

Visto in TV

Attenzione spoiler in vista!

A chi ha già avuto modo di assistere la prima stagione di **Stranger Things** il nuovo serial TV dei Fratelli Duffer, avrà tintinnato il **Logman 64!**

Pericolose realtà alternative, ragazzine con poteri psichici fuori controllo, predatori dimensionali e la versione più iperrealistica degli anni '80 televisivi che nemmeno nei veri anni '80 si erano visti!

Insomma, Stranger Things chiama Freak Control!!!

Quello che segue è una serie di spunti per utilizzare alcuni elementi del serial TV nelle missioni degli Agenti del Destino.

Naturalmente il primo ciclo narrativo si è concluso lasciando moltissimi interrogativi aperti e quindi ci si è presa qualche piccola libertà.

Ciò che leggerete contiene numerosi spoiler quindi se non avete ancora visto Stranger Things resistete alla tentazione!

Progetti segreti

Nella tranquilla cittadina di Hawkins (Indiana) i confini tra le Frequenze si sono assottigliati a causa di alcuni esperimenti condotti in un laboratorio segreto governativo condotti dal **Dr. Martin Brenner** un vecchio collega del Dr. Holland ai tempi del **Project Pitchfork**.

Il soggetto degli esperimenti del Dr. Brenner è **11**, una ragazzina con spiccate capacità extrasensoriali.

Durante un esperimento di telemetria condotto in una camera di privazione sensoriale 11 ha attirato l'attenzione di un qualcosa di estraneo e minaccioso proveniente da *altrove*.

Lo shock dell'incontro ha scatenato i poteri più latenti della ragazza e nel laboratorio dove si conducevano i test si è aperto un varco tra le dimensioni, permettendo al mostro di estendere il suo terreno di caccia sulla Prima Frequenza.



11 è uno di quei rari casi in cui i poteri extrasensoriali si sono manifestati e sviluppati in maniera autonoma prima dell'incidente di Boston. Ma il Dr. Brenner ha registrato un brusco incremento nelle potenzialità di 11 nei primi mesi del 1981.

⑥ Undici (Freak)

Nata come Jane Ives, è stata rapita subito dopo la nascita poiché dotata di poteri extrasensoriali. Sua madre aveva preso parte come volontaria al programma MKULTRA usando tecniche sperimentali e massiccio uso di farmaci e droghe (come l'LSD) per espandere la percezione.

- **Attributi:** Agilità d6, Intelligenza d6, Spirito d8, Forza d4, Vigore d4
- **Abilità:** Furtività d6, Percezione d6, Sopravvivenza d6
- **Passo:** 15; **Parata:** 2; **Robustezza:** 4
- **Svantaggi:** Giovane, Ricercato,
- **Thauma:** Varcare le distanze
- **Alfa:** è in grado di estendere i suoi sensi ai confini dello Spectrum fino all'Utopia e usarla come "scorciatoia" per vedere e percepire cose al di fuori della normale portata anche a decine di metri di distanza
- **Omicron:** la portata della sua percezione extrasensoriale copre chilometri, inoltre è in grado di esercitare la *Telecinesi* (ma dopo ogni uso, 11 subisce una Ferita).
- **Psi:** la *Telecinesi* è così forte da poter agire a livello molecolare e di fatto simula il potere *Scarica* (ma dopo ogni uso, 11 subisce due Ferite).



Il Sottosopra

Si tratta di una Frequenza Secondaria particolarmente tenebrosa e desolata, perennemente avvolta nella notte. A primo acchito potrebbe sembrare semplicemente una copia della Frequenza Primaria che è stata abbandonata improvvisamente dai suoi abitanti.

Edifici, abitazioni, veicoli... tutto appare dove dovrebbe essere, ma avvolto da una misteriosa forma di vita vegetale (?) a metà strada tra una muffa e un rampicante.



Secondo i canoni di **Freak Control** il Game Master potrebbe interpretare il Sottosopra come una Capsula di Utopia creata da 11. I terribili esperimenti a cui è stata sottoposta da quando è nata hanno causato la creazione di una Capsula di Utopia dove una creatura (il Demogorgone) la cerca per punirla perché più di una volta ha fatto arrabbiare il suo "papà" cercando di fuggire. In questa ipotesi il Sottosopra è una prigione psicologica sfuggita al suo controllo e il Demogorgone è una Aberrazione, la versione distorta (o forse molto più simile alla realtà) del Dr. Brenner.



Atmosfera insalubre

L'aria notturna del Sottosopra è contaminata da spore e pulviscoli tossici probabilmente originati dalla vegetazione infestante. Respirarli alla lunga debilita l'organismo di un abitante della Prima Frequenza.

- **Dopo la prima ora:** il dado di Vigore peggiora di un grado (ad esempio da *d6* passa a *d4*)
- **Dopo 24 ore:** il soggetto diventa *Affaticato*.
- **Dopo una settimana:** il soggetto diventa *Esausto*.

Naturalmente sistemi di respirazione, bombole ad ossigeno o Scienza di Confine adatta possono proteggere dagli effetti dell'atmosfera del Sottosopra.

Demogorgone (Mistero o Aberrazione)

Un predatore capace di fiutare il sangue di potenziali vittime e seguirle superando addirittura le intercapedini dello Spectrum che dividono le Frequenze. Appare come un umanoide di quasi tre metri con arti lunghi ed affusolati, pelle coriacea e una testa priva di occhi ma munita di un orifizio simile ad un iride irta di denti aguzzi con cui si ciba delle sue vittime e le contagia con la sua prole.

- **Attributi:** Agilità d8, Intelligenza d6, Spirito d8, Forza d12, Vigore d10
- **Abilità:** Combattere d8, Percezione d6, Seguire Tracce d6*
- **Passo:** 20; **Parata:** 6; **Robustezza:** 8 (1)
- **Vantaggi:** All'erta, Combattente a due mani

Capacità Speciali:

- **Armatura +1:** pelle coriacea
- **Artigli:** Forza+1d6
- **Predatore:** come uno squalo è in grado di seguire tracce di sangue a grande distanza o attraverso le Frequenze in zone in cui i confini dello Spectrum si sono fatti sottili (il dado di *Seguire tracce* diventa d10 se la preda sanguina).
- **Viaggiatore tra i mondi:** il Demogorgone istintivamente riesce a individuare i luoghi in cui i confini tra il Sottosopra e la Frequenza Primaria sono sottili e può usare i suoi artigli per creare un varco dimensionale. Questi varchi rimangono aperti finché la creatura è nei paraggi e si richiudono pochi minuti dopo la sua dipartita,
- **Vulnerabilità (fuoco):** Attacchi a base di fuoco causano +2 danni e lo spingono alla fuga.

Contagio

La preda del Demogorgone se non è sbranata può essere avvolta in un bozzolo e indotta in uno stato di incoscienza finendo per fare da incubatrice.

Un soggetto in questo stato vede il suo dado di Vigore diminuire di una grandezza ora dopo ora. Se soccorso prima che arrivi a 0 c'è possibilità che si salvi con cure adeguate e lunga degenza, diversamente finisce per essere completamente consumato dalla prole del Demogorgone.

