

L'Impero del Papa Finale

Avventura per OSOK di Tommaso De Benetti

INTRODUZIONE

L'Impero del Papa Finale è una campagna completa per OSOK che prende spunto da film, fumetti, canzoni, sceneggiati radiofonici e format televisivi senza pudore alcuno. In alcuni casi ho messo in evidenza delle canzoni o motivi musicali che si accompagnano particolarmente bene con l'azione: sono tranquillamente sostituibili, ma se volete rintracciarli la Grande Madre Rete può corrervi in aiuto. Per aiutarvi a focalizzare i dettagli, ho ritenuto opportuno stilare una lista di quello a cui mi sono ispirato. Senza ordine particolare: Tom Waits, Il Grande Lebowski, Metal Gear Solid 3, Apocalypse Now, Star Wars, Nick Cave, Lost, Grosso Guaio a Chinatown, Dal Tramonto All'Alba, Mad Max, Hokuto No Ken, Mutant Chronicles, Il Signore degli Anelli, Alien, Sfera, Chuck Norris e i suoi facts, Mater Terribilis di Valerio Evangelisti, Rocco Siffredi & Lexington Steele e altro che al momento non mi sovviene.

DURI PROTAGONISTI

A seguire le descizioni dei Duri protagonisti de L'Impero del Papa Finale. Gli eventi descritti in seguito sono modellati su questi archetipi, quindi la sostituzione in tronco di alcuni Duri è possibile ma consigliabile solo ai Boss più esperti e che non hanno difficoltà ad improvvisare.

Walter "Wally" Polanski

Stile/cliché: Guerrafondaio fifone californiano fannullone

Allineamento (A)Morale: E' Schommer Shabbos!

Karma: 0

Competenze: Tiro da fermo 3 (Bowling 6), Sparare 0, Freccette 4

Lacune: Empatia, Ignoranza storica, Sex Appeal

Tratti distintivi:

- Schommer Shabbos!
- The Dude
- Jack Turturro
- Mina (Palla da bowling)
- E' una cosa da nulla!

Tratto speciale:

- Supertiro Bowl Wally Style: quando Wally tira la sua palla preferita (Mina) lo fa con precisione millimetrica e forza tale da polverizzare i birilli.

Maledizione:

- Ogniqualvolta Wally spara con un'arma vera causa il maggior danno strutturale possibile.

VESTITI: Assuefatto al clima californiano indossa una maglietta Polo a maniche corte, pantaloncini corti color sabbia e ciabatte di pelle alla moda.

BACKGROUND: Si è sposato con una donna ebrea che lo ha convinto (o almeno Wally se ne è convinto) di essere anch'egli di origine ebrea. Dopo una settimana, si sono lasciati. Wally, senza troppo scomporsi, è così tornato alla sua vita di sempre. Possiede una Ford Mustang scassatissima ed è in affitto presso un pensionato. E' in ritardo con i pagamenti da anni, ma il padrone di casa non ha il coraggio di farsi pagare. Le sue occupazioni principali sono giocare a bowling con i suoi migliori e unici amici The Dude e Jack Turturro, bere birra davanti alla TV, giocare alla guerra con le sue innumerevoli armi giocattolo di cui è il massimo esperto mondiale, non lavorare e vivere di rendita con i soldi dell'eredità di uno zio, seguire tutti gli sport trasmessi dalla Tv via cavo, specialmente se a tarda ora (biliardo, poker, lotta nel fango, donne nude, ecc.) e commentare il giorno dopo con tutti quelli che incontra sulle prestazioni di questo o quell'altro atleta (specie se sconosciuto) o discutere di sport, preferibilmente mai seguiti da nessun altro.

COMBATTIMENTO: Wally non combatte, improvvisa. Si muove goffamente, mimando pose spavalde e colpisce chi gli si para davanti con gli oggetti che lo circondano, le sue palle da bowling o eventualmente lo minaccia con le armi giocattolo.

ASPETTO: Wally è un americano di San Francisco sui 45 anni. Corpulento e imponente ha i capelli castano chiaro a spazzola e il pizzetto. Il suo faccione largo e pacioccone è caratterizzato da due occhi azzurro ghiaccio, quasi sempre coperti da un paio di occhiali a goccia arancioni.

Nicolas Wilson

Stile/cliché: Taxi Driver

Allineamento (A)Morale: Volete andare ovunque?

Karma: -1

Competenze: Guidare 3 (Guida Acrobatica 4), Armi da Fuoco 3 (Pistole 3), Arti Marziali 2

Lacune: Codice della strada, Cucina, Riparare Auto

Tratti distintivi:

- Questa è la via più breve
- Nerd che giunge in soccorso per i problemi del taxi
- Tranquillo, arriviamo in tempo!
- Occhio alla curva!
- Diventa verde!

Tratto speciale:

- Taxi “/00”, stile Kit, ruote corazzate, NOS e vetri antiproiettile.

Maledizione:

- Quando vede un taxi della concorrenza tenterà sempre di ucciderne il conducente.

VESTITI: Cappotto di pelle lungo, capelli corti sparati in aria, camicia hawaiana, jeans strappati, scarpe da ginnastica.

BACKGROUND: Nome di battaglia: Crazy Coyote. Porta sempre con sé una pistola perché ha il pallino di far saltare in aria i taxi della concorrenza.

COMBATTIMENTO: Arti marziali contaminate con tecniche da strada, imparate sulla sua pellaccia fin dalla tenera età di 13 anni.

ASPETTO: Una specie di Robert De Niro dei poveri.

Chen “Il Vasaio” Shu

Stile/clichè: Vasaio cinese

Allineamento (A)Morale: Perché proprio io?

Karma: 0

Competenze: Fare vasi 2 (Vasi cinesi 4), Kung Fu 3, Armi da Fuoco 2

Lacune: Etichetta, Guidare, Sesso

Tratti distintivi:

- Corri ragazzo, corri!
- Prendi questo
- Soffri bastardo!
- Non posso morire
- Non è colpa mia

Tratto speciale:

- Peto corrosivo a spruzzo.

Maledizione:

- Dopo aver ucciso qualcuno piange per un minimo di sei ore.

VESTITI: Abito tradizionale cinese grigio. Cappello cinese blu e rosso, con rifiniture dorate.

BACKGROUND: Vive con una donna che lo tradisce appena esce di casa, ma lui non se ne preoccupa molto non essendo in grado di offrirle un'adeguata vita sessuale. Lavora suo malgrado per la Triade ed utilizza come copertura un negozio di vasi. Firma i suoi "capolavori" facendosi un clistere colorato e poi utilizzando il suo Tratto Speciale per dare quel “non so che” che rende unica la sua arte.

COMBATTIMENTO: Kung Fu, con predilizione di attacchi volanti. In generale cerca sempre di finire l'avversario grazie al suo Tratto Speciale, piombando dall'alto leggiadro come una cicogna inferocita.

ASPETTO: Alto 1,60, capelli scuri, occhi neri. Ha un drago tatuato sul corpo. Il drago stringe negli artigli una pistola e un coltello. E' una sorta di tatuaggio magico che costringe Chen Shu ad ubbidire agli ordini della Triade, per la quale lavora (controvoglia) come assassino. Porta sempre una maschera durante il “lavoro”, anche per nascondere il pianto irrefrenabile che lo coglie quando strappa una vita.

Feng Yuatah

Stile/clichè: Monaco del sacro monastero delle Tre Tazze

Allineamento (A)Morale: Chi non è con me è contro di me!

Karma: 0

Competenze: Kung Fu 3 (Mille pugni Sfaccia Faccia 7), Minime Zen 1, Ornitologia 1, Acrobazie Zen 1 (Salto Super Sayan 3)

Lacune: Lanciare, sparare e mirare in generale, Afferrare qualsiasi cosa in volo, Conoscenza degli usi moderni

Tratti distintivi:

- Voglio la Verità, solo la Verità
- Ruggito (Rutto) del Leone
- Cacchio che scheggia!
- Questo non può accadere!
- Annegherai nel tuo sangueeee!

Tratto speciale:

- Ogni volta che deve compiere un'azione improbabile, può ricordare un dettagliato allenamento specifico utile proprio per quello che sta per fare.

Maledizione:

- E' così genuino che crede SEMPRE a quello che gli dicono

VESTITI: Abito cinese vecchio stampo con le effigi delle tre tazze, sotto la giacca porta delle fasce strette attorno alla vita, sandali infradito.

BACKGROUND: Feng Yuatah si smarris da piccolo mentre faceva un pic nic con i genitori nei pressi di Trauma City. Vagò quindi per giorni e giorni sino a giungere ad un antico monastero: lì il maestro lo vide, e memore di una sua precedente visione lo prese sotto la sua ala protettrice, istruendolo nell'ancestrale Tecnica delle Tre Tazze.

COMBATTIMENTO: Yuatah sa combattere solo a mani nude, ogni volta che colpisce, para o schiva ricrea degli effetti sonori con la bocca: PAK! SWISH!, TUNK!, TATATATATAAAA!! Si muove sempre molto rapidamente ed alla fine di ogni colpo si rimette in una delle posizioni di guardia con annessi effetti sonori (IUAAAAAAA! Oppure MHMHMMMMM!).

ASPETTO: Capo rasato, sorriso innocente e occhiali da sole rotondi.

Gino "Eiakula" Latilla

Stile/clichè: Attore pornografico

Allineamento (A)Morale: Eiacula...e vai sempre a colpo sicuro! / Ma cos'è? Un portaombrelli o una caverna? / Ma no, tranquilla, non ti farò male...credo

Karma: 0

Competenze: Trombare alla grande 3 (Tecnica della Sottomissione Totale 4), Maestro Kamasutra 3, Stile 0

Lacune: Inibito se non davanti alle telecamere, Omofobico, Ballare

Tratti distintivi:

- Conosco un amico che potrebbe fare al caso nostro
- Diventa duro!
- Rocco pensaci tu!
- Dritto al centro!
- C'è sempre una via d'uscita

Tratto speciale:

- Passandosi la lingua fra le labbra causa orgasmi agli astanti.

Maledizione:

- Nel momento meno opportuno, deve fare una battuta spiritosa.

VESTITI: Tommy Vercetti meets Miami Vice. Ama vestire come negli anni '80: occhiali neri da sole, giacca di lino, maglia a maniche corte alla crochet, pantaloni con pence sopra la vita che mette in evidenza il pacco, già di suo sostanzioso. Calza espedrillas senza calzini.

BACKGROUND: Possiede una Alfa Romeo anni '80. Accento romagnolo molto marcato.

COMBATTIMENTO: Ha due pistole (Moana e Cicciolina), sue muse ispiratrici. Si ispira alla lotta grecoromana e al Kamasutra per i confronti corpo a corpo, riadattando le forme del piacere al combattimento. Come arte non convenzionale usa i suoi 30 cm di dimensione artistica. Lascia sempre una firma nelle sue vittime grazie a grandi quantitativi di vaselina: "E adesso...colpo finale! Zip!"

ASPETTO: Acconciatura anni 30, con riga a destra. Alto 180 cm, fisico da bagnino della riviera romagnola. Occhi azzurri, sorriso smagliante.

PUNTATA 1 – Matzinger Rise!

Prologo: Il rumore di un ventilatore a muro. *Woop woop woop*. Lentamente, la scena prende luce. Nell'inquadratura, un ufficio lercio, con le tapparelle abbassate, da cui filtra la luce del sole dall'esterno. Sembra estate, o comunque la sensazione è che faccia molto caldo. Ci sono bottiglie di Jack Daniel's in giro, sigari fumati a metà, carte sparse. Forse è l'ufficio di un detective privato caduto in disgrazia. Sulla sedia un uomo, vestito con giacca e pantaloni neri, camicia bianca sbottonata per la temperatura. Sulla testa ha un cappello stile Blues Brothers. Sembra sonnecchiare. Poi, primo piano della sua mano, sulla scrivania, che tamburella lentamente. Inizia a parlare, con voce roca.

"Perché bellezza, dovremmo essere dolci, attenti o gentili? Gli uomini hanno solo una cosa in mente. Perché dovremmo chiedere gentilmente, usare le buone maniere, chiedere per favore? Loro vogliono solo vederti in ginocchio. Ci sono poche cose in cui non ho mai creduto: una donna che piange, un mercante che giura, un ladro quando dice che pagherà, un avvocato quando finge che gli importi, un serpente quando dorme, un ubriaco che prega. Non credo che andremo in paradiso, se saremo buoni. Se ne va tutto all'inferno, in ogni caso".

Il tizio solleva il cappello per un attimo. È la fotocopia di Tom Waits.

Schermo nero. Sigla. [MUSICA]: Parte "Everything goes to hell" di Tom Waits.

Sullo schermo i nomi dei duri protagonisti, alla fine, a caratteri cubitali:

"L'IMPERO DEL PAPA FINALE"

"Puntata 1 – Matzinger Rise!"

Situazione iniziale: ogni personaggio inizia separatamente.

Inizio di Walter Polanski: Wally sente prima il *woop woop woop* delle pale di un elicottero, poi improvvisamente, dal nero viene il suo faccione viene inquadrato. [MUSICA]: Parte "La cavalcata delle Valchirie" di Wagner. È in postazione, sul bordo di un elicottero da guerra dell'esercito degli stati uniti, con una mitragliatrice fra le mani. Vicino a lui altri commilitoni gasati. Stanno volando in formazione sopra i villaggi dei vietnamiti. Il comandante Kilgore, occhiali a specchio e voce severa guarda uno dei soldati:

“Allora, come ti senti, Jimmy ?”

“Cattivo e figlio di puttana, signore!!”

Poi, verso Wally:

“Ehi Wally! Spunteremo fuori a bassa quota dal sole che sorge e a un miglio di distanza gli spariamo questa musica. Io uso Wagner. Quei selvaggi si cagano sotto e voi ragazzi vi gasate!! Che ne pensi?”

Si presume che Wally risponda a tono.

Poco dopo, arrivano effettivamente sopra le case. Kilgore:

“Avanti ragazzi, facciamogli vedere cos'è la democrazia!”

Interpretazione libera, deve esplodere più roba possibile. Ci sono case, qualche automezzo, depositi pieni di armi, ma soprattutto gente indifesa. Un paio di vietcong, comparse semplici, cercheranno di abbattere l'elicottero con degli RPG7. Hanno un FUCK di 5. Dall'elicottero viene anche lanciato del napalm.

[MUSICA]:Parte “The Roof Is On Fire” della Bloodhound Gang

Nel caso venisse abbattuto, Wally si ritroverà fra dei rottami fumanti, con le budella di fuori. Kilgore, incolume, uscirà dalle fiamme tossendo leggermente e offrendogli da bere.

“Chiunque combatta per il suo paese con le budella di fuori e' degno di bere alla mia borraccia!”

Eventuali attacchi di vietcong lì attorno verranno prontamente risolti da Kilgore, senza nemmeno guardare.

Se tutto andrà bene, dopo un po' l'elicottero atterrerà in una safe zone.

Kilgore, avvicinandosi a Wally, dirà:

“Lo senti? Lo senti l'odore? Napalm figliuolo, non c'e' nient' altro al mondo che odori così, mi piace l' odore del napalm di mattina, una volta una collina la bombardammo per 12 ore e finita l'azione andai lì sopra , non ci trovammo più nessuno, neanche un lurido cadavere di viet, ma quell'odore, si sentiva quell'odore di benzina, tutta la collina, odorava di...di vittoria!”

A questo punto, Kilgore se ne andrà a fare surf, eventualmente rivolgendosi al suo capitano che prova a convincerlo che sarebbe meglio di no:

“Se io dico che fare il surf qui è sicuro, capitano, fare il surf qui è sicuro!”

Nel caso l'elicottero fosse stato abbattuto, Wally sarà ferito e dopo poco deambulare inizierà a socchiudere gli occhi, e poco dopo svegliarsi (vedi dopo).

Nel caso la missione fosse invece riuscita, inizierà a pattugliare la zona dove sono atterrati, nei pressi di un villaggio in cui, apparentemente, ci sono solo donne e bambini. Durante il pattugliamento, gli uomini della squadra inizieranno a sparire uno ad uno (forse inghiottiti sottoterra da vietcong mimetizzati?) fino a quando un tizio (Franz) vestito da generale nazista (Wally ha *Ignoranza Storica*) non cercherà di convincerlo di essere anche lui là per combattere i “comunisti”. Mentre Wally, presumibilmente insospettito, valuterà la situazione, il vietcong travestito ne approfitterà per piantargli una pallottola sul muso.

A questo punto, Wally si risveglierà nella sua abitazione, davanti alla TV accesa, ai giorni nostri. Ha dormito tutta la notte. Il cercapersone sta suonando. È The Dude, che gli ricorda:

“Wally, che cazzo stai facendo, lo sai che fra mezz'ora abbiamo il turno del Torneo di Bowling contro il team del Coniglio Bianco?”

Wally, quindi, si deve fiondare al Bowling Coliseum di Trauma City per i quarti di finale del Bowling Awanagana Tournament.

Inizio di Chen Shu: Ronzare di neon. Chen Shu è legato ad una sedia d'acciaio in una stanza dalle pareti di metallo. La luce è forte e ferisce gli occhi. Ma tanto Chen Shu indossa la maschera e piange. Ha le mani insanguinate. Nell'aria, una canzone.

[MUSICA]:Parte “Musica Proibita” di Enrico Caruso

Attorno a Chen Shu, alcuni scagnozzi della mala. Nell'ordine: Giuseppe The Assassin, Ralph The Brain, Guido Santoro e Heavy Load Gino. Uno di loro parla, con chiaro accento palermitano:

“Senti un po', brutto muso giallo piagnucoloso. Hai ucciso Jake Trauma, adesso che gli diciamo al capo? Lo sai che ci fa quello? Jake Trauma. Era. Un. Bravo. Figliolo. Mi hai sentito? Lo sai che ti tocca adesso? Ed è inutile che piangi! Guido, porta il divaricatore!”

Quando tutto sembra perduto, si sentono dei passi e parte una musicchetta: [MUSICA]: “Midnight assassin” dalla OST di Kung Fu Hustle.

È Pan-Gan-Shu, noto anche come "The Sakagnator". La porta esplose demolita da un'arma non convenzionale (forse un fucile a pompa). Esordisce con:

“Se io, Pan-Gan-Shu, voglio che gli uccelli cadano fulminati, gli uccelli devono cadere stecchiti dagli alberi. Sono il furore di Dio, la terra che io calpesto mi vede e trema”

[MUSICA]: Parte: “Casino Fight” sempre dalla OST di Kung Fu Hustle.

Bullet time. Gli scagnozzi, impauriti, si girano a fronteggiare la minaccia. The Sakagnator si fionda nella stanza e inizia a menare cazzotti a destra e a manca, e con un colpo del suo potente mignolo libera Chen Shu dal suo giogo, lanciandogli anche delle armi per difendersi.

Combattimento.

Gli scagnozzi sono comparse Toste, tranne Ralph The Brain che è Molto Tosto poiché possiede un potere mentale donatogli da San Gennaro atto a far venire aneurismi agli sfortunati. È un Tratto distintivo, lo può usare due volte, ma deve fare un test solo con 2d6+1 e raggiungere almeno il grado “Mica male”. Chi è colpito da aneurisma subisce un Punto Stress e inizia a perdere sangue zampillante da ovunque.

Sconfitti gli scagnozzi, i due potranno andarsene sulle note di [MUSICA]: “Fisherman Song of the East China Sea” sempre dalla OST di Kung Fu Hustle.

Retrosцена. Cosa era successo: Chun Shu ha ucciso su commissione Jake Trauma, per conto della Triade. Scoperto, è stato imprigionato dalla mafia. Così, il suo mentore Pan-Gan-Shu è venuto a salvargli le chiappe, essendo Chun Shu ancora vagamente

inesperto.

STACCO PUBBLICITARIO: I giocatori dovranno pubblicizzare *Zeitgeist LaMakinaDiTempo™*, un “nuovo ritrovato della tecnologia tedesca” che permette di viaggiare nel tempo. Il setting è uno studio televisivo (televendita). Il prezzo fissato di 499 euro. L’oggetto, è in realtà una sveglia. In omaggio, i primi diecimila clienti riceveranno anche iSpoon, un lettore MP3 stranamente rassomigliante ad un cucchiaino arrugginito. Possono essere usati tutti gli oggetti nella stanza ma NON aperti sportelli o armadi. Preferibilmente, durante la televendita dovranno essere utilizzate le parole: *defibrillatore, onomatopeico, ventriloquo e laddove*.

Se vengono utilizzate anche le parole suggerite, +1 Punto Share a testa.

Inizio di Gino Latilla: Gino Eiakula è in centro città, sul set di *Merdal Gear Solid: Cocks Eaters*, una parodia dell’opera Kojimiana. A lui è toccato il ruolo di The Sborrow, uno dei vari “boss” che la protagonista del film Solid Vagina deve affrontare per salvare il mondo.

[MUSICA] Parte “Metal Gear Solid Main Theme MGS3 Version”

La scena è ambientata di notte, sul letto di un fiume, dove l’acqua scorre placida. Solid Vagina percorre le acque circospetta, quando dalla nebbia ecco arrivare una serie di comparse che, muovendosi come zombie, cercando di trascinarla in acqua (o più probabilmente spogiarla). Si tratta di tutti i soldati che ha ucciso fino a quel momento, i cui spiriti ora si stanno vendicando! Presa com’è dalla recitazione, non si accorge del temporale in arrivo, e con lui... The Sborrow!

Gino ora deve affrontare Solid Vagina, che, addestrata un po’ troppo realisticamente, cercherà di ribellarsi all’usurpazione. Solid Vagina è una Comparsa Tosta, e più di tutto, la sua pistola, che dovrebbe essere caricata a salve, non lo è affatto. Se dovesse sparare e colpire Gino, anche lei ne rimarrà sorpresa, poiché è stata coinvolta suo malgrado nella cospirazione.

Infatti, comunque vadano le cose (sia che Solid Vagina venga “sconfitta” o meno), dall’ombra emergerà “The Pene”, un altro dei boss di *Merdal Gear Solid: Cocks Eaters*. The Pene è in realtà Remigio Zampa, noto attore porno che ha fatto carriera con Mario Salieri e che ora si vede messo in disparte da questo nuovo arrivato della riviera romagnola. Remigio è una comparsa Molto Tosta, ha due Punti Stress (e non uno) e possiede il Tratto Distintivo “Pene Insostenibilmente Enorme”, con due BIT.

Inutile dire che la troupe, incurante del pericolo, continuerà a filmare convinta di avere per le mani il prossimo Blockbuster per i Porn Awards di Trauma City.

[MUSICA]: Parte “Intestate 76 Theme” (o una qualsivoglia musicchetta da film porno).

Finito il combattimento si alzeranno le luci e il regista andrà a congratularsi con Gino, dicendogli che nella sua stanza lo aspetta una doccia calda.

Inizio di Nicolas Wilson: [MUSICA] Parte “Louis Armstrong – Kiss Of Fire”.

Nicolas Wilson è fuori servizio, e si sta facendo un bicchierino al “Tu Parli Troppo” a Crazy Italy. Il “Tu Parli Troppo” è il bar che si otterrebbe sommando fra loro tutti i bar sudici e sporchi visti in tutti i peggio film. L’atmosfera è fumosa, passano solo jazz alcolico, la gente dentro sembra non abbia mai portato a termine qualcosa in maniera onesta prima d’ora. Il bar è gestito da Anguria Joe, un ex truffatore appassionato di truffe al gioco che si è già fatto 20 anni di galera. Anguria Joe è largo, grosso, tatuato e senza capelli. Se ne gira per il bar con una canottiera verde oliva e un grembiolino da barista. Al tavolo dove è seduto Nicolas ci sono altri due tizi, che vagamente conosce. Una, Cutie Lollipop, è universalmente riconosciuta come “la più gran puttana di tutta la storia millenaria del meretricio”, l’altro Deacon Dr. Arturo Ice, è una specie di gigolo dei poveri con camicia rosa, coda di cavallo e profumo da quattro soldi, che ci prova alternativamente con Cutie Lollipop e poi con Nicolas. Per far colpo, usa alcune delle seguenti frasi:

. *Posso offrirti un drink o preferisci il corrispettivo in denaro?*

. *Ehi, piccola, vogliamo riprodurci?*

. *Vuoi sposarmi per una notte soltanto?*

. *Allora, che fai nella vita, oltre ad eccitare gli uomini e renderli pazzi di desiderio?*

. *Sai qual è la differenza fondamentale fra parlare e fare sesso?* (Lei risponde di no). *Allora andiamo su e parliamone.*

. (Sospirando e facendo l’occhio triste) *Ereditare ottanta miliardi non significa poi un granché, quando si ha un cuore così debole!*

. *Sai chi è che fa l’occholino e scopa come una tigre?* (Lei risponde di no. Lui fa l’occholino)

Lei ad un certo punto risponderà: *“Il Pentagono dovrebbe usare i tuoi ormoni per la guerra chimica!”*

[MUSICA]: Parte “Love Through Vaseline” di Spiritual Front

La serata trascorre così fra una partita a stecca e una cazzata, fino a quando Anguria Joe non va a rispondere al telefono a muro sul fondo del locale. Poi si avvicina al tavolo di Nicolas e dice: *“Senti, c’è una chiamata per te. Dicono che è urgente”*. Se Nicolas fa per andare a rispondere Anguria Joe lo fermerà con una mano sul braccio: *“Ma...prima di andare ed usare il mio telefono, devi vincere una partita a dadi contro di me!”*.

Anguria Joe è un truffatore. La partita è al meglio di 3 tiri, ma Anguria Joe, comparsa Molto Tosta ha il Tratto Distintivo “Doppio Sei”, che può usare una volta. Se Nicolas vince, può andare a rispondere al telefono, se perde dovrà fare a botte.

Al telefono è un certo Lazzaro Immacolato, che deve raggiungere la chiesa di San Sepolcro Impestateo in una delle zone più nascoste di Crazy Italy. Entro cinque minuti. Solo Nicolas ce la può fare!

Segue fase di recupero del signor Lazzaro Immacolato, che aspetta su un marciapiede (con un altro tassista che gli fa la corte), e guida spericolata per i quartieri della zona italiana, dove varie minacce cercheranno di fermare i nostri due amici. Nell’ordine: sensi unici, bambini in triciclo di notte, un cantiere, un semaforo sempre rosso e un camion di benzina con i freni rotti che cercherà di ribaltarsi sopra il taxi di Nicolas.

Arrivati finalmente alla chiesa di San Sepolcro Impestateo, il signor Lazzaro scenderà e anche Nicolas si accorgerà che una torma di fedeli sono incantati di fronte al maxischermo installato fuori dall’edificio sacro, perché, pare, sia successo qualcosa di grave.

Inizio di Feng Yuatah: [MUSICA]: Parte “Opening Title” dalla OST della Foresta dei Pugnali Volanti.

Interno di un dojo. Il maestro Pai Mei è seduto ad un tavolo ed ha davanti a sé tre tazze di tè verde. All’altro lato del tavolo c’è Feng Yuatah. Pai Mei dice, con tono sprezzante:

“E così, il giorno della prova è venuto!”, e si scosta la barba.

“La prima parte della prova riguarda la cerimonia del tè. Sei pronto?”

“Davanti a te ci sono tre tazze Feng Yuatah. Una è la tua. Una è la mia. Devi scegliere la mia e la tua e dirmi di chi è la terza!”

L’idea è quella che il giocatore si inventi qualche minchiata zen che soddisfi il maestro.

Fatto questo, viene la seconda parte della prova.

“Bene, hai superato la prima parte! Ma non cantare vittoria, sarai considerato come un paramecio finché non le avrai superate tutte e tre!”, e si scosta la barba.

[MUSICA]: Parte “Taking Her Hand” dalla OST della Foresta dei Pugnali Volanti

Dice il maestro: “Stanotte ho avuto un sogno, Feng Yuatah. Nel sogno, io ero un’aquila, e volavo sopra le foreste e le cascate della Cina. Poi vidi un coniglio a terra e mi lanciavi a capofitto verso quella succulenta preda. Ma un serpente giunse prima, e si mangiò il coniglio. Così combattei il serpente, che prima di soccombere mi disse: potrai aver battuto me, ma la tua stirpe soccomberà contro altri miei nemici. A quel punto, in cielo apparve un aereo con dietro attaccato il cartellone pubblicitario della Fiat Duna. Cosa significa per te questo sogno?”

Nuovamente, il giocatore deve dare sfoggio di potenza zen.

“Ah! Hai superato anche la seconda prova. Cane! Ma ora viene quella più difficile! Seguimi”

[MUSICA]: Parte “Lovers” dalla OST della Foresta dei Pugnali Volanti

Così facendo, Pai Mei raccoglie un secchio che aveva lì in casa e porta Feng Yuatah all’esterno, presso uno stagno abitato dai coccodrilli (che in Cina ci siano o meno i coccodrilli è irrilevante).

“Ora medita!” e così dicendo impone a Feng di mettersi in posizione di meditazione nei pressi dello stagno. Appena Feng è concentrato, Pai Mei gli rovescerà addosso un secchio di sangue, e con un Potente Calcio Spaccaculo lo scaraventerà in acqua. Schivare calcio e secchiata richiede un risultato di One Shot One Kill in rapidità.

Pai Mei dirà, in ogni caso, “sconfiggi i coccodrilli e sarai maestro!”.

I coccodrilli sono 3, tutti Compare Toste.

[MUSICA]: Parte “Farewell - 1” dalla OST della Foresta dei Pugnali Volanti

Sconfitti quelli, Pai Mei riconoscerà a Feng di essere maturo abbastanza per abbandonare lo studio delle arti marziali e scendere da Monte Fato fino a Trauma City, lì dove “le sue straordinarie abilità più sono richieste”.

Nel percorrere il sentiero verso Trauma City, Feng Yuatah avrà una visione (vedi dopo).

Nel frattempo: Sotto il Vaticano esistono dei laboratori segreti, dove, pare, le gerarchie ecclesiastiche stessero sperimentando con l’ingegneria genetica modi nuovi di potenziare gli esseri umani. Papa Ratzinger, sottopostosi volontariamente al trattamento, è finito fuori controllo e a causa di un sovraccarico di energia è divenuto ora un essere semidivino, rinominatosi autonomamente Matzinger il Papa Finale.

Cosa succede una volta finite le scene introduttive: tutti i personaggi, in un modo o nell’altro, devono finire davanti ad uno schermo televisivo. Wally ne incontrerà uno per strada, andando al bowling. Chen Shu, in attesa di una discussione chiarificatrice con The Sakagnator, sta guardando la tv in una stanza della Triade. Gino, uscendo dalla doccia, accenderà la tv. Nicolas si accorgerà del maxischermo fuori dalla chiesa. Feng avrà invece una visione nel sentiero per Trauma City.

È un servizio di Studio Aperto (sì, anche la visione). L’annunciatrice esordisce con “Poteva essere una tragedia, scosse di terremoto in mattinata a Roma...”. Immagini di Piazza S. Pietro, la basilica è tutta crepata, la piazza sprofondata di almeno un metro. Poi, d’improvviso, disturbi sul monitor.

“Oh mio dio”, dice la cronista “cosa sta succedendo? Delle luci verdastre escono dalla basil...”.

[MUSICA]: Parte “Carl Orff – O Fortuna”

A questo punto si ode un’esplosione, alcuni secondi di rumore bianco e poi, a reti unificate, Papa Matzinger! Svolazza in aria avvolto da un’aura dorata, con un mantello rosso, gli occhi completamente bianchi e una sorta di armatura robotica da crociato.

“Voi, peccatori! L’amore di Dio mi ha donato un nuovo corpo per purificare le anime corrotte di questo mondo. Mai più stupri, omicidi, code al supermercato, litigi con i vicini! Niente sesso a pagamento, e nemmeno quello normale! Basta alcool! D’ora in poi solo spuma! Voglio un mondo di fiori, cinture di castità e suore, bwahahahaha!”. Poi punta il dito allo schermo.

“E sapete da dove inizierò quest’opera di bonifica? Aprite bene le orecchie, abitanti di TRAUMA CITY, la vostra città del peccato finirà come Sodoma e Gomorra!”

Davanti agli schermi televisivi, gli abitanti di Trauma City osservano attoniti.

FINE DELLA PRIMA PUNTATA

PUNTATA 2 – Affinità Elettive

Prologo: Schermo bianco. Lentamente, dal bianco emerge una immagine, con i colori saturi. Una rotaia è posizionata perpendicolarmente al bordo inferiore dello schermo. Di profilo, lo stesso uomo del prologo della prima puntata. Ha il cappello in testa. In una mano ha una bottiglia di vino rosso mezza vuota. È seduto su una sedia a dondolo. In mezzo alle rotaie. All’orizzonte, cielo bianco.

Guarda fisso davanti a sé. Silenzio. In lontananza, si intravede un treno arrivare. Poi inizia a parlare: “Venderei il tuo cuore a quello della spazzatura, baby, per un dollaro. Se cerchi qualcuno che ti possa tirar fuori dalla fossa, mi spiace, ma la tua fortuna è finita. La barca affonda, capisci? Sta affondando. C’è una perdita in sala macchine: il povero, lo zoppo, il cieco...di chi ci occupiamo? Te lo dico io: degli assassini, dei ladri e degli avvocati. E sai perché?...[pausa]...Perché Dio è fuori per affari”.

Mano a mano che parla il treno si avvicina. Quando finisce la frase il treno è a dieci metri. Schermo nero. Titoli di testa.

[MUSICA]: Parte “God’s Away On Business” di Tom Waits.
Sullo schermo i nomi dei duri protagonisti, alla fine, a caratteri cubitali:

“L’IMPERO DEL PAPA FINALE”

“Puntata 2 – Affinità Elettive”

Introduzione: In sottofondo si ode [MUSICA]: “Imperial March” dalla OST di Star Wars. Interno di San Pietro. La basilica è vagamente riconoscibile, ma sembra più una colonia di Alien, o una chiesa di Devil May Cry, però completamente bianca, di un bianco accecante. Su un trono di avorio scintillante siede Papa Matzinger, con le mani incrociate sotto il mento. L’inquadratura fissa riprende la scalinata alla cui sommità sta il trono. Di fianco al papa un uomo vecchissimo. È il cardinale Kamill Ruin.

Matzinger dice: “*Pene, pene, fenite pure afanti*”. Entrano nell’inquadratura due figure.

Il primo, ammantato, dice: “*Tomas de Torquémada al vostro servizio, sua stupendezza Papa Matzinger*”.

“*Pene, pene, Tomas. Sei pronto a ripulire Trauma City?*”

“*Claro que sí, sua bellificienza Matzinger*”

“*Allora VAI!*”, grida un Matzinger improvvisamente alterato, e Tomas de Torquémada, senza nemmeno voltarsi, compie un salto ninja all’indietro e scompare dall’inquadratura.

Il secondo, vestito di nero, parla attraverso una sorta di maschera: “*Casco Nero, per servirla, Imperatore Palpatine!*”

“*La spata lazer c’è l’hai, mio fetele discepolo?*”

“*Certo che sí, mio Signore!*”

“*Pene. Allora fetiamo coza combina Torquémada. Tu intanto...sai coza fare!*”

“...”. Respiro affannoso.

“*E fatti dare uno sciroppo! Porco Buddah!*”

Casco Nero si dilegua.

A questo punto Matzinger si gira verso Kamill Ruin. “*E il terzo? Dofe è?*”.

Ruin, visibilmente imbarazzato, dice: “Non è ancora arrivato, Eccellenza”.

“*Meglio non fare polemika...*”. Dice Matzinger. La scena sfuma in nero.

Scena 1: La lunga via per Trauma City

[MUSICA]: Parte “Battle in the Forest” dalla OST de La Foresta dei Pugnali Volanti.

Feng Yuatah sta scendendo il Lungo Sentiero della Serpe Tricipite a Due Corna che collega la sommità di Monte Fato con le porte di Nuova Chinatown, uno dei quartieri di Trauma City. È una bella giornata, il sole splende e l’aria è fresca. La foresta culla il nostro eroe con il suono del vento fra le foglie e bla bla bla. Quando si sarà sufficientemente intrattenuto nella natura, il nostro eroe vedrà, in mezzo ad uno spiazzo, una scena allucinante.

[MUSICA]: Parte “Paco De Lucia – Tango Flamenco”

Una danzatrice di tango tiene un gorilla al guinzaglio. Il gorilla è chiuso in gabbia ed è incazzato come un’ape. Per farlo incazzare ancora di più, la danzatrice gli balla davanti e gli tira delle palline di carta. Poco distante, un toro bianco con una corona sulla testa sta cercando di svegliare un altro toro bianco, che dorme con in bocca una piadina.

Come se non bastasse la scena, su una roccia lì vicino appare in una nuvola di fumo Pai Mei, che guardando severamente Feng, chiederà: “*Allora, mio discepolo, cosa significa tutto questo?*”, aspettandosi chiaramente una risposta zen.

[MUSICA]: Parte il “Symbolum”

Qualsiasi cosa accada, Feng si risveglierà poco dopo rendendosi conto di essersi addormentato all’ombra di un ciliegio. Davanti a lui, ad osservarlo, due bambini vestiti come chierichetti.

I due bambini parlano insieme, ma dicono cose diverse (fate recitare le frasi ad altri due giocatori contemporaneamente).

Inizieranno con:

“*Ciao come ti chiami? / Io sono Luca*”

“*Io sono Marco / Stiamo cercando Trauma City, sai dov’è?*”

“*Sei Cristiano? / Sai il Padre Nostro?*”

“*Cantami il Symbolum / Come si conclude la frase la nostra festa non deve finire non deve finire e...?*”

Se per qualche motivo Feng sbaglierà una delle risposte o non risponderà in tempo accettabile, come probabile, i due chierichetti urleranno all’unisono: “*È un fottuto eretico!*” e, librandosi in aria, cercheranno di ucciderlo. Sono ambedue Comparsa Toste e possiedono l’effetto speciale Combattimento in Sospensione. I chierichetti cercheranno di spruzzare Feng con dell’acqua santa in modo da renderlo rintracciabile alla tecnologia Vaticana. Marchiare qualcuno con l’acqua santa costa 1 azione.

Sbarazzatosi di loro, sentirà uno dei loro cellulari suonare. Marco (o Luca) ha ricevuto 4 SMS.

Il primo è di TIM: “*Complimenti, ti sei autoricaricato di 2 centesimi. Questo messaggio ti verrà addebitato in conto*”.

Il secondo è di Matteo: “*Dove siete? Oh, portami il Vangelo dopo, che tuo fratello Giovanni sennò si arrabbia. Sai com’è, l’ultima volta ha sepolto viva una suora perché non trovava il rosario*”.

Il terzo è di un certo Torqui: “*Abbiamo preso lo scimmione. Adesso la smetterà di disperdere il seme. Tornate a casa*”.

Il quarto è firmato Da Mastah aka DJ Morfeo: “*Ehi bro Feng Yuatah, hai superato la prova yo!, come previsto, yo! Ti aspetto al Braccio della Morte di Trauma City, per parlare. Dì che ti ho chiamato io. Yo!*”

L’idea è quella che ora Feng si rechi al Braccio della Morte ad incontrare Da Mastah aka DJ Morfeo.

Scena 2: Quando Rocco chiama

[MUSICA]: Parte “Sex World” o una qualsiasi musicchetta da film porno.

Gino è nel suo letto, e dorme. Bussano alla porta. È Rocco Siffredi, sembra distrutto.

Dice: “*Gino, hanno rapito Lexington*”.

A Gino viene un tuffo al cuore.

Decine, che dico, centinaia di copertine di film gli appaiono davanti agli occhi come fossero i ricordi di una vita. Serie come “*Superwhores*”, “*Black Reign*”, “*Manhammer*”, per non citare i film insieme “*Gino e Lex Puniscono Lesbo City*”, “*Lex & Friends Anal Damage*” e “*Eiakula & Lex amici per le palle*”.

Flashback.

Gino e Lexington sono sul set del film ad alto budget “*Sexy Jungle: L’Isola della Patata Cannibale*”. La situazione è drammatica. La protagonista del film Jessica Gangbang è stata rapita dalle amazzoni. I nostri due eroi, impavidamente, sono alla sua ricerca per riportarla a casa e magari ricevere in cambio anche un bel “premio”. Sorvolano in biplano un isolotto come nemmeno quelli della pubblicità del Montenegro. Lex suggerisce di buttarsi con i paracadute: lo spazio per atterrare è esiguo e poi comunque chi se ne fotte dell’aeroplano. Buttarsi con il paracadute richiede un test di Precisione, con un FUCK di 2 e un risultato di Mica Male.

Eventuali test falliti portano i nostri eroi in acque infestate dagli squali o a schiantarsi sugli alberi.

[MUSICA]: Parte “In The Jungle The Mighty Jungle” dei Beach Boys

Segue una parte stealth dedicata all’avvicinamento al villaggio delle temibili Amazzoni Ninfomani Cannibali. Le quali, giustamente, hanno legato Jessica Gangbang ad un palo e stanno scaldando l’acqua per bollirla, non prima di una scena lesbo di massa che i nostri possono anche decidere di guardarsi dal fogliame.

Ad ogni modo, lo scontro è inevitabile: ci sono sei amazzoni Comparsa Semplici attorno al palo, nessuna delle quali intenzionata a lasciare andare Jessica Gangbang.

[MUSICA]: Parte “Hakuna Matata” dalla OST del Re Leone

Lexington va considerato come una Comparsa Molto Tosta con il tratto distintivo “Ti impalo!” che può usare una volta. Sconfitte le amazzoni, i nostri due eroi possono fuggire dall’isola grazie ad un utile motoscafo parcheggiato per caso lì nei pressi della spiaggia (le trame dei film porno non hanno grande coerenza, di solito).

Una volta in acqua, quando già stanno pregustando la ricompensa di Jessica Gangbang, si accorgeranno però di essere inseguiti dalla Regina delle Amazzoni Ninfomani Cannibali a cavallo di un gigantesco pterodattilo.

[MUSICA]: Parte “Opening” dalla OST di Shaolin Soccer

La Regina è una Comparsa Molto Tosta, così come lo pterodattilo. Gino e Lex dovranno collaborare con delle azioni combinate per riuscire a sconfiggerli guidando contemporaneamente il motoscafo verso la salvezza. La Regina attacca con una sorta di fiamma di Megalopoli e con un colpo segreto chiamato Ingoio Totale (che non vi spiego), lo pterodattilo si limiterà a mangiucchiare i nostri due attori.

Sconfitti i malvagi, i due si potranno dirigere in santa pace verso il tramonto, intrattenuti da Jessica Gangbang.

Fine del flashback.

Gino torna alla triste realtà. Lexington è stato rapito! Da chi? Rocco dice di aver ricevuto una lettera, firmata Da Mastah aka DJ Morfeo. La lettera dice:

“Caro Rocco, grazie per Ass Collector, mi ha fatto capire il senso profondo della vita. Yo! Propongo: Rocco santo subito! Yo yo! Detto questo, quando riceverai questa lettera sarà forse troppo tardi. LORO saranno già arrivati in città, ed avranno già fatto dei danni. Ma Gino può fare qualcosa per salvarci tutti. Portalo da me, appena puoi – il tuo grande fan Da Mastah aka DJ Morfeo. Yo!”

L’indirizzo è quello del Braccio della Morte di Trauma City.

STACCO PUBBLICITARIO: I giocatori dovranno pubblicizzare il nuovo pacchetto convenienza di *Corporación Dermoestética*. Il pacchetto si divide in 3 fasce di prezzo:

. *Poveracc Price* (15-30euro)

. *Normal Price* (1000-8000euro)

. *Starich Price* (da un milione di euro in su)

Compito dei giocatori è descrivere i servizi offerti per le tre fasce di prezzo. Inoltre, per invogliare le signore ad aderire, ogni fascia di prezzo porta con sé un utile gadget che i giocatori dovranno individuare.

Il setting è uno studio medico. I ruoli dei giocatori sono liberi. Si possono usare gli oggetti presenti nella stanza.

Se i giocatori riescono ad utilizzare attivamente TUTTI i seguenti oggetti nella scenetta, +1 punto share: un paio di forbici, una bottiglia di superalcolici, un libro, un ventilatore, un cappello da babbo natale e un frutto.

Scena 3: Ikea Mafia

[MUSICA]: Parte “Musica tradizionale cinese da meditazione”

Chen Shu è in casa sua, e sta lavorando ai suoi vasi. Sente il postino arrivare e mettere qualcosa nella cassetta della posta. Andando a vedere, troverà un volantino pubblicitario dell’Ikea, con scritto “coming soon in Nuova Chinatown”.

Flashback di una settimana prima.

Chen Shu è in casa, e mangia del succulento riso bianco.

Suonano alla porta.

Sono cinque uomini vestiti di nero con gli occhiali scuri, europei. Fra di loro, un uomo in sedia a rotelle con una coperta sulle ginocchia.

“Signor Shu? Abbiamo una proposta da farle”

Si presentano come Sven Andersson (quello in sedia a rotelle) con relative guardie del corpo.

“Io sono Sven Andersson signor Shu, e sono qui per proporle un affare molto conveniente. Vede, io, assieme ai miei fratelli, sono il padrone dell’Ikea. Abbiamo deciso, per un progetto condiviso anche dal comune di Trauma City - dopo la giusta dose di bustarelle -, di valorizzare il territorio di Nuova Chinatown costruendo uno dei nostri ipermercati del mobile svedese SOPRA casa sua. Le offro 300 dollari per andarsene ora senza romperci i coglioni”.

Se Chen Shu cercherà di argomentare, Sven risponderà con:

“Bene allora...la mia ultima offerta è...niente!”.

[MUSICA]: Parte "1st Half" dalla OST di Shaolin Soccer

E scatterà un combattimento dove le guardie del corpo cercheranno di uccidere Shu. Sono cinque comparse di cui tre Semplici e due Toste. Sven cercherà di difendersi con una pistola.

Comunque sia andata a finire, il flashback si conclude.

Oggi.

Chu ha in mano questo volantino dell'Ikea.

Tornando in casa, inizierà a sentire la terra tremare, e poi...una gigantesca palla d'acciaio sfonderà il muro della sua casa: le ruspe sono arrivate!

[MUSICA]: Parte "Double Dragon" dalla OST di Shaolin Soccer

Prima di tutto è necessario che Shu riesca ad uscire dalla casa prima che crolli tutto, in secondo luogo fuori ad aspettarlo c'è il signor Sven (o suo fratello Peter, se Sven è morto) seduto nella cabina di pilotaggio di questa enorme ruspa corazzata con palla d'acciaio. La ruspa va considerata come una comparsa Tosta con 4 Punti Stress. Sven (o il fratello), oltre ad usare la gru come arma, possono cercare di uccidere Shu sparando.

Quando il combattimento sarà finito, arriverà di tutta fretta un taxi. È quello di Nicolas Wilson, sul sedile posteriore c'è un tizio nero con una pistola in mano. Sembra preoccupato. In lontananza si odono le sirene della polizia farsi vicine.

Se Nicolas non dice niente, il tizio sul sedile dietro gli farà segno di entrare: "*Avanti, Sali, non abbiamo molto tempo!*".

Scena 4: La Rapina

Nicolas sta aspettando un cliente nei pressi della Central Trauma Plaza. Ha ricevuto una chiamata piuttosto concitata. Il cliente l'ha rassicurato che "*si farà riconoscere*".

Dopo poco, dalla Trauma City Central Bank, si sentiranno degli spari...

[MUSICA]: Parte "The Information" dalla OST di Dark City

...e un tizio correrà fuori in fretta e furia stringendo una borsa ricolma di biglietti. Si fionderà nel taxi di Nicolas urlando: "*Yo bello! Dai gas e passa con il rosso, le multe le pago io!*".

Se interpellato sulla questione, dirà: "*I soldi mi servono per le sigarette, yo!*".

Dietro a Nicolas in breve arriveranno due auto della polizia che faranno di tutto per fermare i fuggitivi. La destinazione è il Braccio della Morte di Trauma City, dove Da Mastah (così dice di chiamarsi) ha "l'appartamento". Ogni auto della polizia contiene due agenti Comparsa Toste, che cercando di affiancare Nicolas proveranno ad appendersi all'auto, a sparare alle gomme, ecc. Da Mastah però chiede a Nicolas di fare una deviazione per Chinatown, dove deve recuperare un certo Chen Shu, per un discorso che devono fare.

Lo scontro con le prime due auto avviene nel centro di Trauma City.

[MUSICA]: Parte "Battlefield" dalla OST di Shaolin Soccer

Giunti a Nuova Chinatown, fra carretti di venditori ambulanti, e mercatini, i nostri dovranno recuperare Chen Shu e seminare altre due moto della polizia che inseguono (altre due Comparsa Toste).

[MUSICA]: Parte "No More Mr. Quick" dalla OST di Dark City

Il Braccio della Morte è separato da Trauma City da un ponte, poiché risiede su un'isola (tipo Alcatraz). Qui i nostri dovranno vedersela con un posto di blocco, con tanto di chiodi disseminati sulla strada e tre pattuglie + elicottero pronte a fare fuoco. Da Mastah infatti spiegherà che il Braccio della Morte è suo dominio personale e la polizia non ci entra da anni: una volta dentro, saranno al sicuro.

Conclusione: Il Braccio della Morte

[MUSICA]: Parte "Patiently Waiting" di 50 Cents

Il Braccio della Morte è un penitenziario pieno di serial killer e condannati a morte vari, ripulito dalla polizia e completamente nelle mani del crimine. Da Mastah è il boss della zona. I cancelli sono perennemente sorvegliati da una milizia armata che dispone anche di un paio di carrarmati ottenuti chissà come. L'interno è quello di un tipico penitenziario: luci al neon basse, feccia umana nelle celle (che comunque si possono tutte aprire, ci stanno dentro solo per far scena e battere sulle sbarre) e scheletri di ex poliziotti tenuti come cimeli da esporre. Alcuni dei poliziotti sono ancora vivi, dentro una cella. Li hanno vestiti da donna e hanno spaccato loro tutti i denti. Il loro utilizzo è quantomeno ovvio.

La cella di Da Mastah ha un sipario rosso che consente un po' di intimità una volta all'interno. Da Mastah aspetterà che i personaggi siano tutti radunati prima di iniziare a parlare:

[MUSICA]: Parte "Poor Lil' Rich" di 50 Cents

"Allora yo fratelli, come già sapete io sono Da Mastah aka DJ Morfeo. Qui mi chiamano il Re delle Scimmie. Sono qui perché Trauma City sta per sprofondare nell'ORDINE. Avete visto quello che Papa Matzinger ci ha promesso. Questa città verrà ripulita se non facciamo qualcosa! Le loro avanguardie sono già qui, ed hanno rapito il fratello Lexington Steele per intimidirci. Fin da bambino, ho avuto un potere speciale, yo! Quello della percezione psicotraumasomatica. Questo potere mi dice che VOI siete i prescelti per scacciare l'invasore, e far sì che il peccato continui a regnare a Trauma City! Ma uno fra voi è più prescelto degli altri, egli infatti è l'Eletto! Wally, vieni avanti!"

A questo punto non succederà niente.

Da Mastah urlerà al suo collaboratore all'esterno: "Fratello Devious Honey L. Glide, dov'è Wally?"

"Che cazzo ne so, negro, qui non si è presentato nessuno"

Da Mastah si farà allora scuro in volto.

"Pare che abbiamo un problema, yo! Vi spiego qual è la situazione. Questo Wally è l'Eletto, colui che custodisce il Potere per sconfiggere il Bene e la Bontà di Papa Matzinger. Ma Wally non lo sa, per il momento è solo un panzone che gioca a bowling. Per diventare davvero l'Eletto, ha bisogno del vostro aiuto. Difatti voi...voi siete...GLI ELETTORI!"

TA-DA-DA-DAAAM!

La scena si oscura.

Postfazione: Wally sta camminando per strada con la sua borsa da bowling. Sta per girare l'angolo quando, dall'angolo, sbuca fuori Casco Nero.

"Ciao Wally. Io...Io sono tuo padre!"

[MUSICA]: Parte "Imperial March" dalla OST di Star Wars.

FINE DELLA SECONDA PUNTATA

PUNTATA 3 – Free Wally

Prologo: [MUSICA]: Parte "O'Malley's Bar" Di Nick Cave in sottofondo.

Luce fioca, interno di un bar. Si intravede poco, sembrano esserci degli uomini addormentati su alcuni tavoli, con davanti dei boccali di birra. In piedi, fra i tavoli, c'è un uomo che guarda in camera (quello delle altre volte). È vestito elegantemente. Camicia bianca, giacca a vita stretta. Non ha il capello. Sembra sudato e vagamente spiritato. La camicia è macchiata. Ogni tanto punta il dito in camera, mentre racconta: *"Io sono alto e magro, di una statura quasi invidiabile. Mi conoscono per essere piuttosto bello, da certe angolazioni e con una certa luce - si mette in posa -. Sono entrato all'O'Malley e ho detto: O'Malley, ho sete. Lui mi ha guardato ed ha risposto: non saresti il primo. A quel punto ho battuto sul bancone e indicato una bottiglia sullo scaffale. O'Malley mi ha versato il drink e io mi sono fatto il segno della croce. Il movimento della mia mano è stato così veloce che i bicchieri hanno vibrato. Ero così bello, quando l'ho ucciso. Forse era la luce, forse era l'angolazione. Vicini! Urlai. Amici! Non provo invidia per voi! Io sono l'uomo che nessun Dio si aspetta, ma che il mondo intero reclama! Sono marchiato nelle tenebre e nel sangue e da un migliaio di bruciature. Bhè, avete presente quanto muti sono i pesci nell'oceano. Quando guardai la moglie di O'Malley quello fu esattamente ciò che vidi. Le lanciai una botte sul mento e la sua faccia si deformò. Atterro con la testa nel lavandino, conficcandosi fra i piatti sporchi. La loro figlia, Shioban, lei spillava birra dalla mattina alla sera. In città era una specie di barzelletta, ma la birra che serviva era davvero magnifica. Mi avvicinai e lei si accasciò tremando nel suo dolore come una Madonna dipinta sul muro di una chiesa. Strinsi la sua gola in un pugno, finché Caffrey si alzò dalla sedia. Un colpo e BUM, il figlio di puttana cadde a terra come gli altri. Dissi: non ho libero arbitrio! mentre volavo fra i cadaveri. Avreste dovuto sentire la signora Holmes, come gridava. Le sparai un colpo in testa. Suo marito allora gridò: Sei un uomo malvagio! Ma io risposi...se non ho libero arbitrio, come posso essere moralmente responsabile di tutto questo?"*

In lontananza, le sirene della polizia. La musica si alza. Parte la sigla.

Sullo schermo i nomi dei duri protagonisti, alla fine, a caratteri cubitali:

"L'IMPERO DEL PAPA FINALE"

"Puntata 3 – Free Wally"

Flashback: Wally is on the way

Avevamo lasciato Wally nella postfazione della precedente puntata. Nel caso vogliate far partecipare Wally attivamente anche nella seconda puntata, potete giocare questo flashback non all'inizio della terza ma in qualche punto del secondo episodio (consiglio verso la fine), anche se si perde un po' l'effetto suspance.

Torniamo al punto nel primo episodio in cui Wally viene contattato da The Dude, per il torneo di bowling contro il team del Coniglio Bianco.

Arrivato al Bowling Coliseum (dopo aver visto la notizia su San Pietro per strada), troverà ad aspettarlo fuori dall'edificio The Dude (praticamente Jeff Bridges) e Jack Turturro (praticamente Steve Buscemi), i suoi due compari.

Jack: *"Dove cazzo eri finito Wally? Non ti sarai mica perso in un altro di quei sogni masturbatori sul Vietnam? Roba tipo: "Avanti ragazzi, apriamogli un altro buco del culo a questi musi gialli!". Quelli del Coniglio Bianco sono già dentro, ed è gente strana... Ah senti, bevi questo"*.

Se Wally chiede cos'è, The Dude risponde: *"White Russian. Sai, per mantenere la mente flessibile"*.

[MUSICA]: Parte "Kenny Rogers & the First Edition - Just Dropped In" dalla OST de Il Grande Lebowski

Inquadratura da dietro i birilli appena posizionati. Zoom veloce avanti. Da una parte la squadra di Wally. Scatto a sinistra. A sinistra la squadra del Coniglio Bianco, composta da Alice, una bambina bionda di età apparente 12 anni, Il Cappellaio, un tizio vestito come lo Zio Sam e, appunto Il Coniglio Bianco, che è un mingherlino con in faccia una maschera da coniglio.

I tre sono Comparsa Toste ma si limiteranno a giocare a bowling contro il gruppo di Wally se non esplicitamente provocati. In ogni caso, il Coniglio Bianco, il capo, deve rimanere illeso poiché parte del malvagio piano di Casco Nero.

RIASSUNTO SUL BOWLING

Il bowling è un gioco molto diffuso specialmente in America che trova anche in Europa molti estimatori e campioni.

Il gioco consiste nel far cadere il maggior numero di birilli, su un totale di 10, con una boccia dal peso variabile (solitamente 16 libbre circa 8 kg) provvista di tre fori nei quali vanno infilati il dito pollice, il medio e l'anulare.

La corretta tecnica di lancio prevede che il tiro venga effettuato tenendo il polso dritto e il palmo della mano girato verso l'alto. Il gioco si svolge su una pista appositamente costruita in legno e delimitata da due "canali" (gutters); vanno anche indossate scarpe particolari che aiutano a scivolare fino al bordo della pista dove la palla percorre la sua traiettoria fino ai birilli. La pista viene debitamente oliata con un particolare lubrificante.

La partita si gioca in un numero libero di giocatori (nel caso di gioco amatoriale; in competizione la partita avviene di norma testa a testa tra giocatori o squadre di giocatori), sulla distanza dei dieci turni ed il punteggio viene calcolato in un modo particolare. Ogni turno di gioco può prevedere due situazioni: o l'abbattimento di tutti i birilli (in questo caso il termine usato è strike), oppure l'abbattimento parziale degli stessi (in questo caso si ha diritto ad un tiro supplementare per cercare di colpire i birilli rimanenti, e se ciò avviene il termine usato è spare).

Il punteggio massimo teoricamente raggiungibile è 300, totale dato dalla somma di 12 strike consecutivi. Quando alla fine del decimo turno si ottiene uno spare si ha diritto ad un ulteriore singolo tiro aggiuntivo, mentre nel caso, sempre al turno conclusivo, sia uno strike, i tiri aggiuntivi diventano due.

Il punteggio, come detto prima, non è facile da calcolare anche se una volta entrati nel meccanismo diventa abbastanza familiare: Una partita di bowling consta di 10 frame (frazioni) per ognuna delle quali si hanno a disposizione 2 tiri per cercare di abbattere tutti i birilli. Il punteggio viene annotato in una apposita scheda con 10 caselle principali, una per ogni turno di gioco e normalmente si possono incontrare queste casistiche:

- 1° caso - è il più semplice: se non vengono abbattuti tutti i birilli nei due tiri a disposizione si procede semplicemente alla somma matematica del totale dei birilli colpiti
- 2° caso - se il tiro ha prodotto uno spare (cioè l'abbattimento di tutti i birilli al secondo tiro, segnalato solitamente con il segno "\") il punteggio da segnare nella casella del tiro viene lasciato in sospeso fino al turno successivo di gioco, dopo di che viene così calcolato: 10 + il numero dei birilli abbattuti con il 1° tiro successivo, pertanto dal minimo appunto di 10 nel caso non si abbatta alcun birillo sino al massimo di 20, risultante dall'ottenimento di uno strike con la palla successiva.
- 3° caso - se si realizza uno strike (segnalato con una "X"), il punteggio si calcola in questo modo: 10 + il numero di birilli abbattuti con le 2 bocce successive; nel caso in cui il 1° tiro successivo sia un altro strike, si deve pertanto attendere un ulteriore turno prima di poter computare i punti. Il punteggio massimo ottenibile per singolo turno è perciò di 30 nel caso si riescano a ottenere 3 strike di seguito.

Ora, il Boss può far giocare ai giocatori una partita regolare (10 turni) o diminuirla a 5 o 3 se i giocatori la trovano noiosa. In caso altri due giocatori possono fare le veci di The Dude e Jack Turturro e gli altri quelli degli avversari.

Per decidere il numero di birilli abbattuti da ciascun giocatore, seguite le seguenti indicazioni:

1. Si tira un doppio dado da 6. Da 1 a 9 sono i birilli abbattuti. 10 è strike. 11 è nullo e 12 significa che sono rimasti in piedi solo i due birilli laterali e che salvo tiri epici non possono essere abbattuti con un singolo tiro successivo.
2. I giocatori possono aggiungere al risultato del dado (se vogliono) la loro abilità Bowling o simili, se ce l'hanno. Nello specifico Wally può aggiungere Tiro da fermo (3) o Bowling (6), The Dude e Jack Turturro possono aggiungere ambedue 4 al tiro. Alice aggiunge 2, Il Cappellaio 3 e il Coniglio può aggiungere 6 o 7.
3. Nel corso della partita possono essere usati i Trattati Speciali. Wally può usare "Mina". The Dude ha il tiro "Super 9" che abbatte sempre e comunque 9 birilli mentre Jack Turturro può portare sfiga al team avversario con "Iella Suprema" facendo ottenere ad uno di loro un 12 automaticamente.
4. Alice ha un colpo speciale chiamato "Regina di Cuori": lecca la palla e indipendentemente da come va il tiro ognuno dei suoi avversari ha un FUCK di 2 al prossimo turno. Il Cappellaio Matto ha un colpo che sdoppia il numero di birilli abbattuti, che di solito utilizza quando ottiene 5 con i dadi. Il Coniglio Bianco può far ottenere un 11 automaticamente ad un avversario.

Di sottofondo al torneo c'è [MUSICA]: "Piero Piccioni - Traffic Boom" dalla OST de Il Grande Lebowski.

Alla fine del torneo parte [MUSICA]: "Whatever you want" degli Status Quo.

Il risultato dello scontro è indifferente, anche se è preferibile che vinca il gruppo di Wally. In questo caso, ci sarà una premiazione nella living room del bowling con donna in bikini, giornali locali che fotografano e coriandoli per i vincitori. Se vincono gli altri, idem. Quello che è importante è che ad un certo punto Coniglio Bianco si fregghi Mina, la palla preferita di Wally.

Coniglio Bianco si defilerà correndo per la strada con Mina in mano. Sul fondo della via Alice e il Cappellaio lo stanno aspettando sulla Coniglio Mobile. Prima di svoltare l'angolo Coniglio Bianco si girerà facendo il gesto dell'ombrello a Wally e compagni (le loro auto, tra l'altro, sono state sabotate).

[MUSICA]: Parte "Imperial March" dalla OST di Star Wars.

Svoltato l'angolo, la scena si ricongiunge con la Postfazione all'Episodio 2, con Casco Nero che compare e dice "Ciao Wally...io...io sono tuo padre!". Dopodichè, Wally viene colpito da un laser di qualche tipo e cade addormentato. L'ultima cosa che sente è Casco Nero che dice "Spock, portami su!".

Scena 1: Dove è Wally?

[MUSICA]: Parte "Bach – Aria sulla terza coda" (il tema di Quark)

Tetto del braccio della morte. Da Mastah guarda l'alba con sguardo assorto. Poi, inizia a parlare.

"Fratelli. Dobbiamo agire secondo uno schema preciso, yo! Wally, per un motivo a noi oscuro, non è riuscito ad arrivare qui fra noi. Quindi, la prima cosa da fare è ritrovarlo! Inutile certo sarebbe farvi votare senza il candidato, yo! Io vi seguirò da qui e utilizzerò tutta la tecnologia che i miei uomini hanno gentilmente chiesto in prestito ai centri commerciali di Trauma City per individuare le quattro sacre Urne del Potere che consentiranno a Wally di diventare l'Eletto. Ma...da dove partire...". Si fa pensoso per un po', poi... "Certo! Chiedete al Saggio Yogurt che vive nella Foresta di Dagobba! Egli possiede il potere di percepire le vibrazioni nello Sforzo, yo!".

Detto questo, consegna ai nostri eroi un auricolare con il quale tenersi in contatto reciproco e si dilegua dicendo loro di tornare quando avranno Wally, mentre lui si preoccuperà di mantenere a Trauma City un sufficiente livello di peccato in maniera da contrastare le forze di Matzinger.

Scena 2: la Foresta di Dagobba

Secondo le antiche leggende di Nuova Chinatown (ehr...) di cui forse almeno Chen Shu sarà al corrente (in caso contrario, investigare tra i vecchi delle opperie potrebbe non essere una brutta idea) la Foresta di Dagobba si estende per alcuni chilometri in uno dei sottolivelli della città, anche se pochi hanno il coraggio di aggirarsi da quelle parti e ancora meno tornano indietro per raccontarlo. L'ingresso ai sottolivelli richiede un certo impegno investigativo, ma chiedendo in giro e minacciando al punto giusto sperando di non farsi vedere dalle guardie del Grande Mandarino (Compare Semplici) qualcuno potrebbe indicare un ingresso di una vecchia linea metropolitana. Attualmente, la zona è occupata da una specie di sordido ristorante illegale per membri della Triade, di schieramento ovviamente opposto rispetto a quello di Chen.

[MUSICA]: Parte "DJ Yoda - Star Wars Techno - Duel Of The Fates (Jungle Remix)"

L'entrata ai sottolivelli è raggiungibile dalle cucine, ma né i boss presenti nella sala (un ciccone che ricorda Buddah e uno senza un occhio, Comparsa Molto Toste armate di pistole), né i loro scagnozzi (12 guardie in totale, più alcune donne che si limiteranno a gridare e tirare oggetti – Comparsa Semplici), né il cuoco (Comparsa Molto Tosta esperta di arti marziali in ambienti dedicati al cibo) saranno molto propensi a farli passare a meno di un approccio estremamente diplomatico e accondiscendente.

[MUSICA]: Parte “Ataypura – Yma Sumac” dalla OST de Il Grande Lebowski

Una volta guadagnata l'entrata, i personaggi potranno raggiungere la foresta di Dagobba seguendo i rampicanti che raggiungono i corridoi e gli svincoli che compongono il sottolivello.

La foresta è fitta, umida, popolata da ogni tipo di insetto fastidioso. La direzione poco chiara li costringerà a diverse ore di marcia per poi trovarsi nello stesso punto di partenza (a meno che qualcuno non tenti di orientarsi con qualche trovata). Ad un certo punto, sentiranno un movimento fra il fogliame: un uomo coreano denutrito, con i vestiti stracciati e la barba lunga correrà verso di loro urlando “*Oh grazie, grazie! Siete venuti a salvarmi! Lui non mi fa uscire di qui, con quel suo stupido indovinello!*”. L'uomo di chiama Jin Kwon, parla in maniera stentata, e dice che assieme a lui c'era dell'altra gente, la moglie Sun, un dottore americano che si chiama Jack, un ciccone che si chiama Hugo ma nessuno di loro è sopravvissuto perché “*Yogurt non ci fa uscire dalla foresta!*”. Poco più avanti, infatti, si apre uno slargo che dà su una specie di stagno paludoso. Al centro, seduto in posizione yoga su una ninfea gigante, un vecchietto curvo e dalla pelle verde sembra come addormentato. Sui lati, i cadaveri dei precedenti esploratori.

[MUSICA]: Parte “Star Wars V - Yoda's Theme”

Yogurt è solo un vecchio cinese che soffre di narcolessia (nel mezzo dei suoi discorsi si addormenterà spesso). Il colore verde è dovuto alla fotosintesi clorofilliana che è costretto a compiere vivendo nei meandri della foresta. Parla come un sardo.

“*Qua voi siete. Aspettando vi stavo. Se ubicazione del vostro amico voi volete, prima indovinare indovinello dovete!*”.

Nessuno dei precedenti esploratori sembra aver risolto l'indovinello, a giudicare dai cadaveri presenti sulla scena. Yogurt si farà serio, e inizierà a dire (ricordatevi che ogni tanto si addormenta): “*In una piccola cittadina isolata dal mondo solo due barbieri si trovano. Un turista di farsi tagliare i capelli decide. Uno dei barbieri il negozio lindo e ordinato ha, specchi grandi e poltrone confortevoli; il barbiere stesso ben tirato è e i capelli ben tagliati ha. L'altro una sala malmessa ha, con muri scrostati e poltrone traballanti; ma soprattutto l'uomo capelli mal tagliati ha, una zazzera sbilenca formare a. In entrambi i saloni di 10 euro il prezzo è, ma il turista senza esitazione nel secondo si dirige. Come mai?*”

Soluzione ufficiale per i Boss: se in quella cittadina ci sono solo due barbieri, ognuno deve farsi tagliare i capelli dall'altro; quello meno curato è quindi il più bravo. Detto questo, eventuali spiegazioni particolarmente divertenti impressioneranno Yogurt in egual modo.

Yogurt concentrerà il suo Sforzo per percepire le vibrazioni negative, e dopo essersi illuminato di un'aura bluastra inizierà a dire: “*Il vostro amico in pericolo è. Casco Nero legato lo ha. Ma come trovarlo io vi dirò*”.

Breve elissi. Non si vede la spiegazione di come raggiungere il luogo. I nostri tornano indietro nella foresta, con Jin al seguito, finalmente libero, che possono eventualmente decidere di portarsi dietro per farlo sdebitare (Comparsa Semplice, ha le competenze Pescare, Costruire Zattere e Malavita Coreana). Coriandoli colorati scendono dal cielo in segno di vittoria. Gli alberi della foresta di aprono al loro passaggio. In sottofondo, [MUSICA]: “Queen – We are the champions”.

STACCO PUBBLICITARIO: I giocatori dovranno pubblicizzare AB KING PRO, la nuova macchina per addominali. Il Boss deve fornire loro l'oggetto più stambo che ha in casa, nel mio caso sarà una cassa per mettere la biancheria da stirare. AB KING PRO ha 4 livelli di regolazione per diversi tipi di esercizi (“*quattro macchine in una!*”), e consente di scolpire degli addominali come quelli di un wrestler “*senza fatica*”. Esempio: “*AB KING PRO offre quattro livelli di resistenza, con i quali è possibile effettuare differenti livelli d'inclinazione del torso, ciò permette di svolgere gli esercizi anche a chi è fuori forma. Con il quarto livello si scende sotto la linea del pavimento, portandosi così a 400 gradi ed arrivando ad utilizzare tutti i muscoli. Gli esercizi si svolgono in tutta sicurezza: AB KING PRO è dotato di un sostegno di pongo per il collo e per la schiena*”...AB KING PRO contiene all'interno: il macchinario, un manuale d'uso, un DVD di esercizi e una dieta per perdere 30 chili in 7 giorni, al modico prezzo di 3000 euro.

Il target di riferimento è quello dei vecchi dai 75 anni in su, il setting un Centro Anziani. In omaggio con AB KING PRO alle prime 100.000 telefonate anche “Dallas”, la poltrona ripiegabile vibrante con proprietà terapeutiche che ti catapulta in piedi per non farti fare fatica.

Il reparto marketing ritiene inoltre conveniente promettere una “quarta giovinezza” e puntare sull’ “estensione della vita fino a 150 anni”. Se i giocatori riusciranno a convincere il pubblico a casa anche delle proprietà afrodisiache di AB KING PRO, +1 Punto Share.

I ruoli dei giocatori sono liberi. Si possono usare gli oggetti presenti nella stanza.

Scena 3: il Subdolo Inganno

Wally si risveglia in una stanza scura, bassa, lunga e stretta. È legato ad un tavolo con degli elastici spessi e resistenti. Di fianco a lui, seduto su quello che sembra un seggiolino, Casco Nero lo osserva. Seduti di fianco a lui su altri due seggiolini, stretti uno con l'altro, due soldati imperiali nelle classiche tenute bianche. L'impressione generale è che la stanza sia strettissima.

Casco Nero inizia a parlare con il classico rumore filtrato: “*Benvenuto in una dimensione di puuuuro dolooooore. Wally, tu non sai chi sono io e perché sei stato rapito, ma io conosco la risposta ad ambedue le domande! Ahaha! Ora...sulla nostra nave spaziale – si accende uno schermo in fondo alla stanza che mostra un panorama di stelle – aspetteremo un po' di tempo insieme, fino a quando ci verranno a prender... eher! Fino a quando atterreremo a San Pietro dove Papa Matzinger ti attende – l'astronave*

ballonzola un po' – quindi, per passare il tempo durante il nostro viaggio interstellare giocherai con noi a *Chi Vuol Essere Milionario*".

[MUSICA]: Parte musica di "Chi vuol essere Milionario"

A questo punto parte una riproduzione in scala del gioco con Jerry Scotti, con Casco Nero che fa le domande, un soldato che fa il pubblico e uno che fa l'aiuto da casa. Se avete internet a disposizione mentre giocate, trovate una perfetta riproduzione gratuita del gioco a questo indirizzo: <http://digilander.libero.it/acqua67/milionario.htm>, altrimenti improvvisatevi qualche domanda demente. Continuate a giocare finché ne avete voglia. In caso scambiate i ruoli fra Wally e gli altri. È improbabile che Wally riesca a liberarsi, e se anche ci riuscisse a farlo una volta uscito dall'astronave passate alla scena successiva. Ricordatevi che ogni tanto l'astronave ballonzola. I due soldati sono comunque comparse Molto Toste e Casco Nero è un cattivone, le cui caratteristiche trovate qui sotto.

Casco Nero

Stile/clichè: Darth Vader

Allineamento (A)Morale: io sono tuo padre!

Karma: -4

Competenze: Combattere 3 (Spada Laser 5), Sforzo 4, Tagliare Mani 2

Talenti: Putenza 4, Rapidità 4, Precisione 4, Ego 8, Impulsività 4, Personalità 8

Lacune: Parlare normalmente, Friggere, Tappeti Elastici

Potenziale d'azione: 8

Azioni: 4

Punti Culo: 3

Punti Stress: 10

Tratti distintivi:

- Io sono tuo padre!
- Questo è il lato oscuro dello Sforzo
- Passa al Lato Oscuro
- E così sia!
- Jesus Give Me The Power!

Tratto speciale:

- Spada laser

Maledizione:

- Essere sempre il padre di qualcuno. Se cerca di uccidere colui di cui è padre, ha un FUCK aggiuntivo di 2.

SFX:

- Controfigura

VESTITI/BACKGROUND/COMBATTIMENTO/ASPETTO: Darth Vader, paro paro. Se gli viene tolta la maschera è uguale a Mike Meyers.

Scena 4: Casco Nero contro tutti

Se Wally cercherà di scappare, Casco Nero uscirà dall'astronave per seguirlo (ricordatevi che Casco Nero non è facile da eliminare). In caso contrario, ad un certo punto, sentendo dei rumori, si alzerà dicendo: *"I messi papali sono finalmente arrivati!"*. Cosa succede: Casco Nero e gli altri non sono su un'astronave. Si sono rifugiati dentro un simulatore di volo al museo di Arte Moderna di Trauma City, una cabina dotata di pistoni idraulici atta a riprodurre una situazione simile a quella delle astronavi. I giocatori hanno infatti ottenuto da Yogurt l'indirizzo del museo, attualmente chiuso poiché la scena si svolge di notte. Quello che accade nella scena è che i giocatori entrano da una parte (l'entrata della sala), mentre Casco Nero e soldati (o Casco Nero + soldati + Wally) escono dalla cabina.

[MUSICA]: Parte "Imperial March" nella versione dei Dope Stars Inc.

È ovvio che è il momento del confronto per entrare in possesso dell'Eletto!

[MUSICA]:Parte "Imperial March" nella versione dei Metallica e in successione, in quella dei Rage Against The Machine

Casco Nero non esiterà ad usare lo Sforzo. Ogni volta che un personaggio viene colpito dallo Sforzo viene scaraventato in giro e perde almeno 2 azioni dal suo totale, subendo anche eventuali Punti Stress. Per il resto va considerato come un SFX Contraccollo Impossibile.

Una volta concluso l'epico combattimento (che se dovesse farsi troppo devastante potrebbe iniziare a coinvolgere anche elicotteri della polizia e simili), i nostri eroi potranno raccontare a Wally come stanno le cose e recarsi con lui al Braccio della Morte dove Da Mastah li sta aspettando per rivelare loro dove sono le Urne del Potere.

Postfazione: [MUSICA]: Parte "Juliette Lewis - Hardly Wait" dalla OST di Strange Days

Fabbrica abbandonata. Legato ad una sedia d'acciaio c'è Lexington Steele. Ha manette alle mani, alle caviglie e in mezzo alle gambe (non si sa mai). Inquadratura di piedi che entrano dalla porta. La telecamera sale fino ad inquadrare una mano. Stringe un paio di cesoie.

Inquadratura da dietro la nuca della persona che è entrata (Torquemada), Lexington è terrorizzato.

"Es tiempo de cortar alguna cosa importante.." (facciamo finta che sia spagnolo vero...) *"bwhahahahahahah!"*

La scena si chiude in nero, con Lexington Steele con suda freddo.

PUNTATA 4 – Trauma Babylon

Prologo: Notte. Periferia della città. Le immagini si susseguono a mano a mano che la voce narrante prosegue. Quindi: strada bagnata, sacchetti che svolazzano, foglie che si muovono nei parchi bui, altalene che vanno su e giù, prati illuminati dalla luna, un ponte, poi un uomo di spalle, sul ciglio di un fosso. Si accendono dei riflettori davanti a lui, lasciandone intravedere solo la sagoma. Le immagini proseguono a flash seguendo la narrazione.

Sulle immagini la voce dice (è sempre il solito uomo delle altre puntate): *"Fatti un giro ai bordi della città, oltre i binari, oltre i viadotti minacciosi. Lì dove i segreti si nascondono nei bidoni che bruciano, nei cavi che ronzano. Ehi, lo sai che non tornerai indietro mai più? Oltre la piazza, oltre il ponte, oltre i prati e gli steccati, con la tempesta arriverà un uomo con una giacca nera e polverosa, e una mano destra dipinta di rosso. Ti prenderà fra le sue braccia, ti dirà che sei stato un bravo ragazzo, e ti farà ricordare tutti i sogni che ci hai messo anni a dimenticare. Raggiungerà la parte più profonda di te, ti curerà l'anima. Ma non c'è niente che tu possa fare. Lui è un dio, un'uomo, un fantasma e un guru. Sussurrano il suo nome nei posti che stanno scomparendo, ma nascosta nella sua giacca c'è una mano destra colorata di rosso. Non hai soldi? Lui te li troverà. Non hai un'auto? Lui la troverà. Non hai rispetto per te stesso? Ti senti come un insetto? Non ti preoccupare ragazzo, è qui che entra in gioco lui. Attraverso i ghetti e le baraccopoli, sorge un'ombra ovunque lui appaia. Lo vedrai nei tuoi incubi, nei tuoi sogni, apparirà dal nulla ma non è quel che sembra...lo vedrai nella tua testa, sullo schermo della TV, e ragazzo, io ti avverto, se succede spegnila subito. E' un fantasma, è un uomo, un dio ed un guru. Tu sei solo una microscopica caccola nel suo piano catastrofico. Disegnato e architettato dalla sua mano destra dipinta di rosso".*

[MUSICA]: Parte "Red Right Hand" Di Nick Cave in sottofondo.

Sullo schermo i nomi dei duri protagonisti, alla fine, a caratteri cubitali:

“L’IMPERO DEL PAPA FINALE”

“Puntata 4 – Trauma Babylon”

Scena 1: La prima Urna

I nostri personaggi dovrebbero fare ritorno con Wally al Braccio della Morte, dove Da Mastah li attende per svelare loro la prossima mossa. Ovviamente dovranno spiegare a Wally l'intera faccenda e convincerlo a partecipare, magari inventandosi una storia tipo che le Urne del Potere non si attivano se Wally non ci appoggia la mano sopra in stile Atto di Forza. I Duri vengono quindi condotti da Da Mastah all'interno del laboratorio / centro di controllo dove la sua gang, perfettamente a proprio agio fra i computer, conduce le ricerche per portare a termine la missione.

[MUSICA]: Parte "A Team Theme"

"Bene fratelli, abbiamo individuato la prima Urna: si trova in corrispondenza della ex fabbrica di automi Transbot "Terminatorz" nelle Terre Bruciate. E credo che possiamo unire l'utile al dilettevole: proprio ieri un urlo fortissimo si è levato da quella zona. Il nostro amico qui - indica uno della gang - Off Da Hook Baller, grazie ad un apparecchio chiamato pornoriconoscitore sonoro dice che senza dubbio si tratta della voce di Lexington Steele! Yo! Capite? Per problemi di budget sembra che lo sceneggiatore abbia deciso che il nostro eroe è tenuto prigioniero GUARDACASO nei pressi di un'Urna del Potere! Doppio yo! C'è un solo problema: i bordi delle Terre Bruciate sono pattugliati notte e giorno dai Robot Liberi. Yo! Vi conviene passare in comune per chiedere un'autorizzazione, aggirare il muro potrebbe non essere una passeggiata".

In effetti saltare il muro, aggirarlo o volarci sopra potrebbe essere problematico per i PG. In qualsiasi punto tentino l'accesso si troveranno sempre, COME MINIMO, a dover fronteggiare 25 Robot Liberi (pag. 71 del manuale) a terra e 4 torrette volanti (Comparsa Toste, dotate di laser). Particolari sotterfugi (permessi falsificati, tunnel sotterranei o altro) possono funzionare a discrezione del Boss, ma sono richieste prestazioni molto buone.

L'alternativa è appunto quella di recarsi agli uffici comunali di Trauma City, nel Centro Città.

Da Mastah consegnerà ai Duri anche le Schede del Potere e il Lapis Copiativo del Potere, per poter votare nelle Urne del Potere. Le Schede, stranamente, assomigliano a delle cartelle della tombola, ma Da Mastah assicura che si tratti di antichi artefatti riportati alla luce dai suoi tecnici al Braccio della Morte. I Lapis riporteranno sul lato la scritta IKEA.

Scena 2: Trauma Babylon

Gli uffici del comune sono conosciuti dagli abitanti di Trauma City come "La Torre di Babilonia". All'ingresso del palazzo, che si estende oltre le nuvole, costruito in mattoni rossi e con scale a chiocciola posizionate all'esterno, vedranno un vecchio scendere con una carta in mano, che si tiene la testa e si rivolge a loro dicendo: *"Fermi stolti! Sono entrato in questi uffici del 1954 per avere un duplicato della patente e sono uscito adesso! Lasciate ogni speranza o voi che entrate!"*.

In effetti il palazzo si estende per circa 300 piani, non c'è ascensore e in ogni piano parlano una lingua diversa, dal tedesco all'assiro babilonese.

[MUSICA]: Parte "Boney M - Rivers Of Babylon"

All'ingresso del palazzo alla reception c'è una donna, età apparente 250 anni, lentissima nel parlare e nei movimenti. Si presenta come Sora Gertrude Anastasia Maria Dolores, la segretaria storica del sindaco di Trauma City. Spiega ai personaggi la trafila per ottenere un permesso di ingresso per le Terre Bruciate:

a) Compilare i moduli al piano 296

b) Timbrarli al piano 3

c) Farli firmare al piano 178

d) Comprare marca da bollo da 50\$ all'edicola fuori dal palazzo, previa consegna scontrino ritirabile al piano 178 dopo la firma

e) Spedirli via fax all'ufficio del piano 215

f) Essere ricevuti dal vice-sindaco per la consegna dei certificati

[MUSICA]: Parte "La Ruota della Fortuna Theme"

In ognuno di questi piani viene parlato un linguaggio diverso e l'intercomunicazione è perciò assente. Errori burocratici strada facendo potrebbero compromettere la consegna finale dei certificati, ergo è forse meglio far effettuare i tiri coperti per rivelarne i risultati solo nel finale. Nelle specifico:

a) I moduli del piano 296 sono in Latino. Per essere compilati correttamente richiedono un tiro di Ego con FUCK 3 e circa 2 ore di tempo.

b) Quello dei timbri al piano 3 è filippino, molto suscettibile. Non gli piacciono gli arroganti e crea sempre dei problemi ai cinesi.

c) Il piano 178 è dominio degli arabi. Avranno da ridire contro gli infedeli, specie quelli immischiati nel porno.

d) L'edicola fuori dal palazzo è chiusa, il proprietario, giapponese, sta prendendo un caffè al bar italiano davanti alla Torre di Babilonia. Con le buone si può convincerlo ad aprirla, ma reagirà chiamando a sé 5 Samurai Compare Toste nel caso i Duri decidessero di danneggiare l'edicola. Ricordatevi che non è detto che i Duri abbiano i soldi.

e) L'ufficio al piano 215, gestito da un russo, non accetta i moduli consegnati a mano. Vanno inviati via fax. C'è una possibilità su 6 che si perdano per strada durante il trasferimento. C'è un fax all'edicola, altri in altri uffici, ma ovviamente ai personaggi non è teoricamente concesso usarli.

f) Il vice-sindaco si dice molto impegnato e chiederà alla segretaria all'ultimo piano di non far entrare nessuno. Se i personaggi entreranno ugualmente lo vedranno in boxer e camicia intrattenersi con due bionde sotto la scrivania. Contrariato nel caso alcuni dei Duri avessero sbagliato qualcosa nella procedura, chiamerà in suo soccorso almeno 4 agenti della Trauma Police. In caso contrario consegnerà i certificati e poi tornerà ai "suoi impegni".

In tutti i piani ci sono almeno due agenti della Trauma Police pronti ad intervenire se i personaggi cercheranno di dar noie (come probabile). C'è una possibilità su 6 che almeno uno di loro sia una Comparsa Molto Tosta piuttosto che una Semplice.

Scena 3: Il Muro di Trauma City

Come già detto il muro che separa il Centro di Trauma City dai quartieri delle Terre Bruciate è protetto dai Robot Liberi che daranno parecchio filo da torcere ai personaggi che cercheranno di entrare senza l'autorizzazione. Ad autorizzazione ottenuta, li lasceranno passare senza problemi a meno di non ottenere con il tiro di dadi una Caduta di Stile, nel qual caso si convinceranno che un'autorizzazione è falsa e cercheranno quindi di terminare il Duro in questione. Da notare che Nicolas Wilson non potrà entrare con il suo taxi "perchè manca il bollo sulla ricevuta dell'assicurazione". Se proverà a forzare il blocco, ricordatevi che all'interno esistono sempre i predoni di benzina.

[MUSICA]: Parte "Tina Turner - We Don't Need Another Hero"

All'interno del muro il paesaggio è desertico, e solo una lunga strada dritta separa le due lingue di terra (bruciata) che si parano davanti ai Duri.

C'è uno sfascia carrozze ("da Ciccio Atomico") sul lato destro della strada e il bar "Il Tagliagole" sull'altro lato.

Ciccio Atomico è un ciccione di 300 chili, che passa le sue giornate seduto su una sgabello fra i cumuli di auto distrutte e giocare con i suoi 7 Rottweiler: Dotto, Gongolo, Eolo, Cucciolo, Brontolo, Mammolo e Pisolo. Sono tutti Compare Toste, ma con le seguenti peculiarità:

- Dotto è il più sveglio del gruppo, e dirige gli altri tatticamente. Finchè è vivo, tutti gli altri hanno +1 a qualsiasi test.

- Gongolo se va a segno perde tempo a gongolare e salta un turno.

- Eolo compie salti prodigiosi, qualsiasi balzo ha un bonus di +3.

- Cucciolo è buono.

- Brontolo abbaia e basta finchè non rimane da solo.

- Mammolo combatte solo fino a quando è vivo Dotto.

- Pisolo ha una possibilità su 6 di addormentarsi invece di attaccare.

Ciccio Atomico è una comparsa Molto Tosta, ha 2 Punti Stress per via della pancia che assorbe i danni e può utilizzare il Tratto Distintivo "Fuoco e Fiamme". Non è necessariamente aggressivo, ma è molto arrogante, ha la voce stridula e vende pezzi di ricambio o veicoli funzionanti solo in cambio di baratti (non è che se ne facciano molto dei soldi qui) o in cambio di qualche favore (ad esempio, uccidere Sibilla McFarlane, prostituta al Tagliagole). I cani nel caso lo difenderanno.

[MUSICA]: Parte "Frank Kvitta - Titty Twister" dalla OST di Dal Tramonto All'Alba

Il Tagliagole è, appunto, un covo di tagliagole, bikers e post nuclear punk stile Kenshiro. Fuori dal locale sono parcheggiate alcune moto e una jeep appartenenti al Clan delle Iene Alterate. All'interno del Tagliagole (che assomiglia un po' al Titty Twister di "Dal Tramonto All'Alba" con tanto di annunciatore esterno che fa "*Passere, passare, passare!! Entrate qui da noi, amanti delle passere! Qui al Tagliagole trovate le belle passere a metà prezzo. Diteci come la volete e noi vi daremo le migliori passere delle Terre Bruciate a prezzi stracciati. Allora, potete trovare passere bianche, passere nere, spagnole, passere cinesi, passere bollenti, passere gelate, passere bagnate, passere profumate...eh eh eh, e poi passere pelose, passere insanguinate, passere affamate. E abbiamo passere di seta, passere di velluto, passerine di plastica. Troverete passere dorate e passere argentate. Volete una bella passera? Entrate, amanti della passera, e se non la trovate qui vuol dire che non esiste. Venite qui, amanti della passera, approfittate dell'offerta "prendi due, paghi una e un penny". Sì, se prendete una passera al prezzo normale avrete a disposizione un'altra passera dello stesso tipo o come più vi piace solo per un penny. Vi rendete conto? Una sola passera per un penny. E se trovate un'altra passera a meno...fottetevela.*") i Duri possono raccogliere informazioni sull'ubicazione della fabbrica di Transbot, attaccare rissa, uccidere Sibilla McFarlane o trombarsi tutto il trombabile.

All'interno del locale on air ci sono [MUSICA]: "Slayer - Skeleton Christ"

Quando entreranno sul palco da lap dance si staranno esibendo alcune signorine, mentre tutti gli altri sono intenti ad osservare. I membri delle Iene Alterate sono 10 Compare Toste più il capo Iena Ridens (Comparsa Molto Tosta).

Iena Ridens può usare gli SFX "Deflettere la Sfiga" e "Risata Pantagruelica" (1 carica, costringe tutti i presenti a ridere con lui. Gli

altri membri delle Iene Alterate hanno apposti tappi nelle orecchie per evitare problemi. Mentre i personaggi sono sotto l'effetto di Risata Pantagruelica non possono agire per un turno intero. Alla fine del turno, tutti guadagnano +1 Punto Share: anche il pubblico a casa si è divertito).

Tutti gli altri avventori sono Comparsa Semplici eccetto Sibilla McFarlane, Comparsa Molto Tosta, provetta pistolera e abilissima lettrice di Tarocchi (potrebbe essere utile ai Duri per capire dov'è la fabbrica).

Nel locale scorrono fiumi di alcohol, che volendo si può bere direttamente dalle spogliarelliste. La barista, una maggiorata stile Pamela Anderson, offrirà a tutti un paio di giri di Jack Daniel's nella speranza di trattenerli nel locale per altre attività (FUCK di 1 per l'ubriachezza). Qualsiasi rissa sarà gestita come nella maggior parte dei film western, con gente che si tira addosso sedie e bottiglie vuote (o piene).

Tentativi di furto di moto o jeep verranno perseguiti in puro stile Mad Max (inseguimenti nel deserto, per intenderci).

Nel caso i Duri saltassero in toto il Tagliagole sarebbe il caso di farli assaltare nel deserto proprio dalle Iene Alterate, in cerca di benzina e beni da barattare. Nel caso suggerisco come colonna sonora [MUSICA]: "Abba - Honey Honey".

Dopo vario girovagare per il deserto (con eventuali problemi di acqua, benzina, illusioni o oasi presidiate dai predoni) i nostri eroi dovrebbero però giungere in vista della famosa fabbrica di Transbot che contiene sia l'Urna che Lexington.

STACCO PUBBLICITARIO: Il compito dei giocatori è pubblicizzare il negozio di pranoterapia alternativa del signor Maha-Tipitaka Culabaya, un cingalese che ha fondato la sua attività all'ombra di un'oasi radioattiva nel mezzo delle Terre Bruciate. Il signor Maha-Tipitaka Culabaya promette prezzi modici per i seguenti servizi: cura del cancro, massaggi, chemio manuale, penis enlargement, rimozione inestetismi della pelle, gessi, cambio olio, cura della psoriasi, ricrescita arti mutilati, dentiere, ricrescita capelli e cambio profilo tariffario. Ruoli liberi, tranne uno che deve fare Maha-Tipitaka Culabaya e parlare in cingalese stretto. Inoltre, tutti i clienti potranno sottoporsi alla specialità della casa, la "cura raddomantica per aprire il quinto Chakra" con un piccolo sovrapprezzo. Ai giocatori spiegare di cosa si tratta. Il setting è l'oasi radioattiva, il target i mutanti delle Terre Bruciate che assistono alla presentazione seduti su delle panchine.

Un extra di +1 Punto Share se nella presentazione riescono a pronunciare coerentemente con il discorso le parole "acido desossiribionucleico", "minareto" e "campioni del mondo".

Scena 4: Terminatorz

La fabbrica di Transbot Terminatorz si trova in una depressione del terreno stile Fosso di Helm. Il complesso industriale è un misto fra il petrolchimico di Marghera e un edificio di Stargate (il film). Non è protetto da muraglie o altri ostacoli, anzi, la facciata frontale presenta impalcature e scale in acciaio, probabilmente utilizzate per le riparazioni o la fortificazione. Nonostante si capisca chiaramente che la fabbrica non è più in funzione, i Duri potranno avvistare anche da una certa distanza l'attività di quelle che sembrano delle suore piuttosto massicce. Si tratta in realtà di Transbot riprogrammati e travestiti dal team di Torquemada che pattugliano la zona. Alcuni si aggirano per le impalcature, altri scorrazzano in giro con degli hovercraft.

[MUSICA]: Parte "Il Fosso di Helm" dalla OST de Il Signore degli Anelli

L'ingresso nella fabbrica può avvenire in molti modi diversi: dall'assalto frontale tipo cavalcata dei Rohirrim, magari a bordo di un veicolo preso da Ciccio Atomico, allo sneaking ninja cercando di eludere la sorveglianza.

Le Suore Terminatorz sono armate di pistole laser e sono tutti Comparsa Molto Toste. Tendono a non smettere di funzionare finché non hanno perso tutti i pezzi.

[MUSICA]: Parte "Sephiroth - The Call Of The Serpent"

L'interno della fabbrica è composto da vecchie fornaci, passerelle sospese, ganci, catene di montaggio giganti e roba del genere.

Eventuali combattimenti all'interno possono essere vivacizzati se alcune Suore Terminatorz attivano dal pannello di controllo centrale l'elettricità: a quel punto di rimetteranno in moto i macchinari e il tutto si trasformerà in quello che avete visto in Star Wars Episodio 2, ma anche Alien 3 può darvi qualche idea sul come incasinare le cose.

L'idea è quella che una volta arrivati al centro della fabbrica i nostri si trovino nella sala dove hanno visto Lexington legato.

L'amico di Gino giacerà riverso sulla sedia, morto ed evirato.

Parte [MUSICA]: "Shigeru Umebayashi - Yumeji's Theme - Li-zhen's Dialogue" dalla OST di In The Mood For Love. Gino potrà lasciarsi andare ai ricordi e giurare vendetta, o fare quello che gli pare con il corpo dell'amico.

Sul lato opposto della stanza (quello che non si vedeva nelle altre scene), si vede un'urna. L'Urna del Potere, incautamente lasciata incustodita da Torquemada!

A questo punto uno dei Duri deve votare (non Wally). A votazione avvenuta l'Urna si sigillerà in una luce bluastro e Wally inizierà ad essere attorniato da spire di energia. Si sentirà immediatamente più forte e potrà decidere di acquistare un ulteriore Tratto Distintivo, a scelta del giocatore. Per così dire, il "primo di quattro sigilli è stato rimosso".

Durante lo svolgimento di questo episodio mistico i Duri sentiranno il rumore di uno sciaquone.

Poco dopo entrerà nella stanza, abbottonandosi i pantaloni come fosse appena tornato dal bagno, Torquemada, che indossa una veste tipo Fratellanza di Mutant Chronicles. Sorpreso dalla presenza dei PG, si dileguerà velocemente fra i corridoi e per quanti sforzi i personaggi facciano non riusciranno a raggiungerlo. La sua corsa termina in una stanza rotonda, con una grossa pozza al centro.

Torquemada salta dentro uno dei due piccoli sommergibili parcheggiati vicini al molo e si immergerà nella pozza mentre la sua risata sardonica si diffonde nell'aria.

L'alternativa dei PG è ovvia: inseguirlo con il secondo sommergibile!

Ma questa, è un'altra storia...

FINE DELLA QUARTA PUNTATA

PUNTATA 5 – Roundhouse Kick!

Prologo: Il solito uomo, cappello calcato in testa. Siede su una sedia elettrica, con la coppa e la spugna bagnata che premono il cappello. Stanza buia, sembra la classica stanza della morte, dall'altra parte del vetro alcuni spettatori (da casa?). L'uomo inizia a parlare: "Cominciò quando mi presero da casa e mi gettarono nel Braccio della Morte. Sono quasi totalmente innocente, sapete? -

sorride malizioso - "...e lo dirò di nuovo" - scandisce "non...ho...paura...di...morire! E la sedia della pietà aspetta me, e credo che la mia testa brucerà, fra poco, e in un certo senso questo è il mio ultimo urlo...l'unico modo che hanno per vedere se sono stato sincero." - grida - "Occhio per occhio, dente per dente, e ad ogni modo ho detto la verità, e non ho paura di morire...In Paradiso il Suo Trono è fatto d'oro, L'Arca del testamento nascosta, e da quel trono tutta la storia ci viene svelata. Qui invece mi devo accontentare di legno e cavi e presto il corpo sarà in fiamme. E dio mi sarà vicino". Ride.

[MUSICA]: Parte "The Mercy Seat" di Nick Cave in sottofondo.

Si avvicina una guardia del penitenziario. Gli chiede: "Qualcosa da dichiarare prima di morire?".

L'uomo risponde: "Sì. I figli di puttana non muoiono mai".

La guardia fa segno di andare con la corrente.

Gzzzzh!

Sullo schermo i nomi dei duri protagonisti, alla fine, a caratteri cubitali:

"L'IMPERO DEL PAPA FINALE"

"Puntata 5 – Roundhouse Kick!"

Scena 1: Yellow Submarine

Eravamo rimasti con Torquemada che, saltando dentro ad un piccolo sottomarino, si immergeva nelle profondità della pozza all'interno della fabbrica dei Terminatorz. I nostri eroi non possono far altro che seguirlo e dargli battaglia. Torquemada cercherà di dirigersi verso un tunnel che porta al mare aperto, al largo di Trauma City. Raggiungere il tunnel richiede due turni, ed un altro per percorrerlo. La battaglia però può svilupparsi su svariati livelli, a seconda di cosa preferiscano fare i personaggi. Quello che è importante sapere è che la seconda urna è contenuta all'interno del Sottomarino Giallo che Torquemada sta cercando di raggiungere e che stazione poco dopo l'uscita del tunnel. Vediamo le varie opzioni:

- Difficilmente tutti i personaggi possono comprimersi all'interno del secondo mini sottomarino. Se alcuni di loro non sono dentro possono cercare di attraversare la pozza a nuoto. Ogni turno passato sott'acqua dopo il secondo infligge automaticamente 1 Punto Stress.

- La pozza è presidiata da 1d6 Squali Bianchi Assassini, da considerarsi come Compare Toste. Tenderanno ad attaccare sempre il personaggio che perde più sangue (quindi che perde più Punti Stress).

- Ogni mini sottomarino è dotato di 2 Punti Stress, ed armato con due minisiluri a ricerca che colpiscono con un risultato di 2-6 su 1d6.

- Torquemada è non morto, quindi può respirare sott'acqua.

- Tutte le azioni di combattimento con arti marziali o armi standard sott'acqua hanno un FUCK di 4.

- Il fondo e i bordi della pozza sono di metallo, in sostanza si tratta di una specie di vasca che conduce all'esterno tramite il tunnel.

- Il tunnel è abbastanza stretto, ma non tanto da non permettere inseguimenti fra sottomarini, sparatorie o tentativi di incartare il sottomarino avversario contro i muri, peraltro incrostati con coralli e roba del genere.

Torquemada

Stile/clichè: Inquisitore Spagnolo Non Morto

Allineamento (A)Morale: tu sei il male, io sono la cura

Karma: -5

Competenze: Combattere 3 (Cesoie 5), Interrogare 5, Guidare Sottomarini 3, Nuotare 4

Talenti: Putenza 5, Rapidità 3, Precisione 3, Ego 7, Impulsività 6, Personalità 7

Lacune: Accettare che qualcuno sia innocente, Perdonare, Parlare in qualsiasi lingua che non sia pseudo spagnolo

Potenziale d'azione: 9

Azioni: 5

Punti Culo: 5

Punti Stress: 11

Tratti distintivi:

- Che Dio ti fulmini

- Che tu sia maledetto!

- Satana esci da questo corpo deforme!

- Dio, proteggimi!

- Porgi l'altra guancia!

Tratto speciale:

- Colpo della Misericordia delle Sacre Cesoie Divine

Maledizione:

- Torquemada, pur combattendo una battaglia voluta dal papa, è pur sempre stato resuscitato ed è quindi un non morto. L'acqua benedetta lo tiene a distanza.

SFX:

- Campo di Distorsione Antiproiettile

VESTITI/BACKGROUND/COMBATTIMENTO/ASPETTO: Fusò neri attillati. Armatura verdognola stile Cavalieri dello Zodiaco, maschera della fratellanza di Mutant Chronicles. Combatte goffamente, non è che sia proprio un mostro di arti marziali. Torquemada cercherà in tutti i casi di raggiungere il sottomarino giallo.

[MUSICA]: Parte "Yellow Submarine" dei Beatles in sottofondo, in varie versioni.

Una volta entrato tramite un'apertura sul fondo, si troverà all'interno di una grande sala circolare dove 4 chierichetti (Compare Toste) andranno a dargli manforte contro gli eretici. I quattro chierichetti, come quelli incontrati nella seconda puntata, possiedono "Combattimento in Sospensione" e si chiamano rispettivamente Qui, Quo, Qua e Gianfilippo.

Prima di soccombere Torquemada dirà "...nuoooooooooooo! La Grande Palla Molliccia vi ucciderà tuttttttttt!!!!".

Se i personaggi uccidono Torquemada prima che raggiunga il sottomarino giallo e fanno per andarsene, riceveranno una chiamata da Da Mastah che indica loro che l'ubicazione della prossima Urna del Potere è proprio nel sottomarino che Torquemada stava cercando di raggiungere. In questo caso, troveranno i 4 chierichetti ad aspettarli sul molo mentre giocano a scalone.

Scena 2: La Grande Palla Molliccia

Il sottomarino non è uno strumento dell'inquisizione. In realtà giace al largo di Trauma City da migliaia di anni, dimenticato lì da chissà quale civiltà. Il suo abitante principale è La Grande Palla Molliccia, di cui Torquemada e i chierichetti erano diventati amici visto che La Grande Palla Molliccia si occupa di tenere al sicuro la seconda Urna del Potere, di cui è guardiana. (tutte queste informazioni possono apparire come spiegazione a schermo)

[MUSICA]: Parte "Lazarus" di Bark Psychosis

Dalla sala con la pozza si può accedere ad un lunghissimo corridoio luminescente immerso nella penombra. Il corridoio diventa man mano più umido fino a sfociare in un enorme salone dal cui soffitto cola condensa. Al centro, su una sorta di piedistallo, un gigantesco globo molliccio e fosforescente si dimena, celando al suo interno un oggetto uniforme (l'urna, infatti).

Appena entrati i personaggi verranno mesmerizzati dall'ondulare della Palla e sentiranno una voce melodiosa dentro le loro teste a cui sarà complesso non dare retta (test in EGO, FUCK di 8).

Palla: *"Benvenuti amici. Il mio nome è Rosalinda. Sono un abitante del pianeta Scamuff incaricato di proteggere l'Urna del Potere. Oggi esaudirò i vostri desideri, ditemi cosa volete"*. In realtà Rosalinda non può esaudire nessun desiderio, ma può concretizzare le paure degli esseri con cui viene in contatto.

Cosa succede: Rosalinda cercherà principalmente di materializzare le maledizioni di ogni PG, prima facendoglielo scambiare per il desiderio espresso, ma non necessariamente. Il suo desiderio è inglobare i Duri e mangiarseli con calma una volta stremati dalle loro stesse paure. Quindi in ordine compariranno nella sala (tutto contemporaneamente o come singolo viaggio mentale per ogni personaggio):

- dei taxi della concorrenza per Nicolas che si fregano tutti i clienti mentre lui ha il taxi rotto.
- dei disastri strutturali appena Wally tocca qualcosa o cammina, con conseguente entrata di acqua.
- un tizio vestito da giudice che chiede a Gino "vuoi morire per il tuo comportamento sudicio, sì o no?" (aspettandosi la battuta spiritosa per condannarlo a morte sul patibolo)
- una montagna di morti che costringe Chen Shu a piangere come un dannato
- un centinaio di parenti, o presunti tali di Feng che continuano a rivelargli colpi di scena sulla sua famiglia ("io sono tuo fratello gemello", "io il nonno del fratello malvagio", "tua madre ha un amante!", ecc...)

[MUSICA]: Parte "Ninna Nanna" in una qualsiasi versione

L'unico modo per uscire dalle visioni è quello, per ogni personaggio, di trovare un escamotage all'interno della visione stessa (le visioni hanno sempre un bonus +4 ad ogni tiro di dado richiesto), oppure tentare con il proprio EGO di convincersi che si tratta solo di un'illusione (sempre con un FUCK di 8, che aumenta di 1 per ogni tentativo ulteriore).

Quando i Duri si saranno liberati dal giogo di Rosalinda potranno attaccarla. Rosalinda ha 5 Punti Stress e una volta persa la presa mentale non può attaccare direttamente, ma se attaccata mentre tiene in pugno altri personaggi cercherà di uccidere i prigionieri grazie alla forza di suggestione causando 1 Punto Stress per Turno.

Una volta trasformata Rosalinda in un blob informe sarà possibile per un altro Elettore inserire la scheda dell'Urna e donare a Wally un'altro Tratto Distintivo.

STACCO PUBBLICITARIO: Il compito di oggi è quello di rappresentare lo spot di arruolamento del Capitano BarbOssa. Il setting è l'isola di Tortuga. In sottofondo una qualsiasi canzone piratesca

[MUSICA]: (Parte "Hog Eye Man" da Rogue's Gallery). Lo slogan finale dello spot deve essere *"E dai noi il rum non finisce mai!"*. I punti fermi:

- La nave si chiama Lune Blanche.
- In omaggio ai primi dieci che si arruolano un pappagallo o una scimmia indemoniata e una cassetta di canzoni tipiche cantate da Toto Cotugno.
- Se ti arruoli automaticamente la tua vecchia gamba viene sostituita da una *"splendida gamba di legno cromata da 18 carati"*. La gamba vecchia viene data in pasto ai pesci come simbolo propiziatorio.
- La paga è in rum, donnacce e tesori sepolti
- In caso di ammutinamento *"potreste diventare Capitano!"*

Se uno dei personaggi interpreta la escort personale del capitano (Campanellino) +1 Punto Share.

Scena 3: Trauma Texas

Appena effettuata la votazione il sottomarino giallo inizierà a crollare, questa volta sul serio. Girovagando per la base i nostri eroi possono trovare delle "scialuppe" del tutto simili a quelle con cui sono arrivati, nel caso fossero distrutte.

Una volta emersi verranno contattati da Da Mastah: *"Yo ragazzi! Vedo che il tutto sta procedendo perfettamente. Statemi bene a sentire, yo! Ho scoperto dove si trova la terza Urna del Potere, ma c'è qualcosa di strano, yo! L'area è quella delle Terre Bruciate, nella zona di Trauma Texas, ma l'Urna sembra in movimento! Si muove con moto rettilineo verso un paesino chiamato Port Lavacca. Dovreste poterlo raggiungere dalla costa!"*.

In effetti Port Lavacca è facilmente individuabile con un tiro Precisione con un FUCK di 2.

[MUSICA]: Parte "Good Ship Venus" da Rogue's Gallery

Il paese, simile ad un villaggio messicano, è composto da un piccolo assembramento di case, un motel (El Coyote), una scuola elementare e qualche cactus. Nella scuola elementare, all'arrivo dei Duri, sta avvenendo un po' di confusione. Un gruppo di appartenenti alla setta "Amici dei Grigi" ha preso in ostaggio 50 bambini e li sta facendo fuori uno alla volta (uno ogni 10 minuti) poichè le loro richieste (vogliono uno shuttle per andare su Marte dove i loro padroni li stanno aspettando) non vengono prontamente richieste. Gli Amici dei Grigi sono barricati all'interno della scuola, dispongono di cinque cecchini sul tetto dell'edificio e armi antiaeree per abbattere eventuali elicotteri. All'interno della scuola sono in 10, tutti comparse toste, armati di pistole laser fornite loro dai Grigi (che però non avevano evidentemente spazio sull'astronave per portarseli appresso).

Fuori dalla scuola è pieno di polizia, che minaccia gli Amici dei Grigi di irrompere e spaccargli il culo, ma in realtà hanno paura di poter far male ai bambini.

Contemporaneamente (split screen, inquadratura del cruscotto) un pick up si avvicina a tutta birra alla città di Port Lavacca.

[MUSICA]: Parte "Walker Texas Ranger Theme"

Le mani che sono sul volante si spostano sul sedile laterale, dove prendono una birra da quello che sembra un frigo portatile (test di Precisione con FUCK di 3...se passato, i Duri si accorgono che è un'Urna del Potere!). L'uomo al volante, con cappello texano, stappa la birra con i denti e mangia la bottiglia, dicendo: "Se Chuck Norris dice che non ti digerisce, è perchè ti ha mangiato."

[MUSICA]: Parte "KMFD - WWII"

Si torna all'inquadratura normale. I Duri (e la polizia) vedono arrivare un pick up sparato a tutta velocità verso la scuola. Il pick up non si ferma alle intimidazioni della polizia ed entra di cattiveria nel muro della scuola, demolendo tutto. A questo punto partono le battute dei poliziotti, che all'unisono gridano "E' Chuck Norris!".

Ognuno di loro dirà agli altri una delle seguenti battute:

- Negli incidenti stradali l'airbag del pick-up di Chuck Norris protegge il pick-up da Chuck Norris.
- Quando Chuck Norris è per strada non rispetta i segnali. Sono i segnali che rispettano Chuck Norris.
- Chuck Norris può digerire i succhi gastrici.
- Il sergente istruttore del sergente istruttore di Full Metal Jacket era Chuck Norris.
- I tendini di Achille di Chuck Norris erano veramente di Achille.
- Chuck Norris ha ucciso Edward Mani Di Forbice mandando come sicario Edward Mani Di Sasso.
- Il pullman di Speed non scendeva mai sotto le 50 miglia orarie perchè era inseguito da Chuck Norris.

...e via così, per ulteriori facts: <http://welovechucknorris.blogspot.com/>

Da Mastah allora avvisa i pg (se già non se ne sono accorti) "la terza Urna del Potere ce l'ha Chuck Norris!". Cosa succede adesso:

- Chuck Norris è arrivato a Port Lavacca per sconfiggere gli Amici dei Grigi, ma ucciderà cinque lo intralci.
- Toccare il pick up di Chuck Norris è peccato mortale, ancora più rubare il posto dove lui mette la birra.
- Anche se i PG si preoccupano di fare team con Chuck contro gli Amici, Chuck dovrà solo riuscire in un test di Personalità per capire che loro sono i Duri che Papa Matzinger gli ha raccomandato di eliminare. Essendo lui un combattente del Bene, non può esimersi dall'ucciderli.

Chuck Norris

Stile/cliché: Chuck Norris

Allineamento (A)Morale: Il super uomo di Nietzsche ha formulato la teoria del Chuck Norris.

Karma: -5 (o +5 a seconda del punto di vista)

Competenze: Arti Marziali 4 (Calcio Rotante 8), Piegare la realtà a Chuck Norris 4, Guidare Pick Up 4

Talenti: Putenza 7, Rapidità 4, Precisione 5, Ego 6, Impulsività 9, Personalità 9

Lacune: Prima chiedere poi menare, Perdonare, Convincersi di avere torto

Potenziale d'azione: 13

Azioni: 7

Punti Culo: 1

Punti Stress: 12

Tratti distintivi:

- Chuck Norris non ha la faccia di bronzo. Chuck Norris ha la faccia d'oro. Massiccio.
- Un giorno Chuck Norris ha ucciso un uccello scaraventandolo giù per un dirupo.
- Chuck Norris ha un allevamento di addestratori di cani.
- Se Chuck Norris ti riempie di pugni, durante l'autopsia dentro di te troveranno solo pugni.
- I palmi delle mani di Chuck Norris non hanno le linee dell'amore e della vita. Hanno le linee dell'odio e della morte.

Tratto speciale:

- Super Roundhouse Kick (toglie 2 Punti Stress)

Maledizione:

- Il navigatore satellitare di Chuck Norris gli dà del lei, e si limita a dire "Ottima scelta, signore". In questo modo Chuck Norris tende sempre a perdersi.

SFX:

- Il Passato Ritorna

VESTITI/BACKGROUND/COMBATTIMENTO/ASPETTO: Chuck Norris, come in Walker Texas Ranger

Una volta recuperata anche la terza Urna, ed effettuata la votazione che darà un altro Tratto Distintivo a Wally, i Duri verranno richiamati da Da Mastah presso il Braccio della Morte.

Scena 4: Roma! Roma!

[MUSICA]: Parte "50 Cents - In Da Club"

Da Mastah, con tono greve, dichiarerà che ormai l'Eletto è quasi "giunto a maturazione", ma purtroppo l'ultima Urna è caduta in mano al Vaticano, che la tiene ben protetta nel Convento di San Bastardo Cancaro...

E' tempo per i nostri eroi, di partire alla volta di Roma e porre fine a questa storia una volta per tutte!

Tre aerei privati stile Barone Rosso li stanno infatti attendendo. Da Mastah stesso si offre di fare il pilota di uno. Per gli altri i Duri si dovranno arabbattare. Ed ora, Roma!

[MUSICA]: Parte "Turbonegro - City Of Satan"

FINE DELLA QUINTA PUNTATA

PUNTATA 6 – Grand Finale

Prologo: Pioggia scrosciante. Una strada grigia, l'uomo con il cappello ha la schiena appoggiata ad un muro, fuma una sigaretta spenta ed ha lo sguardo vacuo. Si appoggia ad un lampione là vicino, mentre osserva una scena drammatica. Dall'altra parte della strada, più di una dozzina di uomini sono assiepati attorno ad una donna vestita in giallo. La strattonano, poi la buttano a terra. Ridono a voce alta. Primo piano dell'uomo con il cappello, solleva una bottiglia di bourbon, beve a collo per 30 secondi buoni, poi si pulisce la bocca e guarda fisso in camera: "*(visibilmente ubriaco, mentre in sottofondo si sentono le risa degli uomini e le urla della donna): Edna se l'è andata a cercare, ed adesso è là stessa a terra. Con quel suo vestito giallo e la biancheria rosa. Certo poteva immaginarselo (guarda la bottiglia) ...sto bevendo da una bottiglia rotta, ed ho così tanto bourbon in corpo che nemmeno mi reggo in piedi (beve ancora, e questa volta gli esce un filo di sangue dalla bocca, come se si fosse tagliato). (Rumore di bottiglia rotta)...Schiffer ha appena rotto una bottiglia sulla testa di Morgan...che coglioni. Questa cosa mi fa venire in mente la galera di Cuba e quel tizio che stringeva il pugnale nelle mani insanguinate, gridando a tutti "hijos de putas!", e allora gli altri lo uccisero con quello che c'era nella mensa, bottiglie, forchette, qualsiasi cosa. (Fa un pausa, stringe gli occhi, le urla della donna diventano più forti, poi si spengono). Vola via uccellino. Vola a casa. Perché presto le daranno fuoco. Vola dai tuoi bambini. E noi, cari amici, siamo giunti alla fine del nostro viaggio, e forse sarebbe anche ora che ci presentassimo. Scusate la maleducazione, vi ho fatto attendere ben sei puntate, ma sapete, io sono San Peccatore, protettore di Trauma City, cos'altro potevate aspettarvi da uno come me?"*

[MUSICA]: Parte "Tom Waits - Jokey Full Of Bourbon"

Sullo schermo i nomi dei duri protagonisti, alla fine, a caratteri cubitali:

"L'IMPERO DEL PAPA FINALE"

"Puntata 6 – Grand Finale"

Scena 1: Le Ali della Libertà

I tre aerei si librano in volo e, sbucando da una nuvola, escono dal campo mistico di Trauma City per dirigersi a tutta birra verso Roma. Il cielo è cupo, e salire ad altezze invereconde è impossibile con i modelli di cui i Nostri dispongono. Una leggera pioggerillina inizierà a rompere le palle, per poi trasformarsi in un diluvio entro qualche minuto. Il Vaticano conosce cosa sta succedendo e si premura di tenere sotto controllo i cieli. Dopo circa due ore di volo i nostri verranno individuati, dopo dopo arriveranno i primi 2 aerei da ricognizione delle Guardie Svizzere (Comparsa Toste).

[MUSICA]: Parte "Autopilot Off - Make A Sound" dalla OST di Burnout 3

Gli aerei dei personaggi hanno solo 2 Punti Stress, colpiti a ripetizione di sfasceranno senza pietà (al Boss decidere cosa questo comporti e come i personaggi possano salvarsi, se aggrappandosi agli altri aerei o altro).

Dopo il combattimento con i ricognitori il carburante inizierà a diminuire vistosamente, situazione a cui i personaggi devono rimediare in qualche modo (Da Mastah può eventualmente chiamare il suo amico Benzin Airwing, pilota di caccia in pensione che passa il suo tempo libero ad abbattere ufo).

[MUSICA]: Parte "OMD - Enola Gay"

Benzin è un vecchio rincoglionito e può caricare il serbatoio di due aerei solamente. La procedura è complessa, e richiede da parte di ciascun pilota 2 tiri di Precisione a FUCK -3, Benzin compreso. Eventuali errori comportano danni strutturali (1 Punto Stress) agli aereoplani.

Dopo il rifornimento Benzin può scortare i PG o andarsene. È una Comparsa Semplice e può usare una volta il Tratto Distintivo "Attacco Kamikaze Imparato a Pearl Harbour".

Sui cieli sopra Roma volteggiano in attesa dei PG tre Cherubini, comparsa Molto Toste con 2 Punti Stress a testa.

Possono usare il Tratto Distintivo "Che la Furia del Signore Dio Nostro vi trasformi in merda per un turno".

[MUSICA]: Parte "Berserk - Theme" dalla OST dell'anime Berserk

Sconfitti i Cherubini, sarà possibile per i Duri scendere su Roma.

Scena 2: AT Field

San Pietro è protetta da un AT Field (campo magnetico) che impedisce ogni ingresso agli impuri. L'Eletto, però, spiegherà Da Mastah, ha il potere di bucare l'AT Field e arrivare al cospetto di Papa Matzinger. La cosa più ovvia da fare per i Duri è quindi recarsi al Convento di San Bastardo Cancaro, ma eventualmente è possibile per loro girovagare liberamente per Roma, recarsi a Montecitorio per uccidere qualche politico, combattere i venditori di rose e cose del genere.

Il Convento si trova su uno dei Sette Colli di Roma, protetto da una fitta foresta magica nata in una notte (vedi Mater Terribilis di Valerio Evangelisti per ulteriori spunti). Raggiungere il Colle è possibile o tramite aereo (se non sono già atterrati), o tramite mezzi pubblici, benchè gestirsi i controllori di biglietti e i venditori ambulanti potrebbe essere complesso.

[MUSICA]: Parte "Halloween - Scary Music - Evil Theme" e "Scary Halloween Sounds - Hounded House" o qualsiasi altro effetto sonoro da casa dei fantasmi

Entrare nella foresta trasporta i Duri in una sorta di semi-piano sovrannaturale: la luminosità decresce velocemente, due lune spuntano in cielo, animali mutanti fra cui Scimmie Malvagie e Bradipi Missile (Comparsa Semplici) cercheranno di attaccare i Duri mentre misteriosi Monaci Ninja faranno la loro comparsa fra la nebbia per poi dileguarsi all'avvicinarsi dei PG. Atterrare direttamente sopra il convento non è possibile, poichè la foresta avvolge tutta la zona come un guscio.

Superato un lungo ponte di pietra avvolto nella nebbia, i Duri giungeranno di fronte al portone del Convento di San Bastardo Cancaro. Se decideranno di bussare, dopo poco aprirà loro lo spioncino il priore, Fratello Armageddon. Entrare nel convento tramite vie alternative è possibile (fossato, fogne, finestre ai piani alti, ecc.) ma non semplice. Il convento è strutturato su vari livelli: un piano terra con chiesa e refettorio, un secondo piano con le celle dei vari fratelli e lo studio del priore, un sotterraneo con le fucine dove i Monaci forgiavano le armi per la Santa Inquisizione e un pozzo, accessibile dal sotterraneo, che sale come una ciminiera fino al tetto del Convento e dove si annidano sciami di locuste, che i Monaci eventualmente liberano contro gli intrusi che tentano di uscire dalla foresta magica. Le acque che attorniano il convento, peraltro, sono rese abrasive dagli scarti di

lavorazione. Fratello Armageddon lascerà entrare i pg, dicendo loro *"Benvenuti. So perchè siete qui e senza il mio aiuto non uscirete mai più da questo posto. Quindi collaboriamo"*. L'Urna del Potere è nelle mani dei fabbri nelle fucine, che stanno costruendo per lei uno scrigno di metallo indistruttibile, ma non ancora ultimato. In caso di pericolo hanno ordine di lanciarla nel pozzo delle locuste. Fratello Armageddon può dare alloggio e viveri ai Duri (tenerà di avvelenarli con una sostanza che li porterà rapidamente ad obbedire ai suoi ordini, FUCK di 1 al test di Personalità ogni volta che mangiano o bevono qualcosa), e invitarli a passare qualche giorno nel Convento. Se i Duri preferiranno discutere, proporrà loro un patto: darà loro l'Urna se dopo l'uccisione di Papa Matzinger se ne andranno da Roma senza più curarsi di ciò che avviene in città. Lui, dice, avrà la possibilità di insediarsi come nuovo pontefice e gestire questa responsabilità come meglio crede. In questo patto, è sottinteso, una tregua a Trauma City è contemplata per un periodo di tempo da concordare.

In caso i Duri rifiutassero il patto, l'alternativa è combattere, e recuperare l'Urna da dentro il pozzo.

[MUSICA]: Parte "Chu Ishikawa - Megatron" dalla OST di Tetsuo

Fratello Armageddon si tramuterà di un angelo da combattimento, grosso il doppio dei pg e pronto a demolire l'intero Convento. Inoltre, dopo alcuni minuti di lotta, accorreranno in suo aiuto i Monaci, tutti Comparsa Semplici, con un ritmo di 1d6 ogni 3 turni. Se per qualche motivo la ciminiera con le locuste venisse demolita, o aperta, o altro, le locuste si riverseranno nel convento e nella foresta, rompendo le palle ai Duri in qualsiasi azione (FUCK di 2 su tutto) e causando 1 Punto Stress di default.

Fratello Armageddon (statistiche dopo la trasformazione. Per quelle standard, abbassare tutto di 2 con tetto minimo a 1)

Stile/clichè: Fra Barron di Mater Terribilis

Allineamento (A)Morale: Visto che non posso essere il Male, mi travestirò da Bene.

Karma: -5

Competenze: Volare 5, Usare Etere 5 (Sfere di Energia 6), Preghiere Ustionanti 4

Talenti: Putenza 7, Rapidità 2, Precisione 4, Ego 4, Impulsività 6, Personalità 6

Lacune: Calmarsi, Ascoltare Suppliche, Amore

Potenziale d'azione: 8

Azioni: 4

Punti Culo: 2

Punti Stress: 6

Tratti distintivi:

- Sia fatta la mia volontà
- Preghiera della buonanotte
- Unto dal Signore
- Intoccabile
- Tromba del Giudizio

Tratto speciale:

- Armageddon Megaton (Esplode tutto nel raggio di 50m)

Maledizione:

- Se qualcuno pronuncia il suo vero nome ("Sgargamella") viene soggiogato per tre turni. Chiaro che non lo vada a dire in giro di proposito.

VESTITI/BACKGROUND/COMBATTIMENTO/ASPETTO: Da frate, oppure come un gigantesco angelo muscoloso e riccioluto, asessuato e terribilmente arrabbiato.

STACCO PUBBLICITARIO: Il setting di oggi è il Colosseo di Roma, gremito di spettatori urlanti come ai tempi dell'antica Roma.

Uno dei giocatori dovrà impersonare Minimo Nono Meridio, un gladiatore romano che ha vinto vari scontri nell'arena. Lo scontro di oggi è contro Barbak L'Orso, un gladiatore enorme e molto famoso per il fatto che riesce a spapolare gli avversari con le mani.

Attorno ai gladiatori ci sono tigri incatenate che li tengono al centro dell'arena e l'Imperatore li osserva dagli spalti.

[MUSICA]: Parte "The Battle" dalla OST del Gladiatore

Quello che i giocatori devono pubblicizzare è Diarrium, un farmaco contro la diarrea fulminante che produce però i seguenti effetti collaterali:

- convulsioni
- epilessia
- a volte morte

Se i giocatori riescono a coinvolgere nello spot il Mago Merlino, Rudolph la Renna e Sauron guadagnano +1 Punto Share.

Scena 3: Lo scontro finale

Recuperata l'ultima Urna, sarà finalmente possibile dare vita all'Eletto. Una volta che anche l'ultimo Duro avrà votato, Wally verrà avvolto da un fascio luminoso che si attenerà poco dopo in un fragore di micette. Al suo posto, compare l'uomo che ha introdotto ognuna di queste avventure: San Peccatore! San Peccatore è il protettore di Trauma City, e come tale detentore di molti poteri, e cioè, tutti i Tratti Distintivi scelti da Wally durante le votazioni, più un paio di personali. Al giocatore di Wally è consentito portare uno dei tratti di Wally in San Peccatore. Queste le statistiche:

San Peccatore

Stile/clichè: Il più gran peccatore della Storia

Allineamento (A)Morale: Tutte le cose proibite, io le ho fatte

Karma: -5

Competenze: Peccare 10, Infrangere regole 10, Oscenità & Parolacce 10

Talenti: Putenza 6, Rapidità 6, Precisione 6, Ego 6, Impulsività 6, Personalità 6

Lacune: Fare del bene quando puoi fare del male, Tolleranza verso i buoni, i 10 Comandamenti

Potenziale d'azione: 12

Azioni: 6

Punti Culo: 0

Punti Stress: 14

Tratti distintivi:

- Tratto Wally
- Tratto Urna 1
- Tratto Urna 2
- Tratto Urna 3
- Blasfemia paralizzante
- "Il mio nome è Legione"

- Barriera antibene

Tratto speciale:

- Peccato originale 2, la Vendetta (se vuole può macchiare l'umanità con un secondo peccato originale, azione che lascia interdetto qualsiasi agente del bene annullando tutti gli attacchi). Può inoltre diradare AT Field ecclesiastici.

Maledizione:

- Non può fare del bene in maniera diretta.

VESTITI/BACKGROUND/COMBATTIMENTO/ASPETTO: Tom Waits, con il cappello.

Tornare in centro a Roma è a discrezione del Boss. Se volete tagliar corto, potete dotare San Peccatore del potere di volare e di trasportare con lui in un campo magnetico i suoi compari, altrimenti i mezzi pubblici o il taxi andranno più che bene.

La sua sola presenza può creare un varco nell'AT Field di San Pietro, e il campo elettromagnetico da lui sprigionato può tenere a bada i cecchini papali. Se volete complicare le cose, è possibile fare in modo che la "lotta" fra San peccatore e l'AT Field avvenga su un piano più spirituale, tramutandosi in una sorta di battaglia psichica. In termini pratici, potrebbe voler dire per il Duro che impersona San Peccatore risolvere un sudoku in un tempo limite o qualche altro indovinello in cui certo vi soccorrerà la Settimana Enigmistica, mentre gli altri devono tenere a bada le Guardie Svizzere accorse per l'occasione (Comparsa Semplici).

Una volta spinto l'enorme portone che sigilla la chiesa, i Duri potranno vedere Papa Matzinger seduto sullo scranno papale intento a suonare un organo enorme (vedi la seconda iterazione di Pirati dei Caraibi).

[MUSICA]: Parte "Pipe Organ and Bassoon" o qualsivoglia musica per organo

Avvolto da un'aura luminosa di santità, si volterà verso i Duri levitando a mezzo metro da terra.

[MUSICA]: Parte "Imperial March" dalla OST di Star Wars

Dice: *"Benfenuti infine miei piccoli ratti sodomiti! So pene coza vi spince nella caza del Signore! Fedo che nonostante i fostri sforzi tutto quello che mi afete portato è questo patetico ometto! Se non avete niente da confezzare, allora, io direi di iniziare subito con il fostro incenerimento, ja!!! Il Signore sia lodato, jaaa!"*

Lo scontro è finale e mortale. Papa Matzinger può chiamare in aiuto la Papa Mobile che entrerà in San Pietro sfondando uno dei muri. Utilizzare la Papa Mobile lo rende immune da ogni tipo di proiettile, gli dà ulteriori 3 Punti Stress e la possibilità di sferrare attacchi tentando di investire i Duri.

[MUSICA]: Parte "One Winged Angel" dalla OST di Final Fantasy VII

Matzinger

Stile/clichè: Un misto fra Ratzinger, Palpatine e Don Zaucker.

Allineamento (A)Morale: Tifenterò patrone di montooooo!

Karma: +5

Competenze: Volare 10, Papa Mobile 10, Attacchi Benedetti 8

Talenti: Putenza 8, Rapidità 7, Precisione 8, Ego 8, Impulsività 6, Personalità 10

Lacune: Perdonare, Accettare i peccatori, Sex Appeal

Potenziale d'azione: 13

Azioni: 7

Punti Culo: 5

Punti Stress: 12

Tratti distintivi:

- Io sono il signore Dio tuo
- Non uccidere!
- Papa Mobile vieni a me!
- Non commettere atti impuri!
- Moltiplicazione dei pani e dei pesci

Tratto speciale:

- Resurrezione (dopo essere morto, può resuscitare UNA VOLTA con 3 Punti Stress residui).

Maledizione:

- E' stato nella gioventù Hitleriana. Se qualcuno glielo ricorda, si mette a piangere (*"Io non folevo!"*) e perde tutte le azioni del turno. Funziona una sola volta, poi al grido di *"Sieg Hail!"* si rimetterà a combattere.

VESTITI/BACKGROUND/COMBATTIMENTO/ASPETTO: Veste papale, abbellita con mantello rosso e armatura robotica da crociato.

Scena 4: Conclusione

Dopo aver sconfitto Papa Matzinger (e eventuale resurrezione) la minaccia che gravava su Trauma City scompare. Certo potrebbe esserci Fratello Armageddon, pronto a prendere il suo posto in breve tempo, o altri volenterosi Cardinali affamati di giustizialismo. Quello che è certo è che i nostri eroi, dopo un vaiggio di ritorno su cui si può fastforwardare, verranno accolti da una Trauma City in festa, e per loro verranno dichiarate delle festività nazionali: Il giorno del Peccato, Le Tre notti del Diavolo, il giorno di San Peccatore...(scene di festeggiamento al ralenty, per finale agrodolce)...

[MUSICA]: Parte "Gary Jules - Mad World"

...ma è impossibile dimenticare che il Bene è sempre dietro l'angolo. E chi se non i Duri possono contrastare l'avanzare dell'Ordine nel mondo con un po' di sano casino?...Chi?....

...*Chi?*

ASSEGNARE I PUNTI STILE – Consigli generali

Per l'assegnazione dei Punti Stile vi consiglio di attenervi alle regole del Manuale Base (pag. 62), anche se è opportuno che discutiate un attimo con i vostri giocatori per valutare il da farsi. Ad esempio: se i giocatori hanno intenzione di utilizzare questi personaggi anche in futuro, è preferibile "premiarli" con i Punti Stile solo alla fine della campagna (in linea di massima non avranno problemi ad affrontare tutte le situazioni che gli si parano davanti già con le statistiche base); se invece sapete per certo che finito "L'Impero del Papa Finale" ci sarà un cambio di Duri, attribuite qualche Punto Stile alla fine di ogni sessione in modo che ai giocatori sia concesso qualche piccolo avanzamento.