerto si prospetta difficile: Aspettativa 80, da raggiungere con una scaletta di soli 5 brani, inclusa la nuova canzone richiesta dalla produzione.

Questa, benché non facile da creare in tempo, serve anche a dare qualcosa di nuovo ed inaspettato al pubblico. Se

questa non fosse pronta, l'Aspettativa aumenterebbe a 90.

Il concerto verrà realizzato in un grande stadio, e si attendono decine di migliaia di spettatori.

Le riprese televisive, inoltre, contano di raggiungere qualche milione di apparecchi televisivi.

Dopo le fake news girate in rete, però, c'è forse anche da aspettarsi qualche gratta-capo.

Il web è dove molte delle peggiori persone nutrono i loro mostri interiori, e la Band potrebbe aver attirato su di sé le ire di qualche criminale.

Bei tempi, quelli della gioventù della Band, in cui ad indignare era solo il comportamento dissoluto dei Rockers...

Un sacco di cose possono andare storte, durante il concerto o nella permanenza sull'isola.

Le storie di Rockopolis raramente arrivano ad una conclusione facilmente immaginabile all'inizio, visto il connubio di Muse, Relazioni e, in questo caso, attriti personali ed omicidi.

È importante che il Narratore non cerchi di forzare i passi dei Personaggi secondo un percorso rigido.

Se anche non dovessero riuscire a concludere la storia giocandone tutti i capitoli, di certo le situazioni che si creeranno saranno interessanti da giocare.

Basta che ci sia il Rock, il resto può cambiare a piacimento.

