

Danilo  
MORETTI

Maria  
MELLO RELLA

Stefano  
CESTARI



Sample file

# FREAK Control



BASATO SUI MONDO DI  
**FENOMENA**

# FREAK Control

## Da un'un'idea di

Danilo Moretti e Gionata Dal Farra.

## Scritto e sviluppato da

Danilo Moretti, Maria Mello Rella  
e Stefano Cestari.

## Grafica e Impaginazione

[www.dispari.net](http://www.dispari.net)

## Revisione

Umberto Pignatelli, Giuseppe Rotondo.

## Editing

Gabriele Gallo, Maria Mello Rella.

## Copertina

Danilo Moretti  
(in omaggio a Patrick Nigel)

## Illustrazioni

Virginia Chiabotti, Zeno Colaninno,  
Danilo Moretti, Jacopo Tagliaventi.

## Ringraziamo

Stefano Cociardi, Andrea Cosino,  
Mauro Longo, Matteo Ceresa,  
Alessandro Aimonetto, Davide Mana,  
Davide Rospi, Davide Tuzzi,  
Francesco Biglia, Manfredi Toraldo.

## e ancora

L'associazione Gilda del Grifone,  
l'associazione Dado Giallo,  
Il Folletto di Biella,  
[Savageworlds.it](http://Savageworlds.it), [GDRItalia.it](http://GDRItalia.it),  
Play/Club 3M Modena, Torino Comics,  
Savage Bugella, PineRoleGames,  
Scuola Internazionale Comics (Torino).

## Playtesting

Marco Agueci, Davide Aiello,  
Alessandro Aimonetto, Gloria Albertino,  
Edoardo Amellone, Kevin Angeloni,  
Ivan Arato, Gennaro Auditano, Marco  
Badini, Fabio Balestra, Alberto Balocco,  
Francesco Barbieri, Giulia Bassignana,  
Matteo Bertoglio, Eugenio Bignardi, Fabio  
Biselli, Mariano Blanco, Paolo Boiero,  
Federico Bona, Filippo Bonato, Giuseppe  
Bongioanni, Isabella Cristina Borio, Andrea  
Boscolo, Eros Bracco, Marco Campolucci,  
Enrico Canardi, Davide Caputi, Federico  
Cento, Matteo Ceresa, Gianluca Cirignano,  
Laura Coccia, Davide Como, Serena Crobu,  
Andrea Cuscela, Damiano D'Agostino,  
Mirko Davoli, Elisa Delpiano, Federico  
Demuro, Maurizio Denina, Alessandro  
Dusi, Raffaele Edoardo, Andrea Esposito,  
Valentina Esposito, Alessandro Facchini,  
Elena Farehzena, Claudia Farehzena,  
Chiara Faroppa, Morgan Fazio, Alessia  
Ferrero, Marco Floridia, Alejo Francesena,  
Alessandro Frontino, Matteo Gabellieri,  
Gino Galluccio, Andrea Gariglio, Elvis  
Jacobazzi, Fabrizio Giugale, Elisabetta  
Golzio, Federico Grifone, Manuel Ivoli,  
Riccardo Lapon, Eugenio Maria Lauro,  
Giuseppe Lerda, Alessandro Lippiello, Ana  
Lizaso Gallego, Andrea Longo, Davide  
"Lospi", Lorenzo Lugli, Andrea Lusignani,  
Giuseppe Magnani, Leonardo Malavolta,  
Samuel Maner, Matteo Marani, Ruggero  
"Red" Marchesi, Alessandra Marin, Enrico  
Mazzoglia, Michael McMillen, Lorenzo  
Milanoli, Filippo Milanoli Turlotti, Marcello  
Missiroli, Laura Moreno, Elisa Moro, Matteo  
Morra, Alex Mosconi, Luca Mulè, Alessandra  
Negri-Clementi, Khan Numan, Giorgia  
Oddone, Igor Odello, Marco Oggiero,  
Gabriele Orasen, Andrea "Pava" Pavan,  
Riccardo Peiretti, Sergio Pennisi, Lorenzo  
Perona, Sonia Peroni, Davide Petrosillo,  
Marco Podda, Mattia Politi, Beatrice  
Ponsetti, Massimiliano Pontiroli, Francesco  
Prampolini, Edoardo Rivoira, Daniele Rol,  
Michele Romagnolo, Antonio Rossetti, Diego  
Sacchero, Matteo Santiero, Stefano Saraò,  
Andrea Sartori, Davide Scarpiello, Andrea  
Servetti, Francesco Servetti, Federico Silla,  
Salvatore Sipione, Stefano Torricelli, Pietro  
Turiano, Lucrezia Vallese,  
Davide Varesano, Fabio Vecchi, Paolo  
Verbari, Silvia Vitali, Eduard Andrei Voinea,  
Francesco Zaccagnini.

Savage Worlds e il logo Pinnacle sono © 2012 Great White Games, LLC;  
DBA Pinnacle Entertainment Group.

Fenomena e il logo Fenomena sono © 2014 Inspired Device.

Fenomena • Freak Control è pubblicato da GG Studio/Jolly Troll di Gionata Dal Farra,  
Via S. Giovanni Bosco 1 - 10015 - Ivrea Italia • Tel. 0125 1960025.

GG Studio è una etichetta editoriale di Jolly Troll di Gionata Dal Farra.

Fenomena è sviluppato da Inspired Device, etichetta editoriale di Dispari Design di Danilo Moretti.

# Una doverosa Prefazione

Quello che vi apprestate a leggere è un progetto piuttosto inusuale nel parco delle produzioni legate al mondo del GdR. FREAK CONTROL è infatti nato come progetto costola – gli anglosassoni lo chiamerebbero una *spin-off* – di **Fenomena**, un gioco di ruolo che pubblicai nel 2010 sotto l'etichetta *indie* **Inspired Device**.

Per chi non lo conoscesse Fenomena parla di realtà alternative, di grossi problemi quando l'equilibrio del multiverso va a gambe all'aria e di persone comuni coinvolte in un'opera sanificatrice per riportare le cose a posto.

Viaggi tra dimensioni fantastiche, mondi bizzarri e un multiverso da esplorare... ai fan di *Savage Worlds* che stanno leggendo sarà già suonato più di un campanello.

L'idea di un supplemento per *Savage Worlds* ambientato nello stesso mondo di Fenomena spuntò durante una cena di lavoro con quello che è poi diventato l'editore di FREAK CONTROL. All'inizio si era ipotizzata una semplice trasposizione di Fenomena alle meccaniche di *Savage Worlds* ma dopo qualche scambio di idee apparve un'opzione un po' troppo vincolante, lo stile *Fast, Furious & Fun* di *Savage Worlds* mal si sposava con il ritmo tipico di una partita a Fenomena e quindi urgeva trovare una soluzione.

Da queste e altre considerazioni si pensò di approcciare la questione con un po' di sano pensiero laterale e si giunse al concetto di *retro-reboot*. FREAK CONTROL non sarebbe stata una trasposizione diretta di Fenomena, ma avrebbe visto un capovolgimento del ruolo dei personaggi protagonisti e delle atmosfere del gioco originale.

L'idea di portare le lancette dell'orologio indietro agli anni '80 permise inoltre di ricontestualizzare Fenomena in un'epoca particolarmente adatta allo stile di gioco di *Savage Worlds*. Sicuramente un po' ha giocato anche l'effetto nostalgia verso un periodo storico all'apparenza più semplice e *pop*, ma l'idea di fornire un contesto abbastanza vicino da essere stato vissuto da molti giocatori e al contempo distante anni luce dal frenetico e problematico ventunesimo secolo forniva il livello di sfida ideale per un designer.

Stabilite alcune direttive di massima e stilata una piccola "bibbia" di come sarebbe stato FREAK CONTROL, di cosa avrebbe avuto in comune con Fenomena e in cosa si sarebbe invece differenziato, non rimaneva che organizzare un team di sviluppo con le competenze, l'esperienza in entrambi i sistemi di gioco e un discreto livello di intrinseca follia. La scelta di coinvolgere Maria Mello Rella e Stefano Cestari nello sviluppo attivo di FREAK CONTROL fu dettata da diversi fattori: entrambi avevano esperienza di lungo termine con *Savage Worlds* e con un discreto numero di altri titoli, professioni ed approcci al design differenti dal mio e un'inventiva fuori dal comune. Il fatto che poi siano anche persone splendide e che avessimo avuto già modo di misurarci in altri progetti di Game Design non guastava: le occasioni di scornarsi quando ci sono tre teste a decidere sono tante, e se di fondo non ci sono reciproca fiducia e rispetto anche progettare un gioco può diventare un incubo. Per loro FREAK CONTROL è il debutto nel mondo del design di Giochi di Ruolo ma sono sicuro che non sarà un'esperienza isolata.

FREAK CONTROL è quindi il risultato di interminabili discussioni via Skype e dal vivo, *playtesting*, divagazioni, *junk food*, maratone di demo nelle principali fiere e convention d'Italia e passione per un hobby.

Prima di lasciarvi alla lettura vorrei spendere ancora un paio di parole per i tre illustratori che mi hanno affiancato nel rendere questo volume non solo avvincente da leggere ma anche bello da sfogliare: Virginia Chiabotti, Zeno Colangelo e Jacopo Tagliasacchi sono fumettisti diplomati alla Scuola Internazionale di Comics e hanno prestato la loro immaginazione, le loro matite e le loro tavolette grafiche al servizio di tre petulanti designer per dare forma alle stralunate idee e volti a personaggi iconici. Tutti e tre hanno uno stile molto personale ma sono stati capaci di entrare in sintonia per creare il giusto look di FREAK CONTROL. Mi auguro che per loro sia stata un'esperienza piacevole come per noi lo è stata lavorare con loro.

Ok, il tempo stringe: là fuori nei fluorescenti anni '80 qualche Freak ha iniziato a dare problemi e gli Agenti del Destino scalpitano per entrare in azione.

Danilo Moretti

# Sommario

Una doverosa prefazione .....	2
7-10-80 .....	8
Agenti del destino .....	10
Idee di personaggio .....	10
Creazione del personaggio .....	13
Svantaggi .....	16
Vantaggi .....	19
Cose utili... o da avere .....	24
Utopia e Distopia .....	36
Utilizzare Utopia .....	38
Accumulo di Distopia .....	39
Conseguenze della Distopia .....	40
Regole di ambientazione .....	44
Proiettili Infiniti .....	44
Non è il Far West .....	45
Avanzamento e Stagioni .....	46
Gli Eroi Non Muoiono Mai .....	46
Linguaggi Multipli .....	46
Briefing di missione (regola opzionale) .....	47
Un mondo reattivo (regola opzionale) .....	47
Scienza di Confine .....	48
Effetti e poteri .....	48
Creare i congegni .....	49
Punti Potere .....	50
Disallineamenti dalla realtà .....	50
Esempi di Congegni .....	51
Il Logman 64 .....	54
Nel Laboratorio .....	56
Nuovi Poteri per la Stagione 1 .....	58
Nuovi Poteri per la Stagione 2 .....	59
Nuovi Poteri per la Stagione 3 .....	60
Nuovi Poteri accessibili in più Stagioni .....	62
I fluorescenti anni '80 .....	66
Sotto la lente di un mito .....	66
Fuga dai difficili anni '70 .....	66
Material Girl .....	67
Video killed the radio star .....	68
U can't touch this .....	68
Giocare gli anni '80 .....	69
Sex, drugs and rock'n'roll .....	71
Paroloni... Paroloni... .....	74
Lo Spectrum .....	74
Utopia .....	75
Freak e Thaumata .....	76
Anomalie Bianche .....	77
Uroboro .....	78

Essenza noumenale e Fata Morgana.....	78
Capsule di Utopia.....	79
Migrazione dell'Io.....	79
Personalità analoghe.....	80
Hedra.....	81
Doppelgänger.....	81
Trasfigurazione.....	82
Pantomima.....	83
Artifatti del Reale e Crucifoltri.....	83
Alcuni artifatti del reale.....	84
<b>Project Pitchfork e Fo.Re.S.E.E.</b> .....	88
Un progetto segreto.....	88
Una misteriosa Fondazione benefica.....	89
In mezzo al nonsense.....	89
La fine dell'inizio della fine.....	90
Lo Spectrum.....	90
Emissari del cambiamento.....	91
Agenti del Destino.....	92
Il futuro.....	93
...e l'Omega.....	93
La sede della Fo.Re.S.E.E.....	94
Lo staff Fo.Re.S.E.E.....	95
<b>Largo ai Freak</b> .....	100
Chi sono i Freak.....	100
Cosa sono i Freak.....	100
Thaumata.....	102
Un Freak per ogni Stagione.....	103
Incongruità.....	105
Risolvere il problema.....	107
Cosa ci faceva sul volo 6741?.....	109
Cambio di Stagione.....	109
Alcuni Freak.....	109
<b>Prossima fermata Pseudorama!</b> .....	114
Capsule di Utopia.....	114
Qualcosa non ti quadra?.....	125
<b>Oscure minacce</b> .....	128
Affrontare le minacce.....	129
Aberrazioni.....	129
Misteri.....	131
Qliphoth.....	141
Reliquie.....	145
Altri mondi, altre minacce.....	149
<b>Scenario 1: Uno di troppo</b> .....	150
Introduzione.....	150
L'avvistamento.....	153
Trovato il primo.....	154
Trovati tutti.....	154
Extra.....	155

Sample file



<b>Scenario 2: La bestia</b> .....	156
Introduzione.....	156
La Rissa.....	163
Lo Chalet di Dubois.....	166
La Procedura di A.L.A.N.....	167
<b>Scenario 3: Il Regno di Tamlenaria</b> .....	170
Premessa.....	170
Introduzione.....	171
L'impiccagione.....	172
Un piccolo scrigno colmo di misteri.....	173
Il banchetto.....	173
La Biblioteca della Torre.....	176
Epilogo.....	177
<b>Personaggi pregenerati</b> .....	178
Aeasha Washington.....	178
Colt Douglas.....	179
Ellen Roberts.....	180
Ellie "Sugar" Hill.....	181
Huan Lin.....	182
"Magnificent" Mina Mencia.....	183
Richard White.....	184
Roland Cooper.....	185
<b>Indice analitico</b> .....	190
<b>Trivia pop-up (risposte)</b> .....	192

## Tabelle

Abilità nuove.....	14
Abilità raggruppate.....	14
Abilità invariate.....	15
Armi da Mischia.....	25
Armature.....	26
Armi da tiro.....	29
Oggetti Assortiti 1.....	30
Oggetti Assortiti 2.....	31
Oggetti Assortiti 3.....	33
Veicoli.....	34
Velivoli.....	35
Imbarcazioni.....	35
Disallineamento dalla Realtà.....	50
Esempi di traslazione.....	59
Oggetti animati.....	61
Documentarsi?.....	68
Serie TV.....	70
Film.....	70
Meccanica quantistica e altri entusiasmanti argomenti.....	75
Esempi di Trasfigurazioni.....	82
Il mondo non è ancora pronto per tutto questo.....	84
Timeline.....	89
Motivazioni per viaggiare.....	109
Mostri da altre ambientazioni.....	149

Sample file



# Fo.Re.S.E.E.

FOUNDATION FOR RESEARCH AND STUDY OF THE EXTRAORDINARY AND ECCENTRIC

Preg.mo Sig. **Roland Cooper**

il mio nome è Amanda White e ho il piacere di contattarLa in nome e per conto della Divisione Reclutamento ed Ingaggio della nostra Fondazione.

Come Le sarà noto, da qualche anno a questa parte, una serie di sfortunati accadimenti sta funestando la nostra comunità e influenzando profondamente le nostre vite. Per questo motivo il Suo nome è stato selezionato da una rosa di potenziali candidati per un colloquio conoscitivo da tenersi presso i nostri uffici di Boston il 15 aprile p.v.

Persone come Lei, Sig. Cooper, possiedono *talenti particolari*, che possono contribuire in modo determinante ai nostri scopi umanitari e filantropici.

Il mondo sta cambiando e *persone* come Lei possono fare sì che *cambi per il meglio*.

Mi scuso per la vaghezza dei contenuti di questa comunicazione, ma se vorrà dedicarci un po' del Suo tempo, il personale della Fondazione si prodigherà per rispondere a qualsiasi domanda voglia porci fornendoLe ogni dettaglio necessario.

Non ci crederà ma la nazione – e non solo – ha bisogno di Lei.

*Mrs. Amanda White*  
Segreteria Fo.Re.S.E.E.

PS. Se, come mi auguro, sono riuscita nell'intento di stimolare il Suo interesse, La invito a contattarmi ai recapiti indicati per i dettagli del colloquio. Sarà premura della Fondazione riconoscereLe un rimborso per eventuali spese di spostamento e alloggio sostenute.

Al termine del colloquio è previsto un rinfresco.