

LOST but not least

Una serie televisiva realizzata da Dino Antonio “Nathaniel” Tappatà.

“One Shot One Kill” è un gioco di ruolo ideato e realizzato da Raffaele “Rafman” Vota. Tutti gli errori ortografici sono voluti, comprese le “d” eufoniche.

Introduzione

Salve bastardi, quella che segue è l'introduzione ad una serie televisiva Dura e Trash fino al midollo.

Se siete degli amanti del D20, di Vampiri o di un qualsiasi gioco di ruolo per mezze checche (o per checche complete), lasciate subito questo supplemento e cominciate a scappare. Almeno così i miei sicari si divertiranno un po' prima di piantarvi un proiettile in mezzo alla fronte.

Se invece siete dei veri Duri, continuate a leggere questa fottuta introduzione che, almeno idealmente, vi convincerà a proseguire la visione di un Serial pieno di sangue, frattaglie, ragazze tette e inutili stravolgimenti narrativi.

Sia ben chiaro: questo supplemento è pieno di parolacce, insulti ed errori (a proposito: cazzo!).

Cosa ancora più importante: questo supplemento non è affatto preciso, né pretende di esserlo. Se volete una descrizione minuziosa ed accurata di un dungeon "claustrofobico e pieno di trappole" alzate i tacchi.

Tutto quello che troverete sarà una serie di consigli, un abbozzo di trama, un episodio pilota, un riassunto degli avvenimenti della prima serie, delle comparse e dei Duri pronti da giocare (non necessariamente in questo ordine).

Sarà compito del Boss decidere quali eventi avvengono sull'isola (la location del Serial) e soprattutto COME avvengono. Non dimenticatevi mai che state giocando a OSOK e che lo STILE è tutto quello che conta.

Ad ogni modo, bisogna anche ricordare che in un Serial OGNI SCUSA E' BUONA PER PROLUNGARE LA SERIE.

Ogni tanto aggiungete qualcosa di scioccante per aumentare l'attenzione dei vostri giocatori e, nel peggiore dei casi, dite loro che tutto è già preparato e che la serie finirà nel 2010. Sembra che questo genere di scuse funzioni.

La prima stagione

Questo Serial è potenzialmente infinito, quindi, vi presento solo la prima stagione. Per le altre basterà seguire il consiglio presentato nell'Introduzione: OGNI SCUSA E' BUONA PER PROLUNGARE LA SERIE. Tenete presente questo e potrete fare un qualsiasi numero di stagioni, aggiungendo personaggi secondari totalmente inutili, flashback totalmente scollegati dalla storia e situazioni quantomeno assurde. Alcuni consigli per continuare il Serial verranno presentati alla fine di questo manuale. Nel frattempo godetevi un buon episodio pilota e il riassunto della prima stagione.

Genere: Serial televisivo

STILE di Gioco: Banfoso (molto parodistico). Il Serial può essere adattato per essere Quasi-realistico, ma questo tende a rovinare l'effetto parodistico. Fate un po' come cazzo volete...

Protagonisti: i Duri presentati nel prossimo capitolo o i personaggi creati dai giocatori.

Protagonisti secondari: alcuni Duri potrebbero non essere presenti sulla scena o durante uno dei numerosi Flashback. In questi casi si consiglia al Boss di far utilizzare ai giocatori non "attivi" dei personaggi secondari (come quelli presentati nel paragrafo "Personaggi di contorno")

Durata: ogni puntata dovrebbe durare intorno ai quaranta minuti (tranne l'episodio pilota che dovrebbe durare più di un'ora e mezza).

Particolarità: ad ogni puntata dividete tre Punti Intervento tra alcuni personaggi. Questi Punti potranno essere usati solo per inserire un Flashback. Se vi sentite molto buoni potrete dare simili punti Intervento anche ai personaggi secondari, ma personalmente ve lo sconsiglio: c'è sempre il rischio di escludere i giocatori dalla partita (e questa è decisamente una pessima idea, soprattutto se i giocatori sono armati).

La storia dietro al Serial

Durante gli anni ottanta, in un'isola caraibica piena di bestiacce varie ed eventuali, un'organizzazione segreta ha allestito un laboratorio chimico illegale. Gli scienziati di questo laboratorio hanno progettato un latte in polvere capace di creare un'elevata dipendenza.

L'organizzazione segreta, che risponde al nome di PHARMA, ha progettato anche di diffondere questo latte in tutto il mondo, per poterlo poi conquistare (una popolazione di tossici oppone poca resistenza).

Purtroppo per loro, gli scienziati della PHARMA sono stati massacrati da un gruppo di persone che vivevano già sull'isola, un gruppo che si fa chiamare "Quelli" (il suddetto gruppo manca totalmente di fantasia).

Costoro (anzi, "Quelli") non apprezzano l'arrivo di nuovi individui, e chiamano tutti i non appartenenti all'isola con lo strano appellativo di "Terùn!". Logico che cercassero di fare a pezzi gli scienziati della PHARMA.

"Quelli" è un gruppo composto dai peggiori cattivoni che i Duri potrebbero incontrare: le comparse sopravvissute ad altri film !

Queste comparse, giustamente esiliate per aver cercato di ottenere un ruolo decoroso nella società, hanno formato una piccola città sull'isola e riversano la loro ira&frustrazione su chiunque vi metta piede.

Inoltre, tra "Quelli", è presente un vero e proprio Cattivone che si fa chiamare Jeckob, e che è in grado di rubare i poteri mistici presenti in alcuni bambini.

Suddetti bambini acquisiscono particolari poteri grazie all'influsso dell'isola stessa e... beh, ad essere sinceri qualunque scusa è buona per dare loro superpoteri. Nel peggiore dei casi, dite ai Duri che tutti i bambini in questione sono mutanti.

Dal momento in cui Jeckob ha capito di poter fare una cosa simile, ha sguinzagliato i suoi sicari-comparse in giro per il mondo, in maniera da guadagnare potere e prendersi una vendetta su tutti quei registi che hanno sottovalutato le sue (scarsissime) doti artistiche. Fino ad ora però, ha portato solo pochi bambini sull'isola e ha quindi guadagnato un limitato numero di poteri (tra cui l'utilissimo potere di far bollire l'aranciata con lo sguardo).

A questo punto però gli eventi prendono una piega inaspettata: trent'anni dopo il massacro degli agenti della PHARMA, un pericoloso dispositivo esplose all'interno di uno dei laboratori segreti.

L'esplosione genera un'onda elettromagnetica che fa precipitare sull'isola un aeroplano. L'aeroplano in questione è pieno di poveri sfigati (comparse che muoiono in maniera orribile non appena toccano terra), veri e propri Duri e alcuni bambini con un buon potenziale... bambini che Jeckob intende usare.

Sopravvivere alla mancanza di civiltà non sarà certo un problema per i personaggi: quando mai si è visto un Duro che ha bisogno di elettricità o di acqua corrente ?

Sopravvivere a tutti gli avversari presenti sull'isola sarà invece una bella sfida: oltre a "Quelli" ci sono da affrontare orsi polari, cinghiali e addirittura un Mostro-che-non-viene-mai-inquadrato.

Riusciranno i Duri a scoprire la verità e ad andarsene dall'isola ? Riuscirà il Serial a trovare una conclusione ?

Lo scoprirete giocando "LOST but not least" !

Forse....

Duri pronti da giocare

Siete troppo pigri per creare voi stessi dei Duri ? Non avete il minimo rispetto per le serie televisive altrui ? Avete un viscerale bisogno di una parodia di pessimo gusto ? Se è così, ecco a voi alcuni Duri pronti all'uso. **Nota bene:** nella descrizione dei personaggi è del tutto assente la categoria “**Generi cinematografici**” questo perché, essenzialmente, lo stile di tutti i Duri qui presentati è la parodia.

Jack “Ripper” Sceppard

Stile/Cliché: protagonista figo, medico pazzo dal bisturi facile

Allineamento (A)Morale: “Tranquillo, sei un buone mani. Ora, dove cazzo ho messo quella sega circolare?”

Ruoli preferiti: chirurgo pazzo, eroe con enormi problemi, leader sfigato e solitario.

Segni particolari: tatuaggio tribale molto figo realizzato in Thailandia

Tratto speciale: bisturi di precisione. Jack può colpire i punti deboli dell'avversario, con effetti strabilianti (ho colpito uno dei tuoi reni, ora hai solo un'ora di vita !).

Maledizione: perseguitato dai ricordi. Jack ha avuto un pessimo rapporto con il padre e i ricordi di quest'ultimo lo perseguitano (non solo nei Flashback).

Talenti Essenziali: Putenza +2 Rapidità +2 Precisione +3 Ego +3 Impulsività +2 Personalità +3

Punteggi Speciali: Potenziale d'azione 4, Punti Stress 5, azioni di base 2

Karma: -2

Punti culo: 6

Competenze: Combattimento corpo a corpo +1, Medicina +1 (chirurgia +3), Psicologia +0 (Leadership +2, Sedurre +1), Giocare d'azzardo 0 (Poker +2)

Lacune: Medicina non violenta (Jack non riesce a curare qualcuno senza torturare il povero malcapitato), Leader pazzo/incompetente (Tutti si fidano di Jack, ma questo non vuol dire che lui sia VERAMENTE una persona di cui fidarsi...), Magia/Fede (Jack crede solo nel suo amato bisturi e nelle scatole di veleni mortali che porta sempre con se).

Tratti Distintivi: scegliete dalla lista sottostante 5 Tratti e distribuite liberamente 9 BIT, minimo 1 BIT e massimo 3 BIT per Tratto.

“Pensi davvero che quella fosse un'aspirina ?” ● Non abbandonerò mai i miei servito... amici ● Essere al centro dell'attenzione ● Dire frasi ad effetto ● Sono io che decido qui ! ● Il bisturi è il mio migliore amico ● Farmacia ambulante ● Ricordare eventi dolorosi del passato ● Droghe & Doping ● Ricucire le ferite

John Lock

Stile/Cliché: il sopravvissuto, il cacciatore, il predestinato. Il pazzo con i coltelli.

Allineamento (A)Morale: “E' il destino....”

Ruoli preferiti: simpatico sfigato, paraplegico molto Duro, pazzo invasato ed armato fino ai denti

Segni particolari: calvo, vistose cicatrici sul volto, perennemente coperto di sangue.

Tratto speciale: “Vado a caccia”. Lock può decidere di andare a caccia, ma deve essere aiutato da un personaggio secondario o da una comparsa. Al suo ritorno, durante la scena successiva, Lock sarà automaticamente coperto di sangue (non suo) e con due cinghiali morti in spalla.

Maledizione: Sfiga, morte e distruzione. Le cose intorno a Lock tendono sempre a peggiorare: i laboratori esplodono, le persone muoiono, gli aerei precipitano e, se non c'è nessun altro, lui stesso diviene muto o paraplegico.

Talenti Essenziali: Putenza +2 Rapidità +3 Precisione +2 Ego + 3 Impulsività +3 Personalità +2

Punteggi Speciali: Potenziale d'azione 6, Punti Stress 5, azioni di base 3

Karma: +/- 4 (Lock buono/ Lock cattivo)

Punti Culo: 5

Competenze: Armi da mischia +1 (Coltelli +3), Medicina 0 (Allucinogeni +2), Trappole +1, Sopravvivenza +2

Lacune: Rapporti con le persone, addestrare comparse, spaccare oggetti.

Tratti Distintivi: scegliete dalla lista sottostante 5 Tratti e distribuite liberamente 9 BIT, minimo 1 BIT e massimo 3 BIT per Tratto.

“L'isola mi parla” ● Armi improvvisate ● Affilare i coltelli ● Viaggiare armato fino ai denti ● Tagliare vie di fuga ● “Cado ma mi rialzo... quasi sempre!” ● “Non ditemi che non posso farlo !” ● Sempre vigile ● Fanatico ● Miracolato

James "Soier" Fiat

Stile/Cliché: truffatore bello&dannato

Allineamento (A)Morale: "Non avere compassione per me. Io non ne avrei per te"

Ruoli preferiti: truffatore spietato, killer spietato, ... spietato.

Segni particolari: sorriso amichevole con le donne, sguardo provocatorio con gli uomini.

Tratto Speciale: scopata assicurata. Soier può "puntare" una donna e scoparsela automaticamente entro la fine della puntata

Maledizione: miopia. All'inizio di ogni puntata, tirate 2D6. Se il risultato è 8 o più, Soier, per quella sessione, deve indossare un paio di occhiali e diminuire di uno i punti STILE guadagnati (se il risultato è 7 o meno, invece, se ne dimentica e spera che il pubblico faccia altrettanto...).

Talenti Essenziali: Putenza +2 Rapidità +2 Precisione +2 Ego + 4 Impulsività +3 Personalità +2

Punteggi Speciali: Potenziale d'azione 5, Punti Stress 6, azioni di base 3

Karma: -3

Punti Culo: 10

Competenze: Armi da fuoco +1, Combattimento corpo a corpo +1, Psicologia +1 (Sedurre +3), Attività Criminali +1 (Truffare +3)

Lacune: Medicina, Autocontrollo, Diplomazia con gli altri uomini.

Tratti Distintivi: scegliete dalla lista sottostante 5 Tratti e distribuite liberamente 9 BIT, minimo 1 BIT e massimo 3 BIT per Tratto.

Sono qui per ucciderti ● Sigaretta perenne ● Capelli al vento ● Essere al centro dell'attenzione ● Rompere i coglioni ● "Nessuno può darmi ordini" ● Ricordare eventi dolorosi del passato ● Affrontare la tortura ● Sguardo sbruffone ● Sciacallo

Kate Richards

Stile/Cliché: criminale in cerca di redenzione, dark lady

Allineamento (A)Morale: "Non sono una persona cattiva... sul serio, non è colpa mia se è caduto sul mio coltello 15 volte !"

Ruoli preferiti: criminale in fuga, ragazza dai mille problemi, protagonista femminile.

Segni particolari: sorriso amichevole, occhi dolci, mani sporche di sangue.

Tratto Speciale: Kate riesce a scappare in qualsiasi circostanza (anche se di solito questo richiede la morte di una comparsa). Ogni volta che deve scappare, liberarsi etc. etc. Kate riduce il FUCK di 3 punti.

Maledizione: "Non sono stata io". Kate viene sempre coinvolta in qualche crimine, volontariamente o involontariamente. Può provare a dimostrare la sua innocenza, ma subisce sempre un FUCK di 3

Talenti Essenziali: Putenza +2 Rapidità +3 Precisione +2 Ego +2 Impulsività +3 Personalità +3

Punteggi Speciali: Potenziale d'azione 6, Punti Stress 4, azioni di base 4

Karma: -2

Punti Culo: 7

Competenze: Armi da fuoco +1 Psicologia 0 (Convincere +3 Sedurre +2), Attività Criminali +2, Sopravvivenza +1

Lacune: Rapporti con le persone, Scappare senza fare danni, Azioni furtive

Tratti Distintivi: scegliete dalla lista sottostante 5 Tratti e distribuite liberamente 9 BIT, minimo 1 BIT e massimo 3 BIT per Tratto.

Fraasi sarcastiche ● Tocco femminile ● Turbamento ormonale ● "Non mi prenderete MAI !" ● Pioggia di piombo ● Uscire dal nulla ● Ricordare eventi dolorosi del passato ● Mentire in buona fede ● Sono una donna non sono una santa ● "Al tuo posto, io scapperei"

Saiyd Jaharr

Stile/Cliché: ex militare iracheno.

Allineamento (A)Morale: "Ho ucciso, mutilato e torturato centinaia di persone.... Cosa ? Ma certo che puoi fidarti di me !"

Ruoli preferiti: ex torturatore, ex militare, esperto di riparazioni.

Segni particolari: sguardo truce e determinato.

Tratto Speciale: torturatore esperto. Saiyd ha giurato di non torturare più nessuno, ma spesso non si fa problemi a estorcere le informazioni che vuole in maniera MOLTO violenta.

Maledizione: nessuna possibilità di scopare. Ogni volta che Saiyd prova a scoparsi una qualsiasi donna, questa finirà per morire, rifiutarlo o farlo sentire una merda. Nel peggiore dei casi potrebbe persino dirgli che "La loro amicizia è troppo importante".

Talenti Essenziali: Putenza +2 Rapidità +3 Precisione +3 Ego +2 Impulsività +2 Personalità +3

Punteggi Speciali: Potenziale d'azione 5, Punti Stress 4, azioni di base 3

Karma: -3

Punti Culo: 5

Competenze: Armi da fuoco +1, Meccanica +4, Armi da mischia +1 (Strumenti di tortura +3)

Lacune: Traduzioni, Iracheno = terrorista, Resistere alla tentazione di torturare qualcuno.

Tratti Distintivi: scegliete dalla lista sottostante 5 Tratti e distribuite liberamente 9 BIT, minimo 1 BIT e massimo 3 BIT per Tratto.

Fascino orientale • Riparazione d'emergenza • Dire frasi scioccanti • Il fascino della divisa • TUTTI A TERRA ! • "Dovrò farti del male..." • Sabotaggio d'emergenza • Costruire cose assurde • Esperto di tattica • Accento straniero

Personaggi di contorno

Oltre alle comparse e ai Duri, compaiono nel Serial molti personaggi di contorno, a volte utili ed intriganti, ma spesso totalmente accessori. Nel caso che qualche giocatore fosse interessato, è possibile trasformare questi personaggi in veri e propri Duri, ma il Boss è sempre incoraggiato a punire una mancanza di STILE. Più in generale, comunque, è possibile che un giocatore usi questi personaggi quando il suo Duro non è presente nella scena.

Charlie Guerra

Tipo: comparsa tosta

Stile/Cliché: musicista rock, dipendente da eroina (ma non disdegna le altre droghe).

Allineamento (A)Morale: "Posso smettere quando voglio"

Comportamento tipico: Charlie farebbe di tutto per potersi fare una dose. Il problema è che non ci sono molte opportunità di drogarsi su di un'isola apparentemente deserta. Nonostante questo, Charlie può essere visto in giro mentre prova a fumare ogni genere di pianta.

Bonus Offensivo: +2

Bonus Difensivo: +2

Azioni: 2 Iniziativa: 5

Morte: No money, only glory (11)

Peculiarità e risvolti scioccanti: L'attore che interpreta Charlie ha già recitato in un noto film fantasy. Se in una scena lui si comporta in maniera fantasy (o, in alternativa, da nerd), può ridurre il FUCK della sua prossima azione di due punti. Potere delle citazioni.

Charlie, inoltre, cerca di attirare la simpatia del pubblico rinunciando alle droghe e comportandosi da "bravo ragazzo". Inutile dire che un simile, patetico tentativo, non lo salva dal suo destino di personaggio marginale (a meno che un giocatore non decida di trasformarlo in un Duro).

Kuòn Jin-s

Tipo: comparsa molto tosta

Stile/Cliché: mafioso coreano, marito estremamente geloso

Allineamento (A)Morale: "frase in coreano" traduzione: "Tocca mia moglie e ti faccio a pezzi, occidentale di merda".

Comportamento tipico: silenzioso e riservato (quindi, a malapena incluso tra i personaggi di contorno). Jin-s è violento ed estremamente geloso, ma in fondo è un bravo ragazzo. Molto, molto, molto in fondo.

Bonus Offensivo: +2 (Arte marziale del pescatore incazzato +4, Armi da fuoco +2)

Bonus Difensivo: +2

Azioni: 3 **Iniziativa:** 6

Morte: "Sono il migliore in quello che faccio" (13)

Peculiarità e risvolti scioccanti: Jin-s è diventato un criminale a causa di una madre prostituta (che lui crede morta) e delle pressioni del padre di sua moglie (il tipico boss asiatico). Jin-s protegge sua moglie Sunn, la quale passa il suo tempo sull'isola coltivando un orticello. No, non ci sono le caratteristiche di Sunn da nessuna parte: state giocando ad Osok, cosa cazzo ve ne fate delle statistiche di una contadinella sfigata? Semplicemente, se qualcuno la tocca, Jin-s interviene e gli spezza le ossa.

Hugo "Harley" Rayes

Tipo: comparsa tosta

Stile/Cliché: personaggio simpatico, amichevole e decisamente pacioccone. Oltre che psicopatico.

Allineamento (A)Morale: "Ehi, coso..."

Comportamento tipico: Harley non è certo un Duro, ma può rivestire un ruolo quasi centrale. Solitamente si occuperà dei problemi sociali che sorgono tra le comparse (cosa questa TOTALMENTE inutile), e ogni tanto aiuterà i Duri nella veste di spalla comica. Spesso Harley si farà notare portando l'attenzione dei personaggi su di una misteriosa serie numerica (che sembra comparire ovunque).

Bonus Offensivo: +2

Bonus Difensivo: +2

Azioni: 2 **Iniziativa:** 5

Morte: No money, only glory (11)

Peculiarità e risvolti scioccanti: Harley soffre di grossi problemi mentali, ma sembra che nessuno se ne accorga. In particolare è convinto dell'esistenza di una misteriosa serie numerica capace di alterare il destino. In effetti, da quando ha vinto al lotto grazie a questa serie di numeri, Harley ha condotto un'esistenza segnata dalla sfortuna.

Che l'influsso dei numeri sia reale o no è ininfluente: la cosa più importante è che Harley ne è totalmente convinto e, per provarlo anche agli altri, mette dei riferimenti ai numeri ovunque (ovviamente senza farsi vedere). Inutile dire che questo potrebbe portare i Duri sull'orlo della paranoia.

Claire Littelton

Tipo: comparsa semplice

Stile/Cliché: ragazza innocente&indifesa, ragazza madre.

Allineamento (A)Morale: "AIUTO!"

Comportamento tipico: Claire compare esclusivamente per farsi rapire, per dare preoccupazioni e per far sì che Charlie smetta di drogarsi. Dopo qualche tempo proverà ad attirare nuovamente l'attenzione su di lei partorendo. La sua partecipazione al Serial rasenta lo zero... a meno che il Boss non abbia bisogno di una scusa per allungare le puntate.

Bonus Offensivo: +1

Bonus Difensivo: +2

Azioni: 1 **Iniziativa:** 4

Morte: Mica male... (9)

Peculiarità e risvolti scioccanti: se lo utilizzate, Jack è il fratellastro di Claire, anche se nessuno dei due lo sa. In passato Claire ha lavorato in un negozio di tatuaggi e in un fast food. Ed è stata anche una ragazza dark. Veramente scioccante, eh?

Michael Leery e Walt

Tipo: comparsa molto tosta/ comparsa semplice

Stile/Cliché: padre divorziato incapace di avere un dialogo con suo figlio/ figlio rompiballe con cane.

Allineamento (A)Morale: "Devo portare mio figlio lontano da quest'isola, a qualunque costo" / "Ho dei problemi con mio padre. Ehi, il tipo calvo con le cicatrici è figo".

Comportamento tipico: Michael ha dei grossi problemi con suo figlio Walt, ma per lui farebbe qualsiasi cosa. Inoltre, qualche tempo dopo essere arrivato sull'isola, Michael cercherà di costruire una zattera per ritornare alla civiltà (giusto per provare che non è un Duro...) / Walt passa il suo tempo giocando con il suo cane (Vince) e facendosi rapire.

Bonus Offensivo: +3 / 0

Bonus Difensivo: +2 / +1

Azioni: 3 / 1 **Iniziativa:** 6 / 4

Morte: "Sono il migliore in quello che faccio" (13) / Mica male... (9)

Peculiarità e risvolti scioccanti: Michael farebbe veramente qualsiasi cosa per salvare suo figlio. Questo, ovviamente, significa che rapire suo figlio è un ottimo modo per trasformare Michael in un Duro o, meglio ancora, in un traditore / Walt è un bambino, quindi può diventare: un bambino posseduto, un bambino rapito, un bambino geniale oppure un bambino con superpoteri (magari capace di controllare macchine e computer).

Boune e Shennon

Tipo: comparsa tosta / comparsa semplice

Stile/Cliché: giovane e incompetente fratellastro innamorato / giovane e incompetente sorellastra stronza

Allineamento (A)Morale: "Sei inutile" / "Non lo sono, mi stai insultando solo perché mi ami" / "Non ti amo, ti odio" / "Sai che non è vero" etc. etc.

Comportamento tipico: litigano. Raramente servono a qualcosa ma nel tempo libero possono dare una mano: Boune può provare a cacciare, mentre Shennon conosce le basi della lingua francese. Di solito però, questi due tornano utili nella più semplice delle maniere: morendo.

Bonus Offensivo: +2 / +1

Bonus Difensivo: +2 / +2

Azioni: 2 / 1 **Iniziativa:** 5 / 4

Morte: No money, only glory (11) / Mica male... (9)

Peculiarità e risvolti scioccanti: Shennon e Boune hanno avuto una complicata storia familiare. Peccato che TUTTI sull'isola abbiano avuto una complicata storia familiare. La loro unica peculiarità è che hanno scopato insieme, quindi, grazie al fascino dello scandalo sessuale - incesto, potrebbero risultare interessanti.

Puntata Pilota

Questo pilota è costituito da due episodi, ognuno costituito a sua volta da tre scene. Tuttavia, oltre a queste scene, il Boss è incoraggiato a girare inutili intermezzi secondari per spiegare i rapporti tra i vari personaggi.

Prima parte, scena prima: screen test e disastro aereo.

Il Serial comincia con lo screen test dei protagonisti. Tutti i Duri si sono appena risvegliati sull'isola, dopo che l'aereo è precipitato. Dopo aver constatato che si trovano in un'isola deserta coperta dalla vegetazione, i personaggi troveranno la carcassa dell'aereo su cui viaggiavano. Per la precisione, si tratta della parte centrale dell'aereo.

Il caos, i morti ed i feriti assicurano la giusta confusione iniziale, durante la quale i personaggi potranno dare prova delle loro abilità salvando qualcuno, liberandosi dai rottami dell'aereo (se sono ancora intrappolati dentro di esso), curandosi le proprie ferite o magari ammazzando qualcuno che sta loro sui coglioni. Assicuratevi che sangue e frattaglie siano presenti in gran quantità.

Come da copione, la maggior parte delle comparse presenti in questa scena moriranno violentemente. Altre saranno ben poco visibili e serviranno esclusivamente per aumentare il numero dei superstiti (o per venire uccise al momento giusto). Alla fine della scena, i personaggi si saranno allontanati dall'aereo, forse dopo aver trovato dei viveri.

Passeggeri in punto di morte

Stile/Cliché: più che personaggi, queste comparse sono elementi scenici. Il loro unico scopo è lamentarsi, morire in maniera atroce e cospargere la scena di sangue.

Allineamento (A)Morale: "AAAAAAAAAAH !!! Che dolore atroce !!! Non preoccupatevi per me, andate avanti"

Comportamento tipico: muoiono.

Morte: automatica

Superstiti totalmente irrilevanti

Stile/Cliché: comparsa visibile per un nanosecondo.

Allineamento (A)Morale: "Sono qui esclusivamente per fare numero. Non fate caso a me, grazie"

Comportamento tipico: vedi Allineamento (A)Morale.

Morte: irrilevante

Prima parte, scena seconda: il mostro in agguato

Di colpo arriva la notte. Giusto per mantenere alto il livello di tensione, il Mostro-che-non-viene-mai-inquadrato comincia a manifestare la sua presenza sull'isola abbattendo diversi alberi ed emettendo suoni strani e terrificanti. Al termine di questa scena uno dei Duri (o uno dei personaggi di contorno, in caso di giocatori poco svegli) spiega che c'è bisogno di rintracciare la parte anteriore dell'aereo, per recuperare una radio e mandare un messaggio di soccorso. Una scia di fumo dovrebbe improvvisamente mostrare il luogo dove si trova suddetta parte dell'aereo.

Prima parte, scena terza: l'aereo, il pilota e il mostro

Dopo un breve viaggio i Duri dovrebbero arrivare alla parte anteriore dell'aereo, incastrata tra gli alberi in posizione verticale. Per loro si prospetta quindi una scalata in mezzo ai cadaveri. Al termine di questa scalata, i personaggi troveranno il pilota, non ancora morto, ma ridotto molto male.

Il pilota spiegherà loro che l'aereo ha perso il contatto radio sei ore prima di incontrare una turbolenza. Quindi, se anche qualcuno stesse cercando i superstiti, li starebbe cercando nel posto sbagliato.

A questo punto, dopo che il pilota ha tirato fuori una radio, i suoni strani&terrificanti vengono uditi nuovamente. Il pilota viene trascinato fuori e, ovviamente, muore in maniera orribile: il suo cadavere potrà essere ritrovato su di un albero, ad una certa distanza dall'aereo. Per i Duri si prospetta una precipitosa fuga o, in alternativa, una veloce uscita di scena per mano del Mostro-che-non-viene-mai-inquadrato (potrebbero semplicemente venire scagliati su qualche altro albero).

Dopo la fuga, torna il sole e non c'è più traccia del Mostro-che-non-viene-mai-inquadrato.

Particolarità della scena: l'attore che interpreta il pilota ha già interpretato diversi ruoli, tra cui quello di un agente della CIA e di un poliziotto con superpoteri. Se i personaggi riescono ad estorcergli una citazione da uno dei suoi precedenti ruoli, premiateli con dei punti STILE.

Pilota

Tipo: comparsa semplice

Stile/Cliché: personaggio destinato a morire pochi secondi dopo la sua comparsa.

Allineamento (A)Morale: "Sì, per risolvere la situazione basta solo.... AAAAAARGH !"

Comportamento tipico: aiuta i Duri dando informazioni generali. Nel momento in cui prova a dare informazioni più importanti, muore.

Bonus Offensivo: +1

Bonus Difensivo: 0 (deve morire in fretta...)

Azioni: 1 **Iniziativa:** 4

Morte: automatica

Fine Prima parte

Ed ora... **PUBBLICITA' !** Siete degli illusi se pensavate di scamparla...

Fate compiere ai giocatori tre frenetici giri attorno al tavolo canticchiando un jingle famoso di una tv locale, e poi si comincia !

Obiettivo: bisogna pubblicizzare in tre minuti un tipo di cereali al miele a forma di piccola ciambella.

Luogo d'azione: un posto qualsiasi.

Ruoli: un giocatore dovrà interpretare il ruolo di un'odiosa ape, mascotte di suddetto tipo di cereali. Gli altri giocatori potranno interpretare qualsiasi cosa, ma l'importante è che, alla fine della pubblicità, tutti loro siano persuasi dalla malefica ape a lasciare il loro lavoro per gustare i cereali.

Preparazione: i giocatori possono travestirsi utilizzando SOLO gli abiti presenti nella stanza. Hanno cinque minuti di tempo per cambiarsi ed altri cinque per preparare la trama della pubblicità.

Premi: se la pubblicità ha successo premiate i giocatori con cinque Punti Share Temporanei da utilizzare quando vogliono come bonus al Dado Azione.

Seconda parte, scena prima: raggiungere la vetta

Ora che hanno ottenuto la radio, i personaggi dovranno trovare il modo di utilizzarla. Considerando che la batteria è quasi finita e che non è possibile ricevere dalla spiaggia, i Duri dovranno salire fin sopra una vicina montagna (descrivete la montagna lentamente, inquadrando la sua vetta solo dopo aver spiegato quanto sarà difficile raggiungerla). Date loro l'intera scena per organizzarsi e per fare il punto della situazione.

Questa scena è ottima per presentare delle nuove comparse: le ragazze sessualmente attraenti. Questo tipo di comparse, totalmente inutili da un punto di vista narrativo, possono divenire essenziali per mostrare ai personaggi le meraviglie di un'isola tropicale. E poi fanno audience.

Ragazze sessualmente attraenti

Stile/Cliché: c'è bisogno di spiegarlo ?

Allineamento (A)Morale: "Oh, penso di aver perso il rossetto ! Per ritrovarlo dovrò per forza togliermi il reggiseno"

Comportamento tipico: si mettono in mostra. **Morte:** chi avrebbe il coraggio di uccidere bellezze simili ?

Seconda parte, scena seconda: l'orso polare

Questo è un esempio di come si possa rendere il Serial più interessante inserendo qualcosa di scioccante e totalmente inspiegabile. Fate sì che i Duri debbano affrontare un orso polare. Sì, proprio un orso polare. In mezzo ad una giungla. Nel pacifico. Cosa ve ne frega, tanto dopo qualche tempo i vostri giocatori se lo saranno comunque dimenticato.

Forse.

Ad ogni modo, descrivete l'arrivo dell'orso ed il combattimento nella migliore delle maniere: i personaggi probabilmente non hanno ancora combattuto e muoiono dalla voglia di menar le mani. In fin dei conti, sarebbe uno spreco non utilizzare tutte le belle armi che, sicuramente, si sono portati dietro (alla faccia dei metal detector).

Orso polare

Tipo: comparsa molto tosta

Stile/Cliché: avversario inaspettato. Molto inaspettato.

Allineamento (A)Morale: "GRAAAAAARGH!"

Comportamento tipico: carica. Ha fame, e vede nei personaggi il suo prossimo pasto.

Bonus Offensivo: +2 (attacco in carica +4)

Bonus Difensivo: +2

Azioni: 3 **Iniziativa:** 6

Morte: "Sono il migliore in quello che faccio" (13)

Seconda parte, scena terza: il messaggio

Raggiunta la vetta, i personaggi potranno finalmente usare la radio. Ovviamente la radio non funzionerà: se i personaggi cercheranno altre frequenze, potranno sentire due diversi messaggi:

Messaggio numero uno: "Sette giorniiiiiiii..."

Messaggio numero due: "Stronzi bastardi, sono sola su questa cazzo di isola. Tutti gli altri sono morti. Cosa cazzo aspettate a venirmi a prendere?"

Alla fine del secondo messaggio sentiranno anche quante volte è stato trasmesso il messaggio stesso.

Potranno quindi dedurre che il messaggio è stato trasmesso da più di sedici anni. Oppure potranno provare a fare degli scherzi telefonici (in questo caso risponderà un pizzaiolo napoletano che non capirà un cazzo della situazione e si incazzerà a biscia).

Fine Seconda parte

Ed ora... **PUBBLICITA' !** Come per la prima pubblicità, ma con le seguenti differenze:

Obiettivo: bisogna pubblicizzare in cinque minuti un software per computer molto scadente, ma anche molto famoso.

Luogo d'azione: una serie di posti qualsiasi.

Ruoli: ogni giocatore dovrà interpretare un personaggio che, alla fine di una qualsiasi azione, esclami stupito: "macheccazzo!" mentre osserva i suoi risultati. L'ultimo di questi personaggi dovrà essere un impiegato che, usando il software pubblicizzato, esclami "macheccazzo!" con espressione gioiosa.

Preparazione: i giocatori possono travestirsi utilizzando SOLO gli abiti presenti nella stanza. Hanno cinque minuti di tempo per cambiarsi ed altri cinque per preparare la trama della pubblicità.

Premi: se la pubblicità ha successo premiate i giocatori con quattro Punti Share Temporanei da utilizzare quando vogliono come bonus al Dado Azione.

Consigli e intermezzi

Questa puntata pilota è relativamente semplice e, per essere veramente efficace, dovrebbe avere dei buoni intermezzi. Quelli che seguono sono alcuni consigli per realizzarli efficacemente.

Personaggi in contrasto: i Duri non vanno sempre d'accordo tra di loro. Anche i personaggi secondari possono partecipare o essere motivo di lite. Tenete presente questo e alcune scene verranno automatiche. In fin dei conti, ogni scusa è buona per litigare.

Terrore e paura: i Duri non hanno paura di nulla. Lo stesso non si può dire per tutti gli stupidi personaggi di contorno e per le eventuali comparse. Il panico può rivelarsi un avversario molto pericoloso. Fate sì che i personaggi se ne accorgano e che cerchino di calmare gli altri sopravvissuti.

Nel peggiore dei casi, eliminate un paio di comparse in maniera idiota, giusto per dimostrare quanto la mancanza di controllo possa essere fatale.

Mistero: l'isola su cui si trovano i personaggi è avvolta da ogni tipo di mistero. Già che ci siete, aggiungetene qualche altro di vostra invenzione. Ad esempio, provate a pensare cosa succederebbe se Harley trovasse, in mezzo ai rottami dell'aereo, un piano per uccidere il presidente degli Stati Uniti.

Inventate le cose più assurde e piazzatele nei punti morti tra una scena e un'altra. Con un po' di fortuna, i giocatori penseranno che la vostra storia abbia un senso.

Comparse straniere: personaggi stranieri, come Jin-s e Sunn vi permettono di giocare con i sottotitoli. Gli altri personaggi non li comprendono, ma i giocatori e gli spettatori sì. Quindi, anche se Jin-s sembra estremamente carino e simpatico mentre porge al protagonista il pesce che ha appena pescato, potrebbe in realtà dire: "Brutto pezzo di merda, spero ti piaccia questo pesce al gusto lassativo"

Il buon trash si vede dal mattino: gli elementi narrativi, gli intrighi e la varietà di personaggi potrebbero spingere i giocatori a pensare che questa serie non sia trash. Ricordateglielo ad ogni sessione, appena possibile. Il dubbio scomparirà facilmente se annuncerete che sull'isola è arrivato un robot gigante (visibilmente fatto di cartapesta).

Intermezzi prolungati: non è detto che tutti gli intermezzi debbano concludersi in una singola scena. Molto spesso, potrebbero costituire una vera e propria "storia nella storia" e trovare una degna conclusione solo dopo diverse scene o addirittura diverse puntate. In particolare, gli intermezzi dell'episodio Pilota si prestano molto bene a questo scopo.

Nel caso ci fosse urgente bisogno di intermezzi già pronti, potreste invece decidere di utilizzare quelli che seguono.

Nota bene: per i seguenti intermezzi si suppone che i Duri siano quelli presentati nel paragrafo "Duri pronti da giocare"

L'agente ferito

Un agente governativo ferito viene rinvenuto tra i rottami dell'aereo durante la prima scena. Questo agente era quello che teneva in custodia Kate durante il volo. Le sue ferite lo stanno per uccidere, ma può ancora ricevere delle cure d'emergenza. I Duri dovranno decidere se curarlo o ucciderlo per "porre fine alle sue sofferenze".

Il grande medico

Questo intermezzo riprende quello precedente e lo amplia. Nel caso che Jack provi a salvare l'agente ferito, interverrà un medico molto più competente di lui che, con fare cinico e bastardo, farà notare a Jack i suoi evidenti errori. Ancora una volta starà ai Duri decidere se lasciare in vita il medico o ucciderlo per la sua arroganza.

Dottor Aus

Tipo: comparsa molto tosta.

Stile/Cliché: medico cinico e bastardo, ma incredibilmente competente.

Allineamento (A)Morale: "Certo, usare quel farmaco è un'ottima idea... se il tuo scopo è ucciderlo"

Comportamento tipico: insulta chiunque gli capiti a tiro. Poi, in maniera assurda e grazie a dei lampi di genio, cura i suoi pazienti.

Bonus Offensivo: +1 (Medicina violenta +4 Bastone +3)

Bonus Difensivo: +2

Azioni: 3 **Iniziativa:** 6

Morte: "Sono il migliore in quello che faccio" (13)

Porto d'armi: il fatto che i Duri siano armati fino ai denti potrebbe impressionare le comparse e i personaggi secondari. I Duri potrebbero quindi inventare delle scuse, fare fuoco sulle comparse oppure lasciare delle armi scariche a qualche personaggio di contorno, giusto per fargli credere di essere utile.

La colpa è sua

Due (o più) Duri, si accusano a vicenda. Ognuno pensa che l'altro sia il responsabile del disastro aereo. Uno scontro di Ego potrebbe essere necessario per vedere chi riesce ad imporsi.

“Non toccare mia moglie!”

Uno dei personaggi potrebbe aver fatto il mortale errore di osservare Sunn mentre si fa un bagno. Ovviamente, come ci insegnano i cliché, Jin-s dovrebbe presentarsi in quello stesso momento. Dopo un attimo di sorpresa (utile per rendere la situazione maggiormente imbarazzante) Jin-s provvederà a massacrare il terzo incomodo.

Il furto di diamanti

Una signora dice che dalla sua valigia sono spariti dei diamanti. Questi diamanti ricompaiono tra le mani di un personaggio secondario, il quale afferma di averli regolarmente acquistati. I Duri dovranno quindi decidere cosa fare dei diamanti e a chi dare ragione. Ovviamente potranno sempre fare fuoco sulla vecchietta e sul personaggio: la giustizia sommaria è sempre gradita! D'altronde un comportamento simile li porterebbe dentro a una storia di diamanti maledetti (e permetterebbe quindi alla serie di continuare con maggiori elementi narrativi).

Recupero viveri

Questo intermezzo, utile solo per aggiungere realismo, può essere risolto velocemente (un personaggio dà alle comparse l'ordine di recuperare provviste dall'aereo) o lentamente, tramite ulteriori intermezzi (Lock potrebbe proporre una simpatica caccia al cinghiale).

Puntate successive

Le puntate successive aggiungeranno ben poco a quanto mostrato nell'episodio Pilota. La libertà d'azione concessa ai giocatori tramite i Punti Intervento permetterà di risolvere molte puntate tramite questa semplice scaletta:

inizio puntata-flashback – intermezzo – Flashback - intermezzo - Flashback - intermezzo - fine puntata.

Nel caso che i giocatori non utilizzino i loro Punti Intervento, c'è sempre la possibilità di fare dei Flashback riguardanti i personaggi secondari. L'unica controindicazione, in questo caso, è che rischiate di far passare i personaggi principali in secondo piano (e questa è una cosa da evitare a tutti i costi).

Con il passare delle puntate, tuttavia, alcuni misteri dovrebbero venire spiegati. Quella che segue, quindi, è una lista di cose da scoprire durante il Serial, tramite lente investigazioni o grandi botte di culo.

Le caverne: a poca distanza dalla spiaggia sulla quale sono precipitati i personaggi, è presente un complesso di grotte. No, non si tratta di un dungeon. No, non ci sono dei dragoni. Sono solo delle fottutissime grotte, ok? Grotte in cui possono essere ritrovati dei cadaveri. Grotte che crolleranno almeno una volta. Grotte che permetteranno ai personaggi di sopravvivere, di avere una scorta illimitata di acqua potabile e... ok, ok, servono per cambiare location. Cazzo, ambientare tutte le scene su di una fottutissima spiaggia deserta è una vera rottura, non trovate?

La solitaria: nella giungla vive una donna di nome Danielle Russoh. Questa donna era un'azionista della PHARMA che, dopo il crollo finanziario della società, aveva deciso di andare a scovare i dirigenti per fargliela pagare. E' arrivata sull'isola con un intero plotone di azionisti incazzati, tutti finiti ammazzati per mano sua in un attimo di follia (lei dice di averli uccisi perché erano malati...).

Danielle è rimasta bloccata nella giungla, ma ha costruito un'antenna con la quale, da sedici anni, invia una richiesta di soccorso (quella che i personaggi sono riusciti a identificare).

Dato che si vergogna del suo passato di azionista della PHARMA, Danielle cerca di farsi passare per una scienziata o per una ambientalista.

Danielle può anche essere una fonte di informazioni per i Duri: oltre a rivelare i piani della PHARMA e l'esistenza di “Quelli”, Danielle può fornire assurde spiegazioni riguardo i misteri che voi stessi avete introdotto (“il robot gigante è precipitato dieci anni fa, in seguito ad una tempesta”) e può introdurne altri (ho trovato una nave all'interno dell'isola!).

Inoltre, una volta instaurata una conversazione, Danielle comincerà a parlare del suo figlio perduto (questo, ovviamente, è un altro ottimo spunto per allungare il Serial).

Danielle Russoh

Tipo: comparsa molto tosta

Stile/Cliché: naufraga con evidenti problemi mentali

Allineamento (A)Morale: “Io... io so cosa fare... le voci me lo hanno detto...”

Comportamento tipico: si comporta come una pazza e rivela in maniera confusa informazioni essenziali. A volte può essere di aiuto, ma molto più spesso fa dei danni.

Bonus Offensivo: +1 (Armi da fuoco +4 Torturare +3)

Bonus Difensivo: +1 (Trappole +3)

Azioni: 3 Iniziativa: 6 Morte: “Sono il migliore in quello che faccio” (13)

“Quelli” : dopo qualche puntata uno di “Quelli” si sarà infiltrato nel gruppo di sopravvissuti, grazie ad un grosso paio di occhiali e a dei baffi finti.

Questo personaggio, il cui nome è Bob, cercherà di rapire Claire o Walt, per perseguire gli scopi di Jeckob.

Nel caso che Claire o Walt non siano disponibili (magari perché morti), Bob ripiegherà su qualche altro bambino dotato di poteri e presente tra le comparse (ehi, quel ragazzino poteva scagliare dei fulmini e noi non ce ne siamo mai accorti ! Forse perché continuava a rimanere sfocato sullo sfondo...) .

I personaggi potrebbero accorgersene in tempo, magari scoprendo la vera identità del rapitore (ehi, “Bob” in realtà è l'anagramma di “Bob” ! E' sicuramente un traditore !) ma è più probabile che non ci riescano.

In questo caso, fate semplicemente ricomparire il personaggio rapito (assumete che sia riuscito a scappare) e fate sì che Bob lo venga a riprendere.

Ad ogni buon conto, se i Duri riescono ad affrontarlo, non sarà uno scontro facile.

Con ogni probabilità, i personaggi subiranno delle belle batoste prima di poterlo sconfiggere (in fin dei conti è un Cattivone !). Il suo unico punto debole è proprio la sua dedizione al “lavoro”: farà di tutto per rintracciare il personaggio che aveva già rapito e non sarà certo difficile farlo cadere in una trappola.

Bob

Stile/Cliché: il classico lupo travestito da pecora.

Allineamento (A)Morale: “Se non mi dai ciò che voglio, li ucciderò tutti, uno dopo l'altro...”

Ruoli preferiti: spia, assassino e brutale picchiatore. Ah, sì, è anche un medico.

Segni particolari: furioso, violento e spietato.

Tratto speciale: uscire fuori dal nulla. Bob può letteralmente sbucare dal nulla, senza dare alcun segno della sua presenza e guadagnando così il beneficio di attaccare per primo. Bob non può usare questo Tratto se è appena caduto in una trappola.

Maledizione: Bob non può arrendersi o negoziare con i personaggi. Anche se lui non lo sa, nel momento stesso in cui verrà sconfitto, lui morirà, in un modo o nell'altro. Qualche personaggio secondario deciderà di sparargli, o magari un albero gli cadrà addosso: Bob non ha possibilità di arrendersi e rivelare i piani di “Quelli”. Questa è la dura legge del copione...

Talenti Essenziali: Potenza +4 Rapidità +3 Precisione +3 Ego +3 Impulsività +4 Personalità +2

Punteggi Speciali: Potenziale d'azione 7, Punti Stress 7, azioni di base 4

Karma: - 4

Punti culo: 9

Competenze: Fionda +2, Medicina +2 (chirurgia +4), Combattimento corpo a corpo +4

Lacune: irascibile.

La nave perduta: all'interno dell'isola è presente una vecchia nave, probabilmente usata per trasportare schiavi. Il semplice fatto che si trovi ad una grande distanza dal mare costituisce uno dei molti misteri che i personaggi dovranno risolvere.

Ad ogni buon conto, la nave è un ottimo posto in cui trovare delle armi e magari persino qualche tipo di esplosivo. Purtroppo, l'unica a conoscere la locazione della nave è quella pazza di Danielle Russoh.

L'aereo carico di droga: questo piccolo aereo, precipitato sull'isola e impossibile da riparare, si trova a parecchi metri dal suolo, in una posizione a dir poco precaria. Al suo interno sarà possibile trovare una radio e parecchi chili di cocaina: l'aereo era quello di uno spacciatore, il quale aveva fatto scalo sull'isola e aveva scoperto il piano della PHARMA. Gli agenti della malefica compagnia, non volendo una fuga di informazioni, hanno abbattuto l'aereo, prima di venire uccisi da “Quelli”.

Il laboratorio della PHARMA: i personaggi finiranno probabilmente per imbattersi in un laboratorio segreto, dove troveranno degli indizi riguardo le losche attività della PHARMA. Partite dall'idea che ci sia un solo laboratorio, ma, se volete specularci sopra, potrete alzare di volta in volta il numero dei laboratori PHARMA presenti sull'isola.

I laboratori sono anche un buon modo per introdurre nuovi personaggi: semplicemente, assumete che suddetti personaggi abbiano vissuto per anni nei laboratori senza mai chiedersi cosa stava accadendo nel mondo esterno.

La città di “Quelli”: da qualche parte sull'isola è presente la città dove vivono “Quelli”. Si tratta di una città dotata di ogni comfort e di mezzi per contattare il resto del mondo. Essenzialmente è stata costruita da “Quelli” per risultare bella quanto la villa di un qualche attore o regista hollywoodiano. “Quelli” sono decisamente invidiosi dei loro colleghi più fortunati.

Tutti, in città, si considerano dei “protagonisti alla pari” piuttosto che delle comparse.

Dato che Jeckob è a conoscenza di ciò che fanno i personaggi sull'isola, invierà regolarmente delle spie nel loro campo base.

Quando questo metodo smetterà di funzionare, il capo di “Quelli” comincerà a selezionare in città delle comparse per formare delle vere e proprie squadre di assalto. Quello che segue è il profilo di uno di questi killer/rapitori, che è stato anche una controfigura in “Dawson Crack” (un telefilm riguardo una banda di spacciatori con problemi sentimentali).

Comparsa-Killer

Tipo: comparsa semplice

Stile/Cliché: carne da macello mandata per preparare i personaggi allo scontro finale.

Allineamento (A)Morale: “Io sono un grande attore, pensi forse di farmi paura ?” (detto tremando in maniera plateale)

Comportamento tipico: arriva, le becca e scompare nel nulla (nessuno si cura più di lui una volta battuto...).

Bonus Offensivo: +1

Bonus Difensivo: +2

Azioni: 1 **Iniziativa:** 4 **Morte:** Mica male... (9)

Il Mostro-che-non-viene-mai-inquadrato: il Mostro è uno dei misteri più interessanti dell'isola e, con ogni probabilità, è anche il mistero su cui si focalizzeranno i personaggi. I Duri faranno di tutto per ammazzare il mostro: il solo pensiero di un simile avversario li porterà ad affrontarlo alla prima occasione o a cercare ogni tipo d'indizio riguardo la sua natura. Non si può certo biasimarli: chi non vorrebbe la testa del Mostro da appendere sopra al camino ?

E' quindi necessario chiarire subito questo punto: il Mostro può essere QUALUNQUE COSA.

In poche parole, si può dire che il Mostro è l'esatto contrario di un deus ex machina. Infatti, mentre un deus ex machina rappresenta un elemento (o un personaggio) capace di uscire dal nulla e risolvere ogni intreccio narrativo, il Mostro rappresenta un elemento (o un personaggio) capace di uscire dal nulla e COMPLICARE ogni intreccio narrativo.

Mettetevelo bene in testa: il Mostro è il vostro migliore amico. Ogni volta che avete bisogno di un elemento per complicare la storia, potete facilmente utilizzarlo.

Il Mostro non viene mai inquadrato e chiunque lo affronti viene automaticamente sconfitto. I personaggi sconfitti in questa maniera, ovviamente, non ricorderanno nulla dello scontro. Inoltre, nessun personaggio può usare Punti Intervento per rivelare la natura del Mostro tramite un Flashback.

Quando volete farlo intervenire nella storia, descrivete gli effetti delle sue azioni, senza descrivere il Mostro stesso: un esempio di questa tecnica è visibile nel Pilota, dove il Mostro non compare direttamente, ma le sue azioni (gli alberi abbattuti e la violenta morte del pilota) indicano la sua presenza.

Se proprio decidete di inquadrarlo in una scena, fate sì che la forma da lui assunta sia intangibile. Una nebbia, una serie di visioni o magari una forza invisibile sono manifestazioni perfette: danno una forma al Mostro, ma lasciano i giocatori incerti riguardo la sua vera natura.

I personaggi, insomma, dubiteranno che quella sia la vera forma del Mostro: ciò che hanno visto potrebbe essere la manifestazione di un suo potere o una forma secondaria. In fin dei conti come può una nebbia uccidere un pilota o abbattere degli alberi ?

Se il Serial sta per finire (nonostante tutti i vostri sforzi), potete comunque decidere di svelare la natura del Mostro in maniera molto trash: sbizzarritevi e impressionate i vostri giocatori con il vostro cattivo gusto !

Ecco alcuni esempi di rivelazioni riguardanti il Mostro:

- Il Mostro è un vampiro
- Il Mostro è Godzilla
- Il Mostro è una nebbia assassina proveniente da Chernobyl
- Il Mostro è un'illusione di massa: tutti i sopravvissuti pensano che sia reale, ma in realtà è solo un'allucinazione provocata dal trauma successivo al disastro aereo.
- Il Mostro è un gigantesco pomodoro assassino
- Il Mostro è un demone evocato grazie ad un misterioso libro rilegato in pelle umana
- Il Mostro è il Boss

Il Tempio di Jeckob: isolato dal resto della città di “Quelli”, si trova il tempio di Jeckob. Questo luogo, dal quale Jeckob invia i suoi ordini, è tetto, deprimente e decisamente poco confortevole. Pochi oggetti sono presenti in questa piccola costruzione, più simile ad un container che ad un vero e proprio tempio. Jeckob è sempre seduto su di una lurida sedia di paglia quando accoglie i suoi “ospiti”: la sua sagoma, avvolta dall'ombra, incute un certo timore nei suoi sottoposti, come pure il gatto bianco che lui continua ad accarezzare (il gatto è morto da due anni, ma Jeckob non sembra farci caso). All'interno di questa abitazione, è possibile trovare un diario sul quale Jeckob annota TUTTI i suoi segreti. Saltuariamente, Jeckob lo rilegge per essere sicuro di ciò che deve dire ai suoi avversari nel momento in cui si accingerà a rivelare il suo “diabolico piano” (Jeckob è molto felice del suo ruolo di Cattivone e non vuole deludere il pubblico).

Jeckob

Stile/Cliché: Cattivone finale deciso a conquistare il mondo, pericoloso avversario perennemente avvolto dall'ombra.

Allineamento (A)Morale: "Pensate veramente di sapere chi io sia ? Lasciate che vi spieghi con chi avete a che fare..."

Ruoli preferiti: malvagio cospiratore, criminale dotato di poteri soprannaturali.

Segni particolari: se non fosse per la scarsa illuminazione, potrebbe sembrare un affascinante uomo di mezza età.

Tratto speciale: assorbire poteri. Come spiegato nel paragrafo "La storia dietro al Serial", Jeckob può sottrarre poteri soprannaturali ai bambini che li possiedono. Per visualizzare questi poteri, si consiglia l'uso di effetti speciali.

Maledizione: Jeckob deve rivelare ai personaggi il suo malvagio piano segreto, SEMPRE. Dopo anni passati a tramare nell'ombra dovrà pure sfogarsi con qualcuno !

Talenti Essenziali: Putenza +2 Rapidità + 4 Precisione +3 Ego + 5 Impulsività + 5 Personalità + 5

Punteggi Speciali: Potenziale d'azione 9, Punti Stress 7, azioni di base 5

Karma: - 5

Punti culo: 7

Competenze: primo potere speciale +4, secondo potere speciale +3 terzo potere speciale (far bollire aranciata con lo sguardo) +2

Lacune: pretende sempre di vivere separato dagli altri e in compagnia di una palla con su disegnato un volto (Jeckob ha chiamato questa palla Wilson).

Jeckob, inoltre, è profondamente tecnofobo e va su tutte le furie nel momento in cui qualcuno usa un qualsiasi congegno elettronico. Se il Boss lo desidera, è possibile sostituire la tecnofobia di Jeckob con un qualche altro tipo di fobia che i personaggi non si aspettano (ad esempio Jeckob potrebbe avere paura proprio dei bambini) .

Poteri consigliati: Jeckob dovrebbe possedere effetti speciali molto potenti ma decisamente di serie B. Potrebbe evocare potenti cicloni (rappresentati da grossi ventilatori visibili ai margini del set) o magari essere in grado di scagliare potentissimi colpi telecinetici (rappresentati da un veloce zoom sul personaggio che sta per essere colpito).

Punti deboli: gli unici punti deboli di Jeckob sono Wilson e la sua particolare fobia. Infatti, se Wilson viene "rapito" o se la sua particolare fobia "scatta", Jeckob andrà su tutte le furie e non sarà capace di usare i suoi poteri in maniera precisa (otterrà un FUCK di 4).

Prolungare il Serial

Il Serial non si limita di certo a qualche combattimento e alla risoluzione dei misteri presentati fino ad ora. I personaggi potranno prolungarlo tramite i loro Flashback, ma, nel caso che tutto questo non vi basti (se siete masochisti non è affar mio), provate a sviluppare uno dei seguenti spunti in modo da aggiungere ulteriori misteri.

Ovviamente, bisogna sempre ricordare che gli spunti vanno sviluppati in una maniera consona al vostro stile di gioco, quindi tutti gli sviluppi dovranno essere molto trash (a meno che non abbiate scelto un altro stile fin dall'inizio)

- Un robot arriva da un lontano futuro per "terminare" i personaggi presenti sull'isola
- Viene scoperta un'altra isola, piena di mostri giganti
- Sotto l'isola si trova una piramide contenente svariati alieni, usati da un'altra razza aliena come carne da macello
- Sull'isola sta per esplodere una bomba atomica
- Tutti i personaggi secondari dell'isola diventano, di colpo, donne
- Tutte le comparse morte sull'isola si rianimano come zombie
- Una paracadutista arriva sull'isola per riferire ai personaggi degli scioccanti eventi accaduti nel resto del mondo
- Alcuni pirati arrivano sull'isola per recuperare uno dei loro compagni, chiamato "Capitano Jack"
- Sull'isola avviene il risveglio di una divinità mostruosa, con la bocca coperta da tentacoli e minuscole ali sulla schiena
- I Duri vengono attaccati da un gruppo di trecento guerrieri spartani
- Sull'isola si tiene un torneo illegale di arti marziali

Concludere il Serial

Arriverà il momento in cui il Serial, probabilmente per lamentele da parte di una qualche fottuta "Associazione dei genitori", dovrà terminare.

Quando questo accadrà, fate di tutto per rendere il finale memorabile, in modo da lasciare il vostro segno nella psiche malata dei giocatori: non è necessario che tutte le storie giungano ad una conclusione (in fin dei conti voi stessi avrete perso il conto dei misteri introdotti durante le partite), ma date ai Duri un finale degno di questo nome, magari corredato da una grossa esplosione... in fin dei conti, a cosa cazzo servono delle spiegazioni se c'è una grande dose di STILE ?

