

S DI SORRO***Gioco di Ruolo tragicomico in un mondo di Super-Eroi falliti*****Alcuni Playtesters (quelli consapevoli):**

Emiliano Gianni, Antonello Chirulli, Arturo Martinini, Daniele Nina, Alessandro Piroddi, Valerio Valenti

Ringraziamenti Speciali:

Nicoletta Senzacqua, per fin troppe invenzioni, tra cui il Grande Furby, Capitan Rowenta e Diapason, ma soprattutto per le coccole e l'incoraggiamento continui

Massimo Senzacqua, a cui ogni ringraziamento sarebbe nulla rispetto a quanto si meriterebbe, per le tante porte che mi ha aperto sul mondo del Gioco di Ruolo e non solo

Luigi Gianni, per mantenermi ancora sotto il suo tetto dopo tutte le mie scelleratezze, e che spero saprà apprezzare quest'opera

Alessandro "Adam" Gianni
adamthegargoyle@hotmail.com
Roma, Maggio 2008

INTRODUZIONE	5
<i>Il Gioco di Ruolo.....</i>	5
<i>Questo Gioco.....</i>	5
<i>Materiali</i>	6
<i>La Natura dell'Eroe.....</i>	6
<i>Manuale d'uso del manuale.....</i>	7
REGOLE DA INFRANGERE	8
CREARE UN SUPER-EROE.....	8
<i>La Scheda</i>	8
<i>Alter Ego.....</i>	9
<i>Le Sconvolgenti Origini.....</i>	9
<i>La Maschera.....</i>	9
<i>Il Simbolo.....</i>	10
<i>Il Costume.....</i>	10
<i>Il Motto</i>	11
<i>La Squadra.....</i>	11
<i>Il Quartier Generale.....</i>	11
<i>Livello di Eroismo.....</i>	12
<i>I Tratti.....</i>	13
<i>Creare i Tratti</i>	14
<i>Umiliazione.....</i>	15
NARRARE IL FUMETTO.....	16
<i>Tempi di Gioco.....</i>	16
<i>Pagina e Dadi Vignetta.....</i>	16
<i>Nella Vignetta</i>	17
<i>Umiliare ed Umiliarsi.....</i>	17
<i>Gag.....</i>	18
<i>Balloon e Voce Fuori Campo.....</i>	19
<i>Splash-Page</i>	19
<i>La Didascalìa.....</i>	19
<i>Abbassare l'Umiliazione</i>	20
<i>Il Fumetto</i>	20
<i>Colpo di Scena</i>	21
<i>Gioco Libero</i>	21
<i>Ingombro portabile, gittata armi, linguaggi conosciuti, soldi posseduti, ecc.....</i>	21
UNA CITTÀ IN PERICOLO.....	22
LA CITTÀ	22

<i>Distretto Portuale</i>	22
<i>Rione Residenziale</i>	23
<i>Centro Storico</i>	25
<i>Zona Industriale</i>	26
<i>Periferia Agricola</i>	27
<i>Sotterranei</i>	28
<i>Diritti e Doveri</i>	29
I SUPER-EROI	30
<i>Capitan Rowenta</i>	30
<i>Mambo Kid</i>	31
<i>L'Uomo Bradipo</i>	32
<i>Il Purgatore</i>	33
<i>Lady Cosplay</i>	34
<i>Floppy Disk</i>	34
<i>Prof. D</i>	35
I SUPER-CATTIVI	36
<i>Attila</i>	36
<i>Diapason</i>	37
<i>Il Dott. Bustino</i>	38
<i>Un Clone Malvagio</i>	39
<i>Il Grande Furby</i>	40
<i>Jackpot</i>	41
<i>Il Mimo</i>	42
<i>Numero 00</i>	43
<i>L'Uomo Ornitorinco</i>	44
<i>Remora</i>	45
<i>Tourbillon</i>	46
LE GANG	47
<i>I Poppanti Impazziti</i>	47
<i>I Ragionieri Repressi</i>	48
<i>I Sette Samurai</i>	49
<i>Le Suore Centaure</i>	49
<i>I Truzzoidi Mangiacervelli</i>	50
I CITTADINI	50
<i>Adelio Sgrevoni, Addestratore di Super-Eroi</i>	51
<i>Costantino Pietralonga, Commissario</i>	51
<i>Sallustio "Cacciavite", Fabbricante di Tecnologie per Super-Eroi</i>	52
<i>Katrina Marzotti, Giornalista</i>	52
<i>Gino Ferullio, Mitomane</i>	53
<i>Adolfo Belgardo, Presidente Ass. Anti-Eroi</i>	53
<i>Dott. Guglielmo Vetriolo, Scienziato Pazzo</i>	53
<i>Rag. Claudio Pizzotta, Sindaco</i>	54

<u>ALL'AVVENTURA!</u>	54
DIVENTARE MASTER IN 5 LEZIONI	54
<i>Narrare e Combattere</i>	55
<i>Gestire le Vignette</i>	55
<i>Creare Minacce</i>	56
<i>L'Idea e la Storia</i>	56
<i>Sviluppo dei Super-Eroi</i>	56
STRUTTURA	57
<i>I: Ronda</i>	57
<i>II: Ingaggio</i>	58
<i>III: Scagnozzi</i>	58
<i>IV: Rivelazione e Pausa</i>	58
<i>V: Braccio Destro</i>	58
<i>VI: Colpo di Scena</i>	59
<i>VII: Scontro Finale</i>	59
<i>VIII: Epilogo</i>	59
<u>SCHEDE DEL SUPER-EROE</u>	61

INTRODUZIONE

Come disse un uomo molto saggio, se cercherete di giocare a **S di Sorro** seriamente, l'autore verrà cercarvi a casa e vi picchierà con una papera di gomma. Solitamente, la gente salta sempre le introduzioni dei libri per andare subito al sodo senza perdere troppo tempo in chiacchiere. Bene, anch'io faccio lo stesso, quindi vi risparmierò la lettura di lunghe decine di paragrafi, e mi limiterò a spiegare lo stretto indispensabile per tentare di comprendere anche solo lontanamente quanto scritto in questo manuale. Inizio col dire che si tratta di un libro per niente puntuale e conciso, ma che va inteso come una raccolta parziale di spunti atti solo a scatenare la fantasia dei Giocatori per un Gioco di Ruolo di questo genere, messi insieme durante i miei approfonditissimi studi sulla mente umana, che mi hanno portato a considerare la risata come la primissima dote che ci differenziò dagli animali, e la finzione artistica come ultimo stadio dell'evoluzione dell'intelletto – che evidentemente mi manca, se mi metto a fare discorsi del genere. Un'ultima “dilungazione”: il nome del gioco. Per i profani ignoranti che ancora non hanno colto la citazione, andatevi a leggere Rat-Man Collection Numero 58, *Rat-Man contro Rat-Man*, tavola numero 6, quinta vignetta, e già che ci siete leggetevi tutto il fumetto se l'avete comprato apposta per confermare la mia veracità.

Il Gioco di Ruolo

L'antica arte del Gioco di Ruolo può essere spiegata in milioni di modi, e così è stato fatto sull'infinito numero di manuali che esiste in Italia e nel mondo, senza contare che la definizione di Gioco di Ruolo è ancora incerta e oscilla dalle teorie psicologiche sull'analisi transazionale alle varie tipologie di gioco di tavolo. Io cercherò nella maniera più indolore possibile di spiegare al neofita in che consiste il tipo di Gioco di Ruolo in cui si inserisce **S di Sorro**. È un gioco di società con un numero variabile di Giocatori, solitamente da tre a sei, più un Giocatore molto speciale chiamato Master. Lo scopo del Gioco da parte dei Giocatori è interpretare le avventure di un Personaggio, da loro inventato o ispirato ad opere famose, semplicemente narrandole agli altri, sia col verbo che con la mimica, scadendo naturalmente in una colossale e ridicola pantomima. Il Master è invece chi descrive e narra il mondo, spesso fittizio, circostante ai Personaggi dei Giocatori, i quali devono ingegnarsi a superare le difficoltà che gli si parano davanti. Una partita ad un Gioco di Ruolo può durare da una a molte ore consecutive, dato che, non avendo i Giocatori un obiettivo preciso se non il divertimento, oltre che nella vita anche nel gioco, smettono solo quando si stufano. Come ogni gioco di società, esiste un regolamento più o meno preciso spiegato nel manuale – questo qui che state leggendo – che spiega come i Giocatori possono narrare le azioni dei Personaggi, vivendo le avventure narrate dal Master.

Questo Gioco

È un gioco che si discosta dalla massa, in quanto tragicomico, Super-Eroistico e narrativo, caratteristiche che solo negli ultimi tempi stanno prendendo piede nel nostro Paese – e credo che unite insieme ancora non si siano mai viste né pensate. Questo potrebbe dire che ho avuto un colpo di genio o che non ho capito niente di come funziona il mondo, e temo che la seconda ipotesi sia quella vera. Il Personaggio d'ogni Giocatore è un Super-Eroe umoristico inventato da lui stesso, ed egli guida le sue strampalate missioni contro i Super-Cattivi della Città Metafisica, Nemopolis, interpretati dal povero Master. Il gioco presuppone un innato gusto per la narrazione, cattivo o buono che sia, dato che il regolamento influenza direttamente la trama e non si preoccupa di dare connotazione realistiche alle azioni dei Super-Eroi, ed una certa dose di senso dell'humor demenziale e visionario, tipico delle menti più insane e soggette a malattie mentali; questo poiché tutti i Super-Eroi ed i Super-Cattivi di Nemopolis sono ai limiti dell'assurdo in ogni loro sfaccettatura, sfoggiando Super-Poteri inutili quanto ridicoli, creando situazioni per nulla coerenti con sé stesse e volte, in generale, a parodizzare i clichè stereotipati dei fumetti americani, soprattutto quelli più vecchi. È quindi anche un Gioco molto leggero, il cui regolamento si può insegnare in poco tempo anche ad un asino sordo e che non richiede alcuna fatica da parte dei Giocatori e del Master, lasciando tutto lo spazio al qui ed ora della narrazione piuttosto che alla preparazione della stessa.

Materiali

Per giocare, sono assolutamente necessari i seguenti oggetti:

- Almeno due persone senzienti ma non per forza intelligenti nel ruolo dei Giocatori
- Una persona di provata incoerenza che accetti di fare il Master
- Patatine, salatini, bibite gassate e merendine composte solo da coloranti
- Alcuni Fumetti da cui trarre spunto, sia di Super-Eroi veri che umoristici

È consigliato anche possedere:

- Cinque dadi a 6 facce per Giocatore e Master
- Una Scheda del Personaggio stampata dall'ultima pagina di questo Manuale
- La conoscenza del regolamento esposto dal suddetto, se non addirittura il suo possesso materiale o virtuale, ma comunque possibilmente legale
- Fogli, matite e gomme, ma non troppi

La Natura dell'Eroe

Ma insomma, qual è la principale differenza tra un essere umano normale ed un Super-Uomo? E tra questo e un Super-Eroe? E tra un Super-Eroe e i demenziali Personaggi di **S di Sorro**? Beh, diciamo che non mi va per niente di spiegarlo e che vi dovrete arrangiare, mentre sono contentissimo di dirvi perché e per come esistono i Super-Eroi a Nemopolis. Questa città è la capitale economica del mondo, evoluta in ogni campo e allo stesso tempo completamente stravolta dalle assurdità e senza legami troppo stretti con le leggi del mondo. Vigè il caos per le sue strade, e nulla è come ce lo s'immaginerebbe – o al contrario, è tutto proprio come ce lo s'aspetta, secondo un sistema

di stereotipi che sembra uscito dal fumetto più banale. In una cittadina completamente folle, c'è una continua fuga dalla realtà da parte dei suoi abitanti, più alienati dei peggiori incubi di Orwell e Fantozzi; ed è così che, tutto d'un tratto, il più disadattato degli impiegati da' di matto e diventa un Super-Cattivo in piena regola, trascinando altri poveracci con lui e trovando finalmente uno sfogo alla mortificazione che si teneva dentro. Molti abitanti, percependo che la situazione sta degenerando sempre di più verso il collasso totale, in piena coerenza con la loro pazzia, s'infilano costumi appariscenti ed ambigui, uscendo in piena notte per farsi giustizia da soli contro i Super-Cattivi, un tempo loro simili e tutt'ora ben poco diversi. Ed ecco come nascono i Super-Eroi, che di giorno si lasciano trascinare inerti dalla forza dell'entropia e col favore delle tenebre agiscono convinti di limitare il potere della malvagità, inconsapevolmente colpevoli di generare un effetto totalmente opposto, scaricando, come le compagini avversarie, i propri istinti violenti in atti d'ingiustificata brutalità. In **S di Sorro** quindi voi interpretate un Super-Eroe di questo tipo, compiendo un doppio processo d'immedesimazione: prima bisogna diventare lo sconclusionato medio di questa società, e poi la maschera che il Personaggio divenga a sua volta e con cui di notte esprime il proprio dolore.

Manuale d'uso del manuale

Questo gioco, per sua natura, in realtà è molto più divertente quando è giocato con gli amici rispetto a quanto sembri con la semplice lettura; c'è una differenza abissale tra la carta stampata e l'azione viva. Sfogliarlo non vi procurerà il minimo divertimento, e poi è pieno zeppo di battute che non fanno ridere e freddure patetiche, peggio del cabaret in prima serata. Queste pagine, oltre a fornire spunti narrativi, servono principalmente ad incanalare nella giusta mentalità i giocatori; trasmettendo, con astuti messaggi subliminali nascosti nelle agghiaccianti facezie, le mie idee politico-religiose e il karma di un mondo di ridicoli Super-Eroi assicurerò a voi e ai temerari che vi seguiranno qualche ora di divertimento genuino, soprattutto se vi trovate in una ludoteca non troppo affollata e siete appassionati di giochi di ruolo o fumetti americani – ma non temete: se non sapete nemmeno il significato delle due locuzioni sopra citate, vi basterà dare un'occhiata al gioco per intuire come ci si possa sollazzare. Il metodo migliore per utilizzare questo manuale è spulciarne i paragrafi dai titoli più accattivanti, quindi dimenticarsi completamente ciò che si è letto ed esclamare euforico davanti ai propri amici: « mi è venuta un'idea! Perché non facciamo un Gioco di Ruolo umoristico incentrato sui Super-Eroi ridicoli? ». Quello che conta quindi non è tanto ciò che è scribacchiato qui in mezzo, ma la fantasia e la voglia di divertirsi dei giocatori; ricordate inoltre che la maschera, il ruolo, è qualcosa che tutti quanti ci portiamo dalla nascita e il Super-Eroe affiancato al Gioco di Ruolo è uno dei mezzi migliori per far capire a cosa serve e come si dovrebbe utilizzarla. Altro che Pirandello. Tsè.

REGOLE DA INFRANGERE

Io non ho mai creduto, in ambito dei Giochi di Ruolo, nei regolamenti precisi e lunghi. Secondo me semplicemente non sono veri, e li ho sempre sintetizzati e modificati secondo le mie esigenze, torturando i Giocatori perché cambio le regole di partita in partita. E ovviamente, ora che scrivo io un regolamento, vi ho rispecchiato i miei gusti e le mie opinioni, cercando di farlo il più leggero e personalizzabile possibile; ma soprattutto, non ho voluto renderlo una sorta di codice sorgente semplificato della realtà con il quale si potesse decifrarla e, in parte, riprodurla in un contesto virtuale, come la maggior parte dei Giochi di Ruolo, bensì ho puntato direttamente a rendere regolamento e trama la stessa identica cosa, con una struttura che “regolamentasse” i componenti tipici di un Fumetto. Per capire cosa intendo, proseguite con la lettura senza timore di trovarvi di fronte ad equazioni matematiche o a pagine piene di tabelle confusionarie. E, per finire, come scritto nel capitolo stesso, tutte le regole che verranno esposte da questo punto in poi *devono* essere infrante e modificate affinché siano più adatte al vostro tipo di giocata, stabilendo i cambiamenti prima di cominciare a giocare e rendendoli noti a tutti i Giocatori.

CREARE UN SUPER-EROE

In questo Gioco di Ruolo, come già accennato, ogni Giocatore inventa ed interpreta un Super-Eroe non proprio convenzionale guidandolo nelle sue disavventure. Il primo passo per creare il Super-Eroe delle vostre giocate è attingere alla vostra fantasia, cercando un’idea di fondo che governi tutto il suo carattere. Si può essere completamente originale o ispirarsi a Super-Eroi esistenti, creandone una parodia. Una tattica diffusa è guardarsi intorno, prendere l’oggetto dal nome più buffo che si vede e quindi associarlo ad un Super-Potere, dal quale poi discernere la natura dell’Eroe – dato che più o meno ogni Super-Eroe ha un Super-Potere che lo rende tale, anche se molti non hanno Super-Poteri veri e propri ma sono “solo” eccezionalmente bravi in un certo campo. Come si può intuire quindi la creazione del proprio paladino della giustizia è totalmente libera, dando sfogo alle proprie fantasie di cui ci si è vergognati fin da piccoli e catalizzarle nell’Eroe che si è deciso di far soffrire. Di seguito sono scritte, più che delle regole vere e proprie, dei consigli nel formato dei campi da riempire nella Scheda dell’Eroe (vedi sotto), fatti solo per rendere più gustosa la giocata e che non devono essere presi come leggi dogmatiche – cosa che d’altronde, come ho già detto, non deve avvenire nemmeno con le regole di nome e di fatto della sezione seguente.

La Scheda

Questo mistico manoscritto è una specie di foglio per appunti che serve a ricordarsi cosa è il proprio Super-Eroe, cosa fa e cosa sa fare. In fondo al Manuale è presente una Scheda standard riportante le informazioni di base di un Super-Eroe, ma si può anche scriverla a mano, tralasciando a proprio gusto i campi più noiosi – solo i Trattati, come si

potrà vedere in seguito, sono davvero necessari ai fini della giocata, anche se tutto il resto contribuisce non poco alla caratterizzazione dell'Eroe e quindi ad aiutare il Giocatore nell'interpretarlo nella maniera più divertente; si può comunque giocare anche senza il supporto di una Scheda, tanto l'importante è ridere e far ridere, mica essere coerenti, anzi viva la libertà!

Alter Ego

Per Alter Ego noi venusiani intendiamo cosa è il vostro Eroe quando non va in giro a menare le vecchiette vestito da pagliaccio. Potete scegliere qualsiasi professione vi piaccia, tanto non avrà la benché minima influenza nel gioco; l'Alter Ego infatti è uno dei tanti lati del vostro Eroe limitati esclusivamente alla sfera interpretativa, e serve a caratterizzare di più l'Eroe. Ovviamente, a veri e propri Super-Eroi corrispondono ricchi miliardari, affascinanti teenager e scienziati di fama; in questo gioco... beh, mettiamo che se Super-Man, il primo e da sempre il più potente dei Super-Eroi, nella vita normale è quello sfigato di Clark Kent, l'Alter Ego dell'Eroe medio di **S di Sorro** sarà cose tipo un venditore di lettere per tastiere, o magari un leccatore di francobolli, finanche, addirittura, a trovare qualcuno che nella vita si è ridotto a fare il geologo – ma pensate! E ne esistono di situazioni del genere!

Le Sconvolgenti Origini

Cioè, come il vostro Eroe è divenuto tale, quale avvenimento ha generato una catastrofe così grande? Datevi alla pazzia gioia parodizzando fino all'impossibile morsi di animali radioattivi, mutazioni genetiche, reincarnazioni di antichi miti e quanto più, ma ricordatevi un concetto fondamentale: i veri Super-Eroi non esistono, perché qualsiasi avvenimento che possa modificare il DNA di un essere umano non può in maniera assoluta portare a qualcosa di positivo – o addirittura di estremamente positivo, come i Super-Poteri davvero Super. Le secchiate d'acido tossico o l'esposizione a scorie nucleari sono all'ordine del giorno a Nemopolis, ma non trasformeranno mai la povera vittima in una creatura dai poteri straordinari, ma, se tutt'al più sopravvive, otterrà capacità assurde che davvero poca utilità troveranno nella lotta contro il crimine. Con le Origini non dovete per forza spiegare i Super-Poteri del vostro Eroe o il suo carattere, anzi, più sono demenziali e scoordinate e meglio è!

La Maschera

La maschera è qualcosa di più di una semplice bandana che impedisce ai cattivoni di turno di venire a casa vostra di notte e frugarvi nel frigo (a tal proposito, vedi sotto, che ci sono dei validi consigli per acquisti su refrigeratori di seconda mano ma in ottime condizioni). Essa, in teoria, rappresenta la vera indole di un eroe, la sua natura primaria; ciò che la società gli vieta d'essere e che egli diventa col favore delle tenebre, mentre la città repressiva dorme e non guarda. Questo ovviamente, solo per i Super-Eroi: per voi

mezze calzette è completamente diverso. Perché ciò in cui vi mascherate non è altri che ciò che vorreste essere, un super-io utopico e irraggiungibile che tentate, pateticamente, di diventare. Giocare a questo gioco quindi richiede un doppio sforzo interpretativo: dovete interpretare un individuo (disadattato) che cerca di interpretare un Super-Eroe. Ma troverete tutta questa operazione molto più facile del previsto durante il gioco. Soprattutto nell'interpretare la parte del disadattato. Vi riesce alla perfezione, ve lo leggo negli occhi. Che nessuno faccia l'errore poi di pensare che la maschera come oggetto abbia davvero la funzione di celare l'identità segreta. Mai e poi mai! La pubblicità è tutto, e se non vi fate pubblicità anche quando siete smascherati, nessuno vi ingaggerà mai. Quindi, sbandierate a destra e manca biglietti da visita, numeri di telefono ed indirizzi, vantandovi in pubblico di essere in realtà un potente Super-Eroe che vigila nella notte assicurando il sonno dei giusti ai cittadini innocenti. Calcolando inoltre che nessuno vi crederà mai, non c'è pericolo che un Super-Cattivo abbia la benché minima voglia di vendicarsi sul vostro Alter Ego (vendicarsi di cosa, poi...?!).

Il Simbolo

Il proprio marchio di fabbrica è molto importante per ogni Super-Eroe, sempre seguendo elementari norme del marketing. Per farsi pubblicità bisogna avere uno stemma d'impatto, che sia semplice da ricordare ma allo stesso tempo unico. Che sia in relazione con la natura dell'Eroe o non c'entri niente con questa poco importa, basta che vedendolo la gente si ricordi del vostro nome. Il simbolo non va descritto nel Costume dell'Eroe (vedi sotto) ed è sottointeso che sia stampato su di esso, solitamente sul petto o in fronte, ma è utilizzato anche in altre maniere oltre alla mera decorazione estetica; ad esempio, l'ombra della sua sagoma può essere proiettata da un faro gigante della polizia per chiamarvi durante un'emergenza (ma al 90% è una trappola del vostro acerrimo nemico). Si può anche decidere di avere un simbolo unico comune per la Squadra (vedi sotto) piuttosto che tanti singoli Simboli.

Il Costume

Attenti a non confondere la maschera con il costume. Il costume non serve per coprire la vostra identità né per dare sfogo ai vostri istinti violenti e ribelli. Il costume è ciò che vi dà il potere: perché, com'è rinomato, nel mondo dei Super-Eroi è solo ed esclusivamente l'abito che fa il monaco. Senza costume, niente vita avventurosa e randellate sul fondoschiena: siete solo gl'infimi e comuni esseri umani di tutti i giorni. Ma aspettate di trovare una cabina telefonica... ed ecco che diventerete molto, molto peggio. Dato che siamo in un gioco prevalentemente metafisico, a nessuno fregherà niente se le eventuali armi del Personaggio non hanno una locazione visibile nel costume, quindi non c'è bisogno di equipaggiarlo con tasche o zaini; anzi, è anche divertente immaginare da dove tirerà fuori il prossimo bazooka il tuo Personaggio. Le volgarità non fanno più ridere da tempo, sappiatelo. Detto ciò, è superfluo asserire (ma lo faccio comunque) che più è Kitsch meglio è. Quindi, colori sgargianti e poco intonati tra loro, forme psichedeliche e

accessori di cattivo gusto sono il pane quotidiano dei sarti per Super-Eroi, senza alcuna limitazione alle vostre terribili fantasie. Eccetto una: le mutande. Le mutande sono qualcosa di fondamentale. Un Super-Eroe che non indossi le mutande sopra i pantaloni non è un vero Super-Eroe. Quindi, prendete le mutande più brutte che avete – dalle classiche a cuoricini a quelle riportanti simboli di altri Super-Eroi (io le ho col pipistrello di Batman) – e, pure se sono tremendamente scomode, mettetele sopra gonne e pantaloni (sempre che ne indossiate).

Il Motto

Il grido di guerra potete anche inventarvelo durante il gioco; anzi, è molto meglio se prima giocate, e poi, quando vi viene una frase d'effetto che ha lasciato di stucco tutti quanti ve la annotate. In generale trova la sua utilità a identificare meglio l'Eroe, a delinearne i contorni, poiché il motto è la sua massima espressione nei momenti critici, il suo Aum interiore che viene fuori dal basso ventre per imporsi sulla realtà.

La Squadra

La Squadra è il gruppo di Super-Eroi guidati dai Giocatori. Esistono nel mondo Super-Eroi che lavorano da soli, ma la maggior parte di questi termina la propria carriera ai primi scontri senza qualcuno che gli guardi le spalle. Per questo tutti quanti cercano di avere almeno un aiutante, se non riescono a formare un folto team di giustizieri. Per loro fortuna, i vostri Super-Eroi si sono ritrovati e, con obiettivi comuni, hanno deciso di darsi man forte l'uno con l'altro nella lotta al crimine. Come per tutte le cose, dare un nome altisonante alla Squadra aiuta moltissimo nella pubblicità, e in rari casi di somma creatività può arrivare ad incutere timore negli avversari. Nella Squadra si dovrebbe poi decidere chi è il leader, il quale non ha funzione di comandante dittatoriale ma è più vicino al capitano di una squadra sportiva, con il compito di incoraggiare ed unire gli altri, o di curare le pubbliche relazioni. Un leader, nelle Squadre più numerose, di solito si sceglie anche un secondo in comando, che lo sostituisce quando viene preso come ostaggio dai Super-Cattivi o in simili circostanze. Una Squadra è comunque ben più di una cooperazione lavorativa; i Super-Eroi devono essere morbosamente attaccati ai propri compagni, instaurando un clima da telenovela all'interno della vita di Squadra: accoppiamenti proibiti, tradimenti, prese in giro, suicidi, mobbing e tutto ciò che può drammatizzare lo stato di Squadra è positivo agli occhi di tutti. La Squadra per un Super-Eroe rappresenta la propria famiglia, l'unico posto dove soffre leggermente di meno rispetto al resto del mondo, e ama i propri compagni proprio come amerebbe un lontano cugino di terzo grado scappato in Australia quando era piccolo e che non si è fatto sentire per 30 anni sputando fuori dal nulla chiedendo di dargli soldi e un tetto.

Il Quartier Generale

Questa è una cosa davvero vitale per la Squadra. Il Quartier Generale è un qualsiasi luogo scelto all'unanimità da tutta la Squadra dove questa pianifica le proprie missioni e si riposa dopo averle compiute, ma è anche una seconda casa (o l'unica in certi casi) per ogni Super-Eroe, un luogo dove fuggire dai propri doveri di vita per perdere tempo, organizzare festini e partire a sconfiggere il male. Ma ancor più importante, il Quartier Generale, ai fini del regolamento, è il luogo dove ci si può riprendere dopo essere stati Umiliati (vedi più avanti). Il Quartier Generale può essere qualsiasi posto di adeguata bruttezza dove i Super-Eroi possono accedere quando e come vogliono e hanno, generalmente ma non per forza, completa libertà d'azione, dalla scelta del mobilio al colore delle tendine. Il Quartier Generale tipico è il garage, la mansarda o la sala hobby del più ricco Super-Eroe della Squadra, oppure i sotterranei dimenticati trovati per caso, ma vanno bene anche pub poco frequentati e pericolanti case sull'albero in un giardino pubblico. Non bisogna sapere a menadito ogni centimetro del Quartier Generale, però si deve avere bene in mente la sua locazione e più o meno la sua capienza; per questi è liberamente consultabile il capitolo che descrive nel dettaglio Nemopolis, così da trovare il luogo della città più adatto ad essere promosso, con sommo dispiacere dei vicini, fondamenta del proprio Quartier Generale.

Livello di Eroismo

L'umorismo è una cosa molto complicata. Quando resi pubblico questo gioco avevo intenzione di stilare un elenco di poteri straordinari e ridicoli da rendere disponibili agli Eroi, dai classici Super-Rutti a chicche come la capacità di non fallire un colpo se si tengono gli occhi chiusi. Oltre però ad essere decisamente più creativo il sistema qui presentato (che richiede anche molta meno fatica da parte mia), mi sopraggiunse una critica: cosa rende divertente un super potere? La sua natura in sé per sé, o l'utilizzo che se ne fa? Ovviamente è quest'ultima affermazione quella più vera; dal punto di vista del design, è più divertente scrivere e far leggere un super-potere ridicolo, ma nel gioco vero e proprio ciò che conta è il suo utilizzo. E allora, perché non rendere disponibile l'accesso ai Super-Poteri per definizione, che verranno utilizzati in una maniera adeguatamente ridicola? E chi vi dice di no? Proprio per questo, all'inizio di ogni giocata si deve stabilire il Livello di Eroismo, vale a dire quanto i Super-Poteri dei Personaggi sono effettivamente Super (pur rimanendo nell'ambito della demenza), in maniera democratica, con i Personaggi che esprimono le proprie opinioni e il Master che non le ascolta e poi tira a caso che tanto a lui non cambia niente. Questo serve a dare un po' di coerenza nella narrazione e forse può essere d'aiuto allo sciagurato Master, che cercherà di istituire un mondo e di farvi affrontare avversari all'altezza dei poteri dei vostri Super-Eroi. Tenete ben presente che il Livello di Eroismo, essendo un fattore puramente narrativo, di conseguenza non influisce tecnicamente nessuna parte del Gioco. Notare che nelle descrizioni dei Super-Cattivi il Livello di Eroismo è sostituito dal Livello di Cattiveria, il quale ha la sua stessa identica funzione.

- **È Tutto Finto (*Bronze Age*):** i Personaggi sono esseri umani normalissimi – eccetto che per il loro cervello, chiaramente sottosviluppato, tant'è che la maggior parte di

loro è convinta di avere Super-Poteri. Consigliato ai più esperti e ai pazzoidi che vorrebbero tirare fuori tematiche profonde da questo gioco.

- **Tira a Campa' (Silver Age):** i Personaggi posseggono doti fuori del normale, ma anche dove non sono enormi difetti raramente troveranno applicazioni vagamente utili. È lo standard, il più usato e il più divertente, ma non fatevi influenzare da ciò che ho detto e scegliete il Livello che più vi piace (che sicuramente sarà questo).
- **The Be(a)st (Golden Age):** i Personaggi sono tutti (più o meno) Super-Eroi veri e propri, con poteri straordinari pur se piuttosto alternativi. È consigliato da utilizzare come Livello esclusivo per i Super-Cattivi, che così saranno ancora più malvagiamente potenti.
- **Polpettone (Modern Age):** un miscuglio di tutto; tuttavia suggerisco vivamente, se proprio bisogna Polpettonare, di mescolare solo The Be(a)st o È Tutto Finto con Tira a Campa', ma le vie della risata sono infinite, quindi fate come volete e imparate ad essere un po' autonomi – che diamine, sempre a dipendere dal Master! E c'abbiamo una vita anche noi, è! Ma crescete un po'!

I Tratti

Oh! Finalmente siamo arrivati al succo della questione: il potere dei Super-Eroi. Ogni capacità, così come i lati del carattere più importanti e le altre componenti fondamentali di ogni Personaggio sono definite come Tratti. Un Tratto, esteticamente, è una parola o una breve frase che descrive ciò che rappresenta affiancata da un numero variabile da 2 a 5 chiamato Punteggio che ne definisce l'importanza rispetto al Personaggio. Ma analizziamo le cose con calma che altrimenti nessuno capisce niente. Ogni Eroe, virtualmente, può avere quanti Tratti desidera il suo Giocatore. I Tratti sono inventati completamente dal Giocatore e vengono utilizzati a sua discrezione. Come già accennato, i Tratti esprimono sul piano tecnico quali lati dell'Eroe sono i più importanti per la sua figura; più il Punteggio di un Tratto è alto, maggiore è l'importanza che questo ha. Importante può significare molte cose: può voler dire che il Tratto esprime una capacità in cui l'Eroe eccelle (nei limiti della sua ridicolaggine) o addirittura un suo Super-Potere, oppure si riferisce ad un lato della personalità che spesso influenza le sue decisioni e le situazioni attorno a lui, o magari è una semplice decisione arbitraria da parte del Giocatore. Di seguito sono spiegati nel dettaglio i tipi più comuni di Tratti, così da facilitarne la comprensione anche a gentaglia come voi.

Super-Potere: il tipo di Tratto più comune in questo gioco è sicuramente quello che esprime un Super-Potere dell'Eroe. Senza badare alla potenza effettiva ed altri fattori tipici degli altri Giochi di Ruolo, che tanto gli Eroi in termini di narrazione sono tutti potenti uguali, si deve attribuire il Punteggio in base a quanto spesso e con quanta efficacia l'Eroe utilizzi questo Super-Potere. Il suo Super-Potere principale, ad esempio, avrà sicuramente un Punteggio di 4 o 5, mentre poteri secondari utilizzati raramente ma comunque essenziali si aggirano intorno al 3. È sempre conveniente tenersi *sui generis* decretando un Super-Potere come Tratto; se io dovessi giocare The Mask, basterebbe scrivere un singolo Tratto sulla scia di “Tasche infinite degli oggetti assurdi”, e non infinite sfaccettature

come “Super-Trombetta”, “Foto con dedica della moglie del Commissario”, “Martello anti-sveglia impazzita” ecc.

Carattere: altro Tratto molto comune è quello che esprime un lato fondamentale del carattere dell’Eroe. Una parte della sua personalità che spesso interviene drammaticamente (e comicamente) nelle storie, che letteralmente potrebbe occupare lo spazio di una vignetta in un Fumetto può essere descritta genericamente da un Tratto, con un Punteggio solito intorno a 3 o 4. Genericamente inteso con lo stesso senso esposto per il Super-Potere: sempre giocando The Mask, piuttosto che fare manciate di Trattati come “non sopporta le ingiustizie”, “farnetica spesso” o “recita comicamente in ogni momento della sua esistenza” basterebbe un singolo Tratto chiamato, ad esempio, “Giustiziere completamente folle”.

Equipaggiamento: nel mondo dei Super-Eroi, l’equipaggiamento, le armi e gli altri oggetti dei Personaggi sono nella maggior parte integrati nei Super-Poteri, e hanno la stessa identica funzione di questi. L’equipaggiamento in un Super-Eroe raramente cambia da una puntata all’altra, e il suo utilizzo è sempre lo stesso – soprattutto se i Super-Poteri del Super-Eroe sono il suo stesso equipaggiamento ipertecnologico. Sempre portando ad esempio The Mask, il Super-Potere esposto in precedenza di fatto descrive il suo equipaggiamento, ma ha funzione di Super-Potere.

Aiutante: un Tratto particolare può essere la presenza di un aiutante che non sia una vera e propria presenza fisica ma agisca più come entità lontana di supporto, magari in collegamento audio-video perenne con l’Eroe, o che faccia parte del suo Super-Potere, come un fedele animale che lo segua ovunque vada – ma il concetto si allarga; un Tratto di questo tipo potrebbe arrivare a descrivere il fidato maggiordomo che spunta fuori dal nulla per salvarvi la vita, o l’inquietante spettro di un vostro antenato che vi fa sobbalzare quando cerca di avvertirvi dei pericoli imminenti. Il tipico aiutante che può essere definito da un Tratto è il maniaco della tecnologia che fornisce informazioni di ogni tipo e può arrivare a controllare, magari, alcune funzioni della suite ultratecnologica dell’Eroe. In genere comunque, come ho detto, è troppo riduttivo anche per questo Gioco esprimere il proprio Braccio Destro con un semplice Tratto, mentre aiutanti di seconda categoria sono quelli più adatti.

Creare i Trattati

All’inizio del gioco, ogni Giocatore scrive liberamente i Trattati del proprio Eroe sulla Scheda, uno sotto l’altro. È consigliato di non scendere sotto i 2-3 e di non andare oltre i 6-7, ma siete liberi di fate come dachio vi pare, calcolando che seppur lontano e decisamente ampio, il massimo numero possibile di Trattati avibili all’inizio è 20. A questo punto, si stabilisce il Punteggio di ogni Tratto secondo un semplice sistema a punti che si può imparare più facilmente della tabellina del 10. Ogni Giocatore ha a propria disposizione 20 Punti Eroe, che sono come gettoni; ogni Punteggio costa un determinato numero di Punti Eroe, che vengono quindi spesi e vanno perduti, in base alla sua altezza.

<i>Punteggio</i>	<i>Costo</i>
2	1
3	3
4	6
5	10

Ne approfitto per ricordare che non esistono Tratti con Punteggio 1, in quanto l'1 può essere utilizzato per un qualsiasi tipo di azione associata o meno ad un Tratto esistente (vedi più avanti). Una volta deciso il Punteggio per ogni Tratto, l'Eroe è pronto da giocare – ovviamente non può spendere più Punti Eroe di quanti gliene siano rimasti. Tuttavia, si può decidere di lasciarsi qualche Punto Eroe da parte per creare un Tratto nel mezzo della giocata che magari prima non vi era venuto in mente e che rende l'Eroe irresistibilmente divertente. Il Tratto così facendo può essere inserito in qualsiasi momento, semplicemente notificando l'aggiunta al Master e segnandolo sulla Scheda insieme agli altri. Un Giocatore, al contrario del Master onnipotente, non può però in alcun modo modificare un Tratto già stabilito, quindi pensateci bene prima di scriverli e considerate seriamente di lasciarvi qualche Punto Eroe per dopo. Durante la giocata o al suo termine, il Master può liberamente conferire, eliminare e modificare i Tratti ai Super-Eroi; in alcuni casi egli rende disponibili ai Giocatori nuovi Punti Eroe per potersi comprare nuovi Tratti aumentare il Punteggio di quelli già esistenti. Anche i Punti Eroe guadagnati in seguito possono essere tenuti da parte e spesi quando si crede sia meglio.

Umiliazione

L'Umiliazione è quanto di peggio possa accadere ad un qualsiasi Personaggio di un Fumetto Super-Eroistico. In questo gioco, la resistenza fisica, la sanità mentale, la forza di volontà e quant'altro sono completamente lasciate alla fantasia demenziale di Giocatori e Master: l'unica cosa che veramente importa ad un Super-Eroe è l'Umiliazione. Durante il Gioco, negli scontri con i Super-Cattivi, l'unico mezzo di Super-Eroe per sconfiggerlo è Umiliarlo quanto più possibile, e a sua volta deve cercare di non subire alcuna Umiliazione da parte dell'avversario. L'Umiliazione viene espressa con un Punteggio che va da 0 (nessuna Umiliazione) a 5 (massimo dell'infamia); quando l'Eroe arriva a 6 o più di Umiliazione, è giunta la sua fine, e, abbattuto dal senso di vergogna o di colpa, magari amplificato dalla derisione pubblica, distrutto dagli echi delle voci dei suoi familiari più cari che gli gridano « schiappa!!! » in piena notte, abbandona la maschera, cessando la sua attività di Super-Eroe per trascinarsi in una vuota esistenza da ragioniere, tra l'inerzia del lavoro e il caos casalingo. Il Master può liberamente scegliere di trasformare il Super-Eroe, una volta Umiliato, in un Super-Cattivo vendicativo e decaduto, ancor più temibile in quanto conosce tutti i segreti della sua vecchia Squadra. Stessa sorte avviene quando ad essere Umiliato è il Super-Cattivo, che può semplicemente diventare una persona normale o passare alla via del bene – in ogni caso, un Personaggio non può convertirsi, dopo essere stato Umiliato, più di una volta, altrimenti si potrebbe scatenare un procedimento infinito piuttosto noioso. In sostanza quindi l'Umiliazione rappresenta la

gloriosa resistenza d'ogni Super-Eroe, e quando essa finisce, beh, è il caso di stampare una nuova Scheda.

NARRARE IL FUMETTO

Scopo ufficiale di **S di Sorro** è narrare un Fumetto che pretenda di essere umoristico-demenziale e Super-Eroistico, con l'interpretazione degli Eroi curata dai Giocatori e la Sceneggiatura dell'opera ideata dal Master. Tutta la struttura della giocata è fondata su quella generica d'ogni Fumetto, così da rendere sinergica l'accoppiata regolamento e ambientazione. Alla fine della giocata si dovrebbe avere la sensazione di aver letto – o meglio ancora, vissuto in prima persona – un fumetto divertente. E dopo aver seriamente e sinteticamente esposto cosa si fa in sostanza quando si gioca, potere anche dirmi « ma va là! E quando finisce il gioco? ». Al che vi risponderai di andarvi a rileggere l'introduzione, maledetti, e capire questo gioco serve solo ed esclusivamente a rapire le vostre anime per alimentare la mia insaziabile sete di soldi.

Tempi di Gioco

La narrazione in sé è divisa per tipologie in vari Tempi di Gioco. Un Tempo di Gioco è solo una definizione per puntualizzare alcune meccaniche fondamentali. I Tempi di Gioco sono la Vignetta, la Pagina e il Fumetto. La Vignetta è una frazione di tempo che rappresenta il qui e ora, ed è il cardine della narrazione. Vignetta dopo Vignetta i Giocatori narrano le vane azioni dei loro Eroi contro i Super-Cattivi sguinzagliati dal Master. La Pagina è la raccolta di (solitamente) una mezza dozzina di Vignette. La Pagina è più un dettaglio tecnico, e la sua funzione è spiegata in un punto del manuale che non potete trovare – così vi rimarrà la curiosità per sempre e addio sonno. Il Fumetto è l'insieme di tutte le Vignette e le Pagine; esso rappresenta l'attuazione della Sceneggiatura, comincia con l'Ingaggio dei Super-Eroi e termina con la fuga del Super-Cattivo. Alcuni Albi Speciali, molo rari e solo per collezionisti, espongono le storie sulle Origini dei Super-Eroi o altre simili trame alternative che non si focalizzano sulle avventure dei paladini ma raccontano fatti circostanti altrettanto stimolanti.

Pagina e Dadi Vignetta

All'inizio di ogni Pagina, ogni Giocatore lancia 5 dadi a 6 facce chiamati Dadi Vignetta e li tiene davanti a sé senza modificare i risultati. Ogni Dado Vignetta rappresenta virtualmente la sua presenza in una vignetta della pagina, permettendogli quindi di influire nella Sceneggiatura tramite le descrizioni del Giocatore. Quando un Giocatore decide di influire in una Vignetta, sceglie innanzitutto un Tratto del proprio Eroe che verrà messo in risalto nell'azione. Ad esempio, se interpretando The Mask volessi tirare una martellata ad una sveglia in una vignetta, sceglierei il Tratto "Tasche dagli infiniti oggetti assurdi". Scelto il Tratto, si deve Consumare un Dado Vignetta il cui risultato sia pari o inferiore al Tratto scelto; consumatolo, semplicemente lo si toglie via

dal gioco e non lo si potrà riusare fino alla Pagina successiva. Nell'esempio precedente il Tratto scelto potrebbe avere un Punteggio di 3, quindi potrei consumare un Dado Vignetta che abbia un risultato di 1, di 2 o di 3. Una particolarità è data dai Dadi Vignetta con risultato 1, che possono essere utilizzati senza scegliere un Tratto specifico, e con i quali si possono compiere azioni di qualsiasi tipo – questo spiega anche perché i Trattati hanno un Punteggio minimo di 2. I singoli Dadi Vignetta con risultato 6, di conseguenza, non possono essere sfruttati per nessuna azione, ma rimangono comunque sul tavolo anche se inutilizzabili al momento. Infatti, ogni Giocatore può decidere, invece di consumare un singolo Dado Vignetta, di consumarne due per una sola Vignetta sottraendo il risultato del minore al maggiore, ottenendo quindi un risultato più basso che gli potrebbe permettere di utilizzare Trattati con Punteggio meno elevato o addirittura di compiere azioni senza scegliere un Tratto specifico se la differenza da' come risultato 1 o 0. Tanto per chiarire, inoltre, un Giocatore non può in alcuna maniera prestare o scambiare Dadi Vignetta con un altro Giocatore. Ogni Giocatore può decidere o no di partecipare ad una Vignetta; nel caso non partecipasse, semplicemente non consuma Dadi Vignetta e si assume che il suo Eroe, pur se in piena lotta o in una situazione critica, non viene semplicemente inquadrato nella Vignetta. Quando tutti i Dadi Vignetta in campo sono stati consumati, sono rimasti solo Dadi con risultato troppo alti per essere utilizzati o quelli rimasti sono consumabili solo con Trattati che, pur facendo appello a tutta la vostra fantasia, non riuscireste a sviluppare in un'azione coerente con la trama, vuol dire che la Pagina è terminata; tutti quanti ritirano quindi i propri Dadi Vignetta pronti per la Pagina successiva.

Nella Vignetta

Una volta che si partecipa ad una Vignetta, si ha libero arbitrio riguardo alla descrizione delle proprie azioni; essere devono rispettare sia la natura dell'eventuale Tratto utilizzato, sia lo svolgimento in corso della trama, ma comunque è il Giocatore che parla e ciò che dice è esattamente ciò che compie il proprio Eroe. Un Giocatore può solo limitatamente decidere la volontà del mondo esterno, quindi non ha potere su cosa hanno intenzione di fare i suoi avversari, ma può descrivere frammenti di paesaggio, gestire gli avvenimenti fortuiti a proprio favore, e può descrivere in maniera limitata gli effetti che procura il suo Super-Eroe; ad esempio, se questi vuole spaccare un oggetto, può narrarlo liberamente, ma non può d'altro canto però decidere gli effetti più importanti delle azioni che influenzano la trama, come ad esempio i risultati di un'indagine a proposito di dove si trovi il Covo del criminale del momento o l'entità di un colpo inferto al Super-Cattivo durante una lotta – azione che oltretutto richiede una meccanica speciale spiegata qui sotto.

Umiliare ed Umiliarsi

Come già accennato, in questo gioco il numero di botte che può subire un Super-Eroe, le sue reazioni ai terribili poteri degli avversari e in generale ogni singola azione che dovrebbe influire sulla sua integrità fisica, mentale e morale è totalmente lasciato alla

discrezione dei Giocatori, così come i Super-Cattivi vengono gestiti *in toto* dal Master, mentre ciò che veramente colpisce, addirittura a livello di regolamento, i Personaggi di **S di Sorro**, è l'Umiliazione. Qualsiasi azione un Super-Eroe faccia contro un avversario o viceversa, sia essa un banale attacco che una presa in giro o comunque una dimostrazione di superiorità, è potenzialmente Umiliante, sia per chi la compie che per chi la subisce. Una volta che un Giocatore abbia consumato un Dado Vignetta descrivendo il proprio Super-Eroe compiere un'azione che potrebbe umiliare l'avversario, questi può difendersi dall'attacco consumando il proprio Dado Vignetta per quella Vignetta – se non lo fa, viene Umiliato automaticamente ed acquisisce ben 2 Punti Umiliazione, non comparando nemmeno nella Vignetta! Notare che i Dadi Vignetta utilizzati in questa maniera sono comunque influenzati dal fatto che devono rispecchiare, se hanno risultato diverso da 1, un Tratto del Personaggio scelto fra quelli da egli posseduti. Chi dei due sfidanti ha consumato il Dado Vignetta con il risultato minore è colui che è stato Umiliato, e acquisisce perciò 1 Punto Umiliazione, da accumularsi con gli eventuali altri precedentemente ottenuti. Quando più Super-Eroi cercano di Umiliare lo stesso bersaglio, il procedimento è lo stesso, eccetto che il bersaglio utilizza lo stesso Dado Vignetta per difendersi da tutti i tentativi d'Umiliazione contemporaneamente; egli perde 1 Punto Umiliazione per ogni risultato che sia più alto del proprio, ma a sua volta Umilia tutti coloro che hanno un Dado Vignetta inferiore al suo. Nel caso che più Personaggi ne Umilino uno che non consuma nemmeno un Dado Vignetta, perde ben 2 Punti Umiliazione per ogni attacco – e quindi, se sono in tre, perde miseramente; viceversa, se un singolo Personaggio tenta di Umiliarne più d'uno, subisce un ammontare di Umiliazione pari a quanti dei suoi bersagli abbiano un risultato maggiore del proprio e infligge 1 Punto Umiliazione a tutti coloro che hanno il Dado Vignetta di valore inferiore (se non ce l'hanno, subiscono come al solito 2 Punti Umiliazione). Quando due Personaggi hanno un Dado Vignetta di pari valore e tentano di Umiliarsi a vicenda, nisba, nessuno Umilia nessun altro.

Gag

Fondamentale in ogni fumetto umoristico che si rispetti è la Gag, trascendente incarnazione della risata. La Gag è un'arte antica e particolare, conosciuta solo da pochi saggi che hanno accesso ai più intimi segreti dell'animo umano. Quando in una Vignetta un Giocatore crea una Gag ottiene un particolare bonus: recupera un Dado Vignetta consumato per ogni altra persona intorno al tavolo – che sia un Giocatore, il Master o un semplice spettatore – che ride ascoltandola. Non deve per forza sganasciarsi dalle risate, anche se però uno sciatto sorrisino senza mostrare i denti non basta. Uno dei metodi migliori per giudicare se una persona ha riso è notare se emette aria fuori dalla respirazione normale. La valutazione finale riguardo al numero di Dadi Vignetta recuperati spetta comunque al Master, che cercherà di favorire la propria posizione quanto più possibile. I Dadi Vignetta recuperati con una Gag vengono semplicemente ritirati e reintegrati con i Dadi Vignetta rimasti. Se ridono più persone di quanti Dadi Vignetta si sono consumati in quella Pagina si recuperano tutti i Dadi Vignetta consumati

ma non si può beneficiare in alcun modo, né in quel momento né in seguito, delle risa in eccesso. Calcolando che ogni Giocatore può effettuare una sola Gag a Pagina, il massimo assoluto di Dadi Vignetta recuperabili per ciascun Giocatore nella Gag di ogni Pagina è di 5.

Balloon e Voce Fuori Campo

Come tutti sanno, le parole non influenzano minimamente il trascorrere del tempo, come del resto qualsiasi altra entità fisica in un Fumetto Super-Eroistico che si rispetti. In una Vignetta che illustri un'azione la cui durata è di pochi nanosecondi possono essere presenti Balloon enormi con un discorso di trenta righe senza che nessuno dica nulla in contrario – e noi ovviamente rispetteremo questa legge fisica dei fumetti. Ogni Eroe può parlare quanto, come e quando vuole, senza essere minimamente influenzato dalle mondo circostante e tantomeno dalla suprema volontà del Master – nemmeno se imbavagliato si può impedire la fuoruscita di un Balloon nuvoloso che riporti il suo pensiero. Si possono instaurare lunghissimi discorsi tra due o più Eroi, o anche contro gli avversari, senza avere alcuna sorta di malus nel corso della Giocata. E se il Giocatore non ha consumato Dadi Vignetta, può tranquillamente far parlare il proprio Eroe con una Voce Fuori Campo come se fosse nella Vignetta.

Splash-Page

La Splash-Page in ambito fumettistico è quella tavola composta da una singola Vignetta che occupa un'intera pagina, talvolta anche due pagine. La Splash-Page nei fumetti Super-Eroistici è stra-utilizzata, soprattutto nei fumetti più recenti, è viene usata la maggior parte delle volte, oltre che per presentare personaggi straordinari, descrivendo una scena d'azione che inquadri tutti i Super-Eroi impegnati in quel momento. In termini di gioco, questo significa che, una sola volta per Fumetto, gli Eroi possono decidere di comune accordo di utilizzare il potere della Splash-Page: invocatolo, si avrà un'intera pagina con una singola Vignetta, per la quale ogni Giocatore disporrà di un Dado Vignetta gratuito con valore di 6 ma che può essere utilizzato per compiere un'azione di qualsiasi tipo, proprio come se fosse un 1. Una volta terminata la Vignettona si passerà al gioco normale – con le dovute conseguenze nella trama per lo sconsiderato uso che verrà fatto da parte dei Giocatori di questa capacità.

La Didascalia

Quel quadrato giallo-arancio che compare soprattutto nelle storie più vecchie, narrando a parole la trama e sostituendosi fastidiosamente alle immagini in alcune circostanze, ma che ancora figura nei momenti di stacco dei fumetti più moderni, è uno dei più potenti strumenti al servizio del Master. Solo lui può controllare la Didascalia e ne assume tutte le capacità: con la Didascalia può fare letteralmente di tutto. Andare avanti e indietro nel tempo e nello spazio della storia, spiegare avvenimenti non visti, dare

suspance e creare colpi di scena – tutto al prezzo di semplici frasi come “Poco dopo...”, “Nel frattempo...”, “In verità...”. Può farlo come e quando vuole, senza dover rendere conto a nessuno, in un qualsiasi momento durante la narrazione di una Vignetta o tra una pagina e l’altra. Può creare flashback oppure rivelare un retroscena, ma comunque ogni situazione in cui sfoci la Didascalia deve essere giocata dai Giocatori. Nel caso sia un semplice avanzare di tempo, può servire ad evitare i punti morti passando direttamente all’azione. Essendo un potere smisurato, è meglio usarlo con molta parsimonia, anche perché toglie spazio alla narrazione dei Giocatori, e trova in ogni caso la sua funzione ottimale quando si compie la solita incongruenza nella trama e bisogna riparare rapidamente all’errore prima che la figura di assoluta perfezione dell’essere Master venga meno nelle menti degli sciocchi Giocatori.

Abbassare l’Umiliazione

Quando un Eroe si trova nel proprio Quartier Generale può finalmente abbassare il proprio Punteggio di Umiliazione. Solitamente, la sosta recupero al Quartier Generale dura una singola Pagina, dove ogni Super-Eroe narra liberamente le proprie azioni; comunque, per ogni Vignetta in cui influenza la trama, abbassa di 1 Punto l’Umiliazione, fino al minimo di 0. Nel Quartier Generale valgono tutte le regole normali di una giocata, quindi non è detto che il Giocatore abbassi sempre di 5 Punti l’Umiliazione, poiché potrebbe non riuscire a narrare bene la giocata gestendo i Tratti dell’Eroe, senza contare i tiri sfortunati. Le Vignette, anche se comunque narrate e dinamiche, devono servire al solo ed unico scopo di abbassare l’Umiliazione; quindi, scene d’azione contro il Super-Cattivo, anche se svolte nel proprio Quartier Generale, non fanno abbassare l’Umiliazione, così come ogni Vignetta che sia necessaria al fine dello sviluppo della trama e non utilizzata senza altro scopo che l’Umiliazione. Terminata la Pagina di sosta al Quartier Generale, via, si riparte con l’azione – finché il Master non decide diversamente, ovvio.

Il Fumetto

Il Fumetto è la raccolta di tutte le Pagine, e termina quando anche queste terminano. A discrezione del Master, vi può essere una Vignetta finale dove i Giocatori possono narrare quello che vogliono, oppure lo stesso Master può dare anticipazioni sul prossimo fumetto, insinuando dubbi inquietanti tra i Giocatori a proposito della fuga del Super-Cattivo e via dicendo. Il Fumetto è in sostanza la giocata, ciò che si è narrato intorno al tavolo e ha trovato la propria conclusione. Un Fumetto può essere collegato ai precedenti o presentare una situazione ed Eroi completamente diversi; l’importante non è essere coerenti in questo senso, ma divertirsi nel giocare ciò che stuzzica in quel momento preciso.

Colpo di Scena

Non c'è Fumetto che non riveli un colpo di scena terrificante e prontamente fuori contesto rispetto alla trama, e i Super-Eroi non fanno eccezione – anzi: non si contano le volte che un mutante ha scoperto di avere poteri prima celati, o di essere in realtà un clone del vero originale. Alla fine della creazione dell'Eroe, prima di iniziare a raccontare il Fumetto, ogni Giocatore scrive sulla parte nascosta della Scheda, o comunque su un qualsiasi pezzo di carta opportunatamente occultato, un avvenimento di qualsiasi genere che possa figurare come colpo di scena. L'avvenimento è a sua completa discrezione, ma cosa particolare, ha lo stesso potere di recupero dei Dadi Vignetta di una Gag, di cui ovviamente può beneficiare solamente l'autore del Colpo di Scena. Difatti, ad un certo momento della narrazione, il Master decide di tirare a sorte uno dei colpi di scena scritti dai Giocatori e quindi integrarlo nella trama, senza poterlo modificare in alcuna maniera, ma anzi col preciso obbligo di doverlo sviluppare.

Gioco Libero

Un'alternativa noiosa ma molto più agile del sistema “fumettistico” descritto fino ad ora è il Gioco Libero, cioè un regolamento drasticamente più semplice ed affine agli altri Giochi di Ruolo. Lasciando perdere la suddivisione in Vignette, Pagine e quant'altro, i Giocatori e il Master blaterano liberamente sulla storia, e quando un Eroe vuole compiere un'azione fin troppo difficile, che influenzerebbe di molto la trama e potrebbe fallire a causa dell'inefficienza dell'Eroe, il Master richiede una Prova. L'azione che l'Eroe tenta di compiere viene associata, se possibile, ad un suo Tratto; il Giocatore tira quindi un Dado, e se il risultato è 1, oppure se pari o inferiore al Tratto eventualmente associato, l'azione riesce con successo, altrimenti fallisce miseramente e tutti gli altri Giocatori rideranno finché non falliranno a loro volta. Per il resto, il gioco è identico a com'è descritto in tutto il resto del manuale; unica eccezione: alla fine della narrazione d'ogni sosta al Quartier Generale per abbassare l'Umiliazione, tutti gli Eroi tirano un Dado e sottraggono il risultato alla propria Umiliazione, con un Punteggio minimo per questa di 0. Il Gioco Libero è usato solitamente dalle persone più noiose che non riescono a stare appresso al ritmo forsennato cui li obbliga il regolamento normale, quindi vedete un po' che dovete fare. Un Master, se si accorge che i Giocatori non riescono più a reggere il ritmo, può passare senza remore dal Gioco Libero al Gioco normale, dato che in fondo si tratta solo di meccaniche e la storia non n'è influenzata.

Ingombro portabile, gittata armi, linguaggi conosciuti, soldi posseduti, ecc...

Ma stiamo *scherzando*?!

UNA CITTÀ IN PERICOLO

In questo *divertentissimo* capitolo illustrerò quanto ci possa essere di utile al Master all'interno e nei dintorni della cosmopolita Nemopolis, così che egli non si trovi in difficoltà quando gli Eroi, sghignazzando, gli pongano domande imbarazzanti sulla struttura della loro città natale – sempre calcolando che non è una città come le altre, ma regnano sovrane le leggi della metafisica e della drammaticità fumettistica, in pieno stile Super-Eroistico (o quasi). Non importa quindi in quale parte del mondo si trovi di preciso, né da dove trovi le materie prime o in quale rapporto si trovi col resto della popolazione globale: è una realtà chiusissima e fine a sé stessa, quasi una città-stato, anche se alle volte si trovano riferimenti a fatti specifici della nostra realtà, come calendari, religioni, guerre e cataclismi.

LA CITTÀ

La City di Nemopolis è divisa in cinque quartieri: il Distretto Portuale ad est, il Rione Residenziale a ovest, la Zona Industriale al nord e il Centro Storico – indovinate? Esatto, ma bravi! Avete vinto un mappamondo! – al centro. V'è poi in più un quartiere aggiunto che circonda in parte l'agglomerato verso sud, la Periferia Agricola, e i labirintici Sotterranei che nessuno vorrebbe frequentare. Ogni quartiere ha la sua meritatissima fama e stereotipi rigidamente rispettati dal popolo, con i suoi luoghi caratteristici, che verranno descritti esaurientemente, senza però cadere nella minuzia, nei prossimi paragrafi, per dare un'idea al Master della geografia esatta di Nemopolis evitando d'impedirgli di inventare e modificare tutto quello che vuole – in fondo poi è chiamata la Città Metafisica, quindi... Questo capitolo può essere d'aiuto agli Eroi che ancora non abbiano stabilito il loro Quartier Generale e vogliono essere più immersi in questa fantomatica ambientazione scegliendone uno dei luoghi tipici.

Distretto Portuale

Alcova dei crimini più scellerati e dei peccati più empì, il porto sembra non risentire del continuo intervento dei Super-Eroi, i quali sguazzano tra i galeotti locali come maiali nel fango, anche se molti li considerano mollaccioni in confronto alle solite vecchiette, principale bersaglio delle Super-Punizioni. Costituito esclusivamente da vicoli in ombra perenne, pure a mezzogiorno del 1 Agosto, è frequentato, oltre che da rozzi disperati pronti a tutto, anche dalle sfere più altolocate della criminalità organizzata, che si sollazzano nei numerosi locali e club dove vagonate di droghe sintetiche si affiancano a prelibate portate a base di teneri animali in estinzione. Nel Distretto Portuale convivono i grandi mercati generali degli organi umani vicino agli sciccosi spacci di pellicce animali, bische clandestine di scommesse su combattimenti tra tacchini e mastodontici casinò dove si scommette su combattimenti tra lottatori.

Night Club: il Night Club di Nemopolis estende la sua fama anche ben oltre il territorio della città. Pieno di piccoli palchi dove spogliarelliste abbondanti e seminude fanno

ondeggiare le proprie grazie davanti a ricchi panzoni e briganti allupati, qui la droga viene direttamente lanciata da grandi idranti a spruzzo sui clienti, e vi sorprenderebbe sapere chi, mentre il giorno urla a gran voce le proprie lotte contro l'illegalità, col calare delle tenebre si rifugia in questo sfrenato bacino di disinibizione – si esatto, proprio lui. È incredibile. Cosa? L'avevi anche votato alle ultime elezioni? Tsè, non c'è più da fidarsi. Comunque, dicevo, la polizia può entrare liberamente, dato che fa parte della clientela fissa, e così molte associazioni criminali spesso si radunano indisturbate nei numerosi separé del locale, con la disponibilità di molte sale con biliardo, slot machines, camere per coppie o gruppi, tavoli da gioco e roulette, un saloon pronto da sfasciare per le teste calde più all'antica, bingo e quant'altro.

Negozio di Articoli per Dominatori del Mondo: questo celebre discount offre una straordinaria gamma di attrezzi utili a qualsiasi Super-Cattivo che voglia essere alla moda in quanto a tecnologie di distruzione di massa, dominazione mentale e creazione di Super-Soldati modificati geneticamente, con uno sconto per i clienti più affezionati – o quelli le cui minacce sono abbastanza cattive. Molte armi che non possono essere reperite legalmente nel resto della città sono qui esposte in vetrina a prezzi più convenienti del mercato nero, e spesso vi si trovano anche prodotti artigianali con prestazioni decisamente migliori di quelli distribuiti dalle multinazionali.

Città Sommersa: è la patria di un'antica civiltà sottomarina, da dove vengono quasi tutti i Super-Eroi che hanno a che fare con l'acqua, come i mutanti mezzi-pesci. A causa dell'indecente inquinamento marino la Città Sommersa vorrebbe dichiarare guerra aperta a Nemopolis, ma poiché le sue forze sono molto inferiori ad essa e a quanto pare ci sono convenienze economiche nell'assaltare le navi che vanno al Porto della Città, ancora non ha mai attaccato la superficie. La città si estende per un diametro di appena un paio di chilometri, ma la sua piccolezza è compensata dalla mirabolante architettura subacquea, tanto da farla somigliare all'acquario di un geometra con seri problemi all'emisfero razionale del cervello. Presenta una tecnologia evoluta anche se ossessionata dall'utilizzo dell'acqua per ogni cosa – fucili ad acqua compressa, veicoli a propulsione idraulica, eliche che producono energia idrica e via dicendo, in una sorta di nazionalismo acquatico.

Manicomio Criminale di Media Sicurezza: questa Super-Prigione che sorge su un'isolascoglio al largo del Porto di Nemopolis, avrebbe la pretesa di isolare la feccia della popolazione di Nemopolis, ma il tasso d'evasioni è così alto che supera il numero totale di carcerati – i calcoli sembrano essere stati fatti dall'Agenzia Statistica dello Stato. Anche i criminali considerati sani di mente vengono rinchiusi in questa gabbia di follia, dato che non esistono altri luoghi di detenzione, ma d'altronde quasi la metà dei prigionieri è totalmente innocente e viene internata senza processi regolari. Le atrocità tipiche dei manicomi, come i lavaggi del cervello e l'elettroshock (che qui somiglia più ad una sedia elettrica), sono all'ordine del giorno e vengono tutt'ora considerati come metodi di cura moderni ed efficaci. I Super-Cattivi che per puro caso vi si trovano possono tranquillamente comandare i loro sottoposti dalle proprie comode celle attraverso bustarelle ai disonesti secondini.

Rione Residenziale

È il Quartiere dove i più ricchi della città si godono la vita dentro case grandi come castelli; ogni settimana si elegge la casa più *in* e quella più scadente di tutte, secondo un complicato sistema di punteggio che conta l'ampiezza in metri, il numero di divertimenti come piscine e sale da biliardo, la maestosità dei ricevimenti intrattenuti, l'eventuale e tipico alone di mistero esoterico che potrebbe circondarla, e così via. Il premio e la punizione sono la stessa cosa: chi vince infatti prende completo ed immediato possesso della casa di chi ha perso, lasciandolo fuori la strada. Apparte queste crudeltà, i larghi viali del Rione Residenziale sono tutti più o meno uguali, con le case color pastello dai giardini curatissimi, macchine più simili a prototipi di astronavi che a veicoli urbani e, di tanto in tanto, un morto per overdose in mezzo al passaggio – ma nessuno ci fa caso, tanto c'è la tempestiva impresa di pulizie del Quartiere che interviene proprio per le piccole emergenze di questo tipo. Generalmente, il Rione Residenziale è la massima priorità da difendere per ogni Super-Eroe che cerchi di scalare le classifiche; se un Super-Cattivo fuggito rovinasse l'edonista quiete degli abitanti il suo avversario potrebbe dire addio a qualsivoglia appoggio da parte di chiunque a Nemopolis.

Parco della Vittoria: quest'enorme riserva naturale è così selvaggia che al suo interno vivono intere tribù di primitivi totalmente ignari di abitare a un passo dal centro di una delle capitali economiche del mondo. Animali preistorici infestano le fitte selve più inaccessibili, mentre nelle zone perimetrali si disputano gare sportive al fianco di piccoli parchi giochi. Di tanto in tanto un tirannosauro stuzzicato dalla carne umana esce fuori dalla sua tana e devasta qui e là la Città Metafisica, azzannando i poveracci che erano andati a fare jogging in mezzo all'aria pulita. Anche il grande lago a nord del parco sembra abitato, nelle sue immisurabili profondità, da bestie antiche come il mondo, che fanno razzia di pescatori e bagnanti. Nella zona più civile sorge un grande Zoo, collegato al Museo di Storia Effervescente Naturale, in cui l'evasione di fiere carnivore è la prassi, così come il rapimento di queste da parte di Super-Cattivi o Scienziati Pazzi ansiosi di sperimentare se le loro ultime idee a proposito di genetica bellica potrebbero essere utilizzate in qualche maniera.

Luna Park: una volta principale attrazione per tutti i bambini delle famiglie più benestanti, è ormai caduto in disuso a causa di una crisi economica dovuta all'incapacità del proprietario – voleva essere l'unico ad andare sulle giostre e litigava con quelli che, pur pagando, avevano intenzione di divertirsi. Manco a dirlo, ora è il covo di più della metà dei Super-Cattivi di Nemopolis; il Labirinto degli Specchi soffre di un grave problema di sovraffollamento e ci sono criminali che devono dividere a malincuore lo spazio già esiguo con altri colleghi, per non parlare poi della Casa degli Orrori, dove ogni statua è stata sostituita da un mostro in carne ed ossa. Su ogni sedile della ruota panoramica ci sono Super-Cattivi che torturano a turno le proprie vittime, la Sala Giochi è infestata da marionette maledette e nel Lago dell'Amore ci sono così tanti mostri marini che si può tranquillamente attraversarlo senza bagnarsi camminando sulle loro teste. È insomma un posto poco raccomandabile... a me che non si sia una Squadra di Super-Eroi a caccia di malfattori da assicurare alla giustizia.

Super-Mercato: è il più grosso (ma anche l'unico) centro commerciale della città; la sua grandezza è spaesante, e si dice che non abbia mai fine. Nessuno è riuscito ancora a visitare ogni negozio al suo interno, e si racconta che alcune famiglie, decise a passare la

domenica al centro commerciale, sono rimaste suggestionate dalla sua ricchezza, tanto da perdervicisi e morire di estasi da shopping, per poi andare in giro come spettri del consumismo spaventando a morte i poveri acquirenti. Praticamente ogni negozio di Nemopolis, dalle botteghe alle banche, ha almeno una succursale al suo interno, e i bambini possono distrarsi nelle numerose aree ricreative gestite da clown dagli atteggiamenti ambigui mentre i genitori pensano alla spesa, e nei suoi sotterranei, manco a dirlo, è stato scoperto più d'un covo di Super-Cattivi.

Centro Storico

Fu qui che i primi coloni gettarono le fondamenta di quella che poi divenne una delle più moderne città del mondo, passando per epoche oscure ed epoche ancora più oscure. Al fianco delle rovine dalle sagome ritorte di un'antica civiltà dominatrice si ergono palazzi ultra moderni dalle forme ancora più incomprensibili opera dei designer all'avanguardia. Le strade sono congestionate dal traffico, la gente fa avanti e indietro anche senza un perché, ripetendo in maniera autistica che « è tardi ». Lo smog che esce dal Centro Storico causa metà dell'inquinamento ambientale prodotto da Nemopolis, senza considerare l'estenuante rumore continui di clacson, treni, urla di persone che impazziscono per la frenesia cittadina e vengono prontamente internate nel Manicomio Criminale di Media Sicurezza.

Fiume Verdognolo-Marroncino: un tempo, al sorgere delle civiltà, gli agglomerati umani si trovavano sempre nei pressi di un grande fiume, che fornisse loro acqua e protezione, e tutti i più grandi imperi del mondo nacquero in questa maniera. Nemopolis non fa la differenza, e il suo storico fiume ancora scorre nel mezzo della città, sormontato dal Ponte di Bubusetete. Purtroppo però, manco a dirlo, l'inquinamento ha colpito pure qui: anche se il suo nome è sempre stato lo stesso da quando ci si ricorda, prima era limpido e argenteo, ricco di vita; ora invece è un lunghissimo pantano di cui non si vede il fondo, così denso che ci si può camminare sopra come sulla neve. Mostri a più occhi e mutanti famelici emergono di tanto in tanto per predare carne umana e tornano nel loro habitat come ne sono usciti. Ma guai a tentare anche solo di toccare l'acqua: è così acida che chi ci ha provato si è visto squagliare completamente l'arto immerso.

Grattacieli degli Uffici: altissimi palazzoni dalle finestre a vetro, costituiscono praticamente un piccolo quartiere a sé stante, arroccato dietro la muraglia di edifici sul cui tetto spiccano brillanti i loghi dorati e al neon delle società che occupano un Ufficio in un Grattacielo. Tutte le banche, le testate giornalistiche, le compagnie di assicurazioni e in generale ogni azienda di Nemopolis ha la sede in uno dei Grattacieli degli Uffici, il cui affitto dei piani è salito alle stelle negli ultimi tempi. Grazie alla loro altezza stratosferica, sono il punto di vedetta preferito dei Super-Eroi, ma essendo così frequentati da questi, soprattutto nelle ore di punta, c'è una discreta fila per assicurarsi i posti migliori, senza contare il rischio che volando troppo veloce o zompano da un Grattacielo all'altro senza la dovuta attenzione ci si scontri con un proprio collega – e se è uno di quelli completamente composti da roccia o è circondato da fiamme, sono guai seri.

Teatro dell'Opera: costruito più di due secoli fa, questo baluardo dell'arte barocca si erge con fierezza tra gli edifici più moderni. Al suo interno sono stati messi in scena tutti gli spettacoli più celebri e famosi, ed è stato luogo di debutto di non pochi artisti di fama; ma non solo arte viene esposta al suo interno, e di tanto in tanto, per dirne una, vengono esposti mostri provenienti dai luoghi più esotici o dalla Discarica. Una serie di fortuiti incidenti, come la morte del tenore Flavio Bonni, misteriosamente suicidatosi per auto-strangolamento nel suo camerino, o la scomparsa della ballerina Felicia Tristuzzi, di cui furono trovate soltanto la parrucca e il seno finto, fecero sorgere così tante leggende orrifiche intorno al Teatro, che alcuni hanno paura a frequentarlo: spiriti inquieti, mostri decaduti e vampiri incipriati, a sentire le dicerie, avrebbero fatto delle vecchie fondamenta la loro casa. Questo ha permesso a molti Super-Cattivi più razionali di prendere possesso dei sotterranei, facendone il proprio Covo, e dando finalmente un senso a tutte le storie legate alle maledizioni del Teatro.

Museo di Storia Effervescente Naturale: questo grande complesso è collegato al Parco della Vittoria del Rione Residenziale. Al suo interno, si può vedere semplicemente tutto ciò che esiste: le infinite sale espongono ogni oggetto che l'amministrazione del museo risce a sgraffignare. Innumerevoli sono gli animali imbalsamati e le statue di cera, i plastici, le collezioni di antichità dall'inestimabile valore archeologico. Tipicamente, infatti, appena c'è qualcosa di vagamente prezioso in città, pure che non c'entri un cavolo con la storia e la natura, e tanto meno con l'effervescenza, viene esposta con sommo orgoglio di tutte le personalità pubbliche nel Museo, pubblicizzando l'avvenimento fino alla noia. Al suo interno si può anche trovare una grande biblioteca, sempre deserta, che però sembra non avere mai i libri che si cercano, piena invece di tutto ciò che possa essere considerato inutile. Il Museo chiude rigidamente alle ore 19:00, e da lì in poi solo il custode, un ex-galeotto fatto apposta per essere corrotto, possiede le chiavi necessarie ad aprire i suoi enormi portoni ad arco.

Stadio di Nemopolis: una sola parola: stadio olimpionico da 100.000 posti. Conta un'infinità di spogliatoi, e al suo interno vi sono palestre pubbliche e private. È il luogo dove si disputano periodicamente le partite di Lotta di Sopracciglia, lo sport nazionale (e l'unico praticato) di Nemopolis, dove le sole squadre esistenti corrispondono ai Quartieri della Città, rendendo ogni confronto un derby all'ultimo sangue. Nessuno sa però all'effettivo quali siano le regole della Lotta di Sopracciglia: c'è la presentazione dei giocatori, l'inno cantato male e poi nessuno vede più niente, poiché i tifosi cominciando a lanciare così tanti oggetti in campo che oscurano la visuale – sempre che la partita non sia sospesa per inagibilità del campo, cosa che succede con una certa frequenza. Ma anche se nessuno ha quindi mai visto una partita a questo popolarissimo sport, le compagini di ultras si combattono violentemente col verbo e con la spada, cercando inoltre di far prevalere le proprie teorie riguardo alla natura dello sport.

Zona Industriale

La Zona Industriale può essere accomunata ad un deserto di cemento, una distesa urbana dalla forma cangiante ma dal sempiterno grigio colore che a nulla permette di

vivere o di nascere, posizionandosi a piè larghi contro il ciclo della natura. Nascosta dalla greve superficie d'asfalto, pulsa una continua vitalità meccanica, in perenne costruzione, dove molti operai, assunti con stipendi inesistenti, passano tutte le ore della giornata senza staccare un secondo, fabbricando gli attrezzi più inutili e impensabili per gli svitati commercianti di Nemopolis, causandogli un'alienazione che va oltre il semplice automatismo. Alcuni di loro sono giunti ad avere paura della luce del Sole, e sembra che in assenza di lavoro da fare il loro corpo si smolli in un viscidume disossato, abituato com'è a ripetere sempre un unico gesto per tutta la vita.

Vecchia Centrale Nucleare: un tempo era il più grande e moderno complesso della Zona Industriale, motivo d'orgoglio per la città, e forniva energia, ma così tanta energia, che ci mancò un pelo perché l'aiuto del Super-Eroe di turno venisse meno, facendo saltare tutto in aria (e causando la creazione di un paio di generazioni di Super-Eroi alterati dalle radiazioni). Ripiegati verso i più tradizionali, sicuri e Super-Inquinanti produttori energetici, ora è completamente inutilizzata e disabitata, se non da alcuni fantasmi poco socievoli e molto probabilmente da qualche Super-Cattivo di seconda mano che l'ha eletta proprio Covo personale.

Discarica di Rifiuti Tossici: è una specie di *status symbol* per la maggior parte dei Super-Eroi; non si contano quanti di questi debbono i propri straordinari poteri ad un tuffo nella cara vecchia Discarica, piena di gas maleodoranti, bidoni con scorie nucleari, laghetti di acido nitrico e cumuli di spazzatura nociva. In un mondo che se ne fotte della raccolta differenziata, ormai è quasi un rito tentare la sorte sguazzando nei miasmi tossici della Discarica, sperando che il proprio codice genetico venga Super-Alterato. Si sa addirittura di genitori che, volendo a tutti i costi far diventare Super-Eroi i propri pargoli, li hanno gettati a forza nel mondezzaio, per poi andarsene di soppiatto e tornare qualche giorno dopo carichi di un costume nuovo di zecca e vane speranze.

Periferia Agricola

Ufficialmente non è considerato un vero e proprio Quartiere di Nemopolis anche se lo è di fatto. Presenta terre selvagge oltre ogni dire, piene zeppe di contadini cannibali rimasti al medioevo che assalgono in agguati notturni quei pochi, poveri briganti che, cacciati fuori della city dai zelanti Super-Eroi, cercano di guadagnarsi da vivere in modo disonesto. Campi arati, zone boschive e radi casolari sono il paesaggio prevalente della Periferia Agricola. Ma sotto questo velo di rurale tranquillità si celano delitti tra i più nefandi, perché coloro che riescono ad eludere la superstiziosa sorveglianza dei villici armati di forcone possono approfittare dell'assenza di forze dell'ordine professionali per costruire le fondamenta del proprio impero del male in tutta la libertà concessa dagli enormi spazi verdi.

Laboratorio Super-Segreto: fu scavato durante la seconda guerra mondiale per ideare un marchingegno in grado di distruggere definitivamente le forze avversarie, ma dato che gli scienziati puntavano tutti sulla costruzione di un enorme robot gigante a forma di piede, presto fu abbandonato a sé stesso. Ora è l'ambiente ideale per condurre esperimenti vietati dal governo, al sicuro sotto decine di metri di terra, sottoposto alla sola legge della follia

tecnologica. Per quanto molti professionisti vi siano all'opera, gli unici prodotti del Laboratorio Super-Segreto sono sempre una minaccia mutante per l'intera umanità. Ha anche un osservatorio per guardare cosa fanno gli alieni in bagno, una macchina che permette di viaggiare in maniera casuale nello spazio-tempo e altri giochini dello stesso tipo.

Scuola per Super-Eroi: questo baluardo della difesa a favore dei Super-Eroi fu fondato poco tempo fa dal Prof. Dado, il quale ancora lo gestisce. È una grande collegio, immerso nel verde, per i giovani Super-Eroi di Nemopolis che non trovano spazio per la società; qui infatti, oltre a ricevere vitto e alloggio gratuitamente, vengono addestrati ad utilizzare i propri Super-Poteri al meglio delle loro possibilità, essendo nel frattempo educati a combattere il crimine con più tenacia dei loro brufoli da adolescente emarginato. Ma non è adibita al solo mantenimento di studenti scansafatiche e festaioli: ogni Super-Eroe infatti può contare sul suo appoggio, sia logistico che morale. Se ad esempio un Super-Eroe subisse un processo (cosa per niente rara), potrebbe tranquillamente affidare l'avvocatura alla Scuola, la quale spesso ha offerto ospitalità a Super-Eroi forestieri in viaggio di lavoro o di piacere. È inoltre il Quartier Generale di molti Super-Eroi che, finiti i corsi, si sono dati alla lotta contro le forze del male ma ancora sono collegati ad essa. È in continua competizione con l'Accademia del Male che, a insaputa di tutti, è proprio appena sotto la Scuola per Super-Eroi.

Fattoria Dimenticata: è teatro degli orrori più indicibili della Periferia Agricola. Non è chiaro se fu costruita a questo scopo o se, trovata abbandonata, lontano da qualsiasi centro abitato, ricca di attrezzi per scannare gli animali, fu proclamata luogo ideale per qualsiasi atto di tortura sanguinolenta, violenza carnale, sodomizzazione e in generale omicidio con goduta da parte dei criminali. Già avvicinandovisi a poche centinaia di metri si possono trovare corpi squartati per terra e i loro carnefici poco lontano che si puliscono tra loro il sangue leccandolo; più avanti l'orrore si fa palese, e cominciano già a violentare i cadaveri ed applicare torture del solletico a poveracci che implorano pietà urlando grida disumane. Dentro la Fattoria ciò che conta è solo la fervida immaginazione del Master, dato che ogni stanza potrebbe contenere di tutto – anche i non criminali ormai vanno a compiere le proprie scappatelle omicide nel capanno degli attrezzi o nella stalla, tanto sono sicuri che nessuno dica niente.

Sotterranei

Ad ogni forza ne corrisponde una uguale e contraria; per Eros c'è Thanatos, con lo Yin c'è lo Yang, e dopo la pizza c'è il conto da pagare. Così, alla facciata solare e spensierata di Nemopolis, corrisponde l'oscura presenza dei Sotterranei – e quelli che descriverò sono solo l'ombra della punta dell'iceberg: i mistici più invasati sostengono fermamente che i cunicoli sotto la città arrivino per via diretta alle porte dell'inferno, mentre altri sono convinti che si protraggano per tutto il globo terrestre sbucando dall'altra parte del mondo. Fatto sta che nessuno vuole mettere i piedi più di tanto sotto il terreno, e finché si tratta di prendere il metrò o riparare una tubatura nessuno dice niente; allo stesso tempo nessuno ha mai visto cosa si cela un pelo più in profondità, o nessuno è mai tornato

indietro per raccontarcelo – eccetto sembra tale Guidobardo Lurdani, che sostiene di aver girato tutti i Sotterranei e vi ha scritto un best-seller al riguardo.

Fogne: non c'è ma che tenga: le fogne di Nemopolis sono sempre, costantemente strabordanti di mostri mutanti, creature infernali, alieni famelici e chi più ne ha più ne metta. I loro canali sono così grandi e spaziosi che non c'è da stupirsi se, con tutto questo sovraffollamento, gli scarichi funzionano ancora senza intasarsi troppo spesso. Infatti, chiunque può accedere alle fogne anche semplicemente da una toeletta, dato che ogni tubatura, anche se inizialmente stretta una decina di centimetri, si allarga poi in un mastodontica cloaca, ricca di melma, pantegane, scritte di viaggiatori precedenti che mettono in guardia i poster e via dicendo. Sia i Super-Eroi che i Super-Cattivi non si fanno scrupoli a stabilire la propria base nelle Fogne, e di solito marchiano i tombini col proprio Simbolo così da ricordarsi le vie d'uscita e d'entrata.

Metropolitana: l'affollata *underground* di Nemopolis è considerato il principale mezzo di spostamento degli abitanti. Le sue fermate sono diffuse capillarmente in tutta la City e si contano più di 10 linee differenti. D'altronde, i treni arrivano puntualmente in ritardo, molti saltano le corse, vi sono così tanti borseggiatori che uno entra nel vagone e ne esce letteralmente in mutande, emarginati dal mondo si buttano sui binari all'arrivo del treno, non si contano i deragliamenti, il pavimento è perennemente sommerso da uno strato di spazzatura urbana, e, insomma, il quadro generico non tradisce l'andamento dello stile della città. Inoltre, le linee sono talmente male organizzate e intricate che nemmeno il progettista riesce alla prima botta a scendere alla fermata giusta, ad effettuare i cambi in maniera corretta e giungere in tempo a destinazione, a meno di non cominciare il viaggio qualche ora in anticipo. Ed è inutile provare a chiedere ai centri informazioni, le cui risposte a domande come « qual è la linea per il Porto? » travalicano il concetto di follia.

Accademia del Male: la storica accademia del Male di Nemopolis ha insegnato a più di un farabutto i trucchi del mestiere del Super-Cattivo. Fondata decine d'anni fa dall'arcinoto Malvagio Inzuppatore, ha una grande tradizione e i docenti migliori di tutto il circondario, tra cui si annoverano molti dei peggiori Super-Cattivi della storia i quali, piuttosto che andare in pensione, hanno messo al servizio delle giovani reclute la loro esperienza. Rigida e crudele, i suoi standard sono così alti che negli addestramenti almeno un decimo degli studenti muore, vuoi per la durezza degli esercizi vuoi per i Super-Dispetti degli altri compagni, spinti dai maestri a scannarsi tra loro per aumentarne la cattiveria. Solo i frequentatori dell'Accademia conoscono i cunicoli delle Fogne che vi ci portano, ed è superfluo dire che lezioni avvengono solo ed esclusivamente a notte fonda. Inutile ripetere le considerazioni riguardo alla rivalità con la Scuola per Super-Eroi, che l'Accademia del Male tenta continuamente di attaccare per rubargli i migliori studenti e convertirli alle proprie cause.

Diritti e Doveri

Come avete visto, nei precedenti paragrafi ho descritto luoghi e funzioni di alcune facce di Nemopolis, ma ho tralasciato completamente molte cose che potrebbero sembrare fondamentali per capire una città: la valuta corrente, le ideologie politiche, le leggi

attualmente in vigore e via dicendo. Ebbene, mi sembra chiaro che a noi di tutte queste piccolezze non ce ne importi nulla: un Super-Eroe mica deve pagare le tasse! Se il Master deve proprio rompere i ciaffeluchi, si possono inventare tranquillamente al momento le funzioni che servono, cambiandole la volta dopo, utilizzando come scusa la natura caotica della Città Metafisica.

I SUPER-EROI

Purtroppo, un sacco di Super-Eroi vi farà concorrenza spietata dentro e fuori Nemopolis. Mandrie intere di schizoidi s'incalzamagliano e agguantano i primi oggetti contundenti per schiantarli ripetutamente sui passanti più innocui, urlando il nome di verità e giustizia mentre, nel loro piccolo, esacerbano l'entropia universale; ma dove in ogni bidone della spazzatura è possibile trovare un qualunque Uomo Saponetta o un Super Tapparella, solo pochi eletti hanno una vera e propria fama in tutta la città, e si spartiscono il bottino dei Super-Cattivi più alla moda, emotivamente assuefatti al loro lavoro e per nulla ansiosi di dividerlo con voi nuovi arrivati. Di questi pochi eletti, comunque, ho riportato solo due Squadre, una coppia ed un quintetto, preferendo dare più spazio alla prossima sezione, di utilità sicuramente maggiore nel corso di un Fumetto.

Capitan Rowenta

Super-Eroina simbolo della sporchissima Nemopolis, è la più sexy ed inossidabile avversaria del crimine, con la fedina penale pulitissima come il suo spirito. La sua gloriosa arma, temuta da ogni criminale della città, è una potentissima aspirapolvere magica e ipertecnologica che le permette di lottare nelle più svariate maniere: nelle epoche d'oro, arrivava ad aspirare via la malvagità ed i poteri dai suoi avversari; tutt'ora comunque è in grado di sommergerli di spazzatura, di succhiarne via le armi più pericolose, e la perdita di potenza di una volta non le vieta ad esempio di volarci. È un'eroina poliedrica e tosta, ed anche se ormai piuttosto datata è resa ancora avvenente dai lifting aspirati concessi dal suo attrezzo, e combatte con la stessa foga dei primi giorni chiunque le sembri anche solo lontanamente nel torto. È adorata da tutta la popolazione, in special modo dalle casalinghe, ma anche dai mariti di queste – soprattutto a causa del suo succinto costume, spesso oggetto di polemiche e scandali.

Alter Ego: Cammina Sulposto, casalinga

Origini: moglie di Mambo Kid, ha sempre vissuto amandolo e onorandolo, facendo i lavori di casa con una solerzia ammirabile mentre il partner usciva per lavoro. Era così brava a scrostare la lordura, lucidare specchi e ceramica, spazzare anche la polvere più accanita ed eliminare quel diavolo di sporco, che un giorno, l'Omino Lindo, Dio del pulito, decise di rivelarsi a lei e farne la propria accolita. Sfoderando lo spirito guerriero che la rese così temibile in seguito, vedendo l'omaccione sorridente spuntato dal nulla lo aggredì a mattarellate, ferendolo gravemente. Ripresosi, l'onnipotente Dio le rivelò il suo destino, nominandola Somma Spazzina della Sporanzia Umana e donandole Giovanna, la potentissima aspirapolvere magica che da millenni era brandita contro i Super-Cattivi

dalle più potenti paladine della giustizia. Accettando orgogliosa l'incarico, dopo averlo detto a tutte le sue amiche, cambiò radicalmente la sua vita: di giorno combatteva lo sporco, di notte ripuliva la città dai virus della società.

Simbolo: Tao con lo Yin molto più grande dello Yang

Costume: vestito da cameriera sexy, super-mutandine, mascherina decorata, stivali di cuoio

Motto: è ora di fare pulizia!

Squadra: la Temibile Coppia

Quartier Generale: casa sua, nel Rione Residenziale

Eroismo: The Be(a)st

Tratti:

- Giovanna, la Super-Aspirapolvere [5]
- Sensuale e discinta [4]
- Casalinga modello [3]
- Innamorata pazza [2]

Mambo Kid

Fedele aiutante e compagno di Squadra di Capitan Rowenta, il “Ballerino Sbarazzino” è uno dei più patetici Super-Eroi che si siano mai visti nella città. È incapace a fare tutto ed è la controparte perfetta per la sua potentissima collega. L'unica cosa che sa fare veramente bene sono i balli di gruppo latinoamericani, ma oltre che distrarci gli avversari, sculettandoci davanti, ha ben pochi altri utilizzi questa abilità. Solitamente fa da portaborse alla compagna, e se non fosse che lei ne è palesemente innamorata persa molto probabilmente ora sarebbe cibo per cani – che d'altronde rifiuterebbero guando di disgusto. Pure i Super-Cattivi più malvagi che affronta ne hanno pena, e si limitano a fare movimenti bruschi verso di lui, magari con la faccia cattiva, causandogli enorme spavento e godendo dei suoi urletti invocanti pietà al minimo gesto di violenza. Le uniche armi che usa sono strumenti idiofoni, che non si chiamano così da idiozia, per'altro appropriata, ma sono la classificazione in cui cadono ad esempio le maracas e le nacchere.

Alter Ego: Fermo Sulposto, insegnante di balli latinoamericani

Origini: latin-lover di vecchia data, non aveva alcuna intenzione di diventare Super-Eroe, anzi gli erano pure antipatici; ma dopo una vita passata a fare l'uomo di casa, spassandosela al lavoro con le apprendiste adolescenti cotte per lui e tornando nella tana trovando tutto già pronto e pulito, con una moglie da far girare la testa, quando questa divenne un Super-Eroe e gli chiese di mettere la sua mascolinità al servizio del bene per proteggerla non poté dire di no, facendo la figura della femminuccia – che comunque continua a fare nella lotta al crimine.

Simbolo: Tao con lo Yin molto più grande dello Yang

Costume: maglietta scollata a maniche larghe colorata e brillantinata, pantaloni bianchi a zampa d'elefante aderentissimi, stivaletti di pelle bianca, foulard colorati un po' dovunque, mutande e mascherina rosse

Motto: boooooooooooooooooommbaaa!

Squadra: la Temibile Coppia

Quartier Generale: casa sua, nel Rione Residenziale

Eroismo: È Tutto Finto

Tratti:

- Musica nel sangue [5]
- Inettitudine completa [4]
- Conquistatore figheiro [3]
- Strumenti idiofoni [2]

L'Uomo Bradipo

È una feroce bestia dal (molto) limitato intelletto ma con forza sovrumana – tutta catalizzata nella sorprendente capacità di rimanere totalmente immobile per enormi lassi di tempo, molti dei quali concernono ogni scena d'azione di qualsivoglia avventura. Vedendo che davanti agli avversari la maggior parte delle volte invece di attaccarli con furia cieca diveniva totalmente immobile, i suoi compagni hanno provato ad utilizzarlo come ricognitore nelle missioni in ambienti naturali. Lo ritrovarono tre giorni dopo con una chitarra in mano, vestito più colorato d'arlecchino e in compagnia dei folletti dei funghi a suonare canzoni reggae. Da quel momento è più una mascotte che la robusta prima linea del gruppo, e solo perché è il protetto del capoccia.

Alter Ego: Ubaldo “er Clorofilla”, sfattoneggiatore forestale

Origini: espulso dalle giovani marmotte per uso e spaccio di droghe, fu morso da un bradipo radioattivo, fuggito dai Laborati Super-Segreti, nella jungla (il Parco della Vittoria) dov'era stato trovato ed adottato dai Boy Scout, trasformandosi in una bestia feroce e decisamente lenta. Vagò senza casa per non si sa quanto tempo, cercando invano di sbranare le sue prede e accomunandosi sempre di più alla bestia che lo aveva morso, in un agonizzante processo che lo portò alla lentezza più assoluta. Fu raccolto dal Prof. D durante una giocata live, il quale lo mise sotto la propria ala educandolo, aumentando radicalmente la qualità della sua vita. Gli ha anche insegnato ad usare il bagno.

Simbolo: tre cunei che potrebbero sembrare artigli di bradipo o spinelli

Costume: capelli rasta, divisa da scout logora, mascherina di foglie e liane, perizoma leopardato sui pantaloni

Motto: ROOOOAAAAR-coff coff-che c'hai fumo, amico?

Squadra: gli Uomini del Dado

Quartier Generale: la Scuola per Super-Eroi

Eroismo: È Tutto Finto

Tratti:

- Pigra ferocia della natura [5]
- Profondo conoscitore di ogni tipo di erba [4]
- Dice di avere il Super-Olfatto [3]
- Pelosissimo [2]

Il Purgatore

Carismatico centauro, è il secondo in comando e, in teoria, si dovrebbe occupare dei guasti tecnici e di scassinare lucchetti e serrature, ma nel primo caso 9 volte su 10 peggiora la situazione dove non fa esplodere tutto al semplice tocco, mentre contro i chiavistelli non è mai stato visto applicare un procedimento diverso dalla forza bruta. C'è da concedergli che quando è in groppa alla sua Harley-Davidson (che poi è un triciclo ma non ricordateglielo che si offende), diventa una letale macchina di distruzione, nonché un ottimo esploratore urbano. Certo, se riuscisse a superare i 10 km/h sarebbe molto meglio, però su!, ci si accontenta. Ah, e dovrete vederli quando viaggiano tutti assieme sulla Harley-Davidson, unico mezzo di locomozione della squadra. Le sue armi preferite, ponendo comunque che riesce ad essere brutalmente mortale con qualsiasi cosa gli capiti tra le zampe agguantate, sono le tipiche dei lottatori di strada: catene, spranghe, tirapugni e le nude mani.

Alter Ego: Pierpaolo Molinestri, gestore di un'officina specializzata in motocicli (per bambini)

Origini: ne inventa ogni volta una diversa; in genere, è sempre un'infanzia straziante seguita dalla rivelazione mistica da parte di qualche entità soprannaturale che lo elegge giudice e punitore del male in terra. Spesso contorna la storia con piogge di fuoco, fiamme fatale che impazziscono per lui e altre bubbolate. In realtà, era semplicemente un emarginato che, vissuto sempre in periferia, era denigrato da amici e parenti perché non sapeva andare in bicicletta senza rotelle, incubo che tutt'ora lo perseguita, non essendo riuscito a impararlo. Quando vide gli annunci sui muri recitanti: « cercasi Super-Eroe sui 20 anni volenteroso anche senza esperienza no perditempo » non gli sembrò vero, e tentò così di riscattare la traumatica infanzia all'insegna di un precario equilibrio.

Simbolo: un teschio fiammeggiante e cornuto

Costume: motociclista anni '80 con chiodo, canottiera, jeans stracciati, guanti di pelle, anfibi, casco integrale e boxer bianchi sui pantaloni

Motto: genuflettiti, o peccatore, e redimiti col Purgatore!

Squadra: gli Uomini del Dado

Quartier Generale: la Scuola per Super-Eroi

Eroismo: È Tutto Finto

Tratti:

- Vandalo scatenato [4]
- Harley-Davidson (triciclo) [4]
- Convinzione mistica [3]
- Cassetta degli attrezzi [3]
- Cresciuto per strada [2]
- Usa l'alchool al posto dell'acqua [2]

Lady Cosplay

È l'unica donna del gruppo, quindi è ovvio che sia anche l'unica con un minimo di capacità ammalianti da utilizzare quando c'è da convincere un solerte guardiano a farli entrare nelle zone riservate. Ma la sua principale dote è la capacità di trasformarsi istantaneamente in qualsiasi... personaggio dei fumetti. Visto che non riusciva a trasformarsi in persone vere, hanno provato a fare disegni di queste, ma non riusciva a riprodurli comunque; disperati, hanno provato a contattare alcuni editori indipendenti, ma il risultato fu lo stesso: può solo imitare personaggi di fumetti appartenenti a multinazionali – e non ce n'è uno che non conosce. In combattimento, utilizza i suoi letali cosmetici (lancia-rossetti esplosivi, spruzza-profumo acido, fard annebbiante), o, quando l'ingegno non basta, sfodera la sua letale macchina da cucire, che oltre ad aiutarla nel creare i travestimenti, può cucire a terra o tra loro anche i più temibili avversari.

Alter Ego: Giulia Verdemare, membro fisso della giuria delle gare di cosplay internazionali

Origini: figlia di un sarto e di un fumettista, ha ereditato gli straordinari poteri di entrambi... ma anche le straordinarie limitazioni. I suoi genitori, strabiliati dalla dote della figlia e orgogliosi di avere un mutante in famiglia, la esponevano in giro come un trofeo, causando in lei non il desiderio d'affetto, ma, al contrario, un egocentrismo da palcoscenico che non ha pari nel mondo. Spinta dall'incommensurabile orgoglio, provò ad entrare nell'accademia dei Super-Servizi Segreti, ma non superò l'esame di trasformismo poiché sa duplicare le sembianze dei soli personaggi dei fumetti. Dopo aver inveito ripetutamente contro gli sconcertati esaminatori, ormai disillusa, decadde come mercenaria senza ideali, trovando conveniente lavorare per qualche tempo al servizio del Prof. D.

Simbolo: maschera teatrale con una mascherina da eroe

Costume: cambia a seconda del personaggio da cui è mascherata

Motto: ZZZ!

Squadra: gli Uomini del Dado

Quartier Generale: la Scuola per Super-Eroi

Eroismo: Tira a Campa'

Tratti:

- Cosplay istantaneo [5]
- Cosmetici atomici [4]
- Macchina da cucire portatile [2]
- Cultura fumettistica abominevole [2]
- Ammaliante [2]
- Attrezzi tecnologici da spia dei servizi segreti [2]

Floppy Disk

È il più giovane membro del gruppo ed anche l'unico che di tanto in tanto si sia rivelato davvero utile. La sua capacità in ambiente informatico è sbalorditiva, ed è superata solo dalla sua voracità in ambito di patatine, merende, bibite gassate e altre

schifezze chimiche. Temibile è la sua tastiera-lazo, con la quale può catturare ed immobilizzare gli avversari, ma ancora più letali sono i Brufoli Elettromagnetici; essendo molto probabilmente in parte cyborg, le sue pustole purulente hanno la straordinaria capacità di poter essere sparate spremendole, e, dopo aver inseguito il loro bersaglio, lo colpiscono avvolgendolo nella sostanza vischiosa finché questo non si arrende per lo schifo.

Alter Ego: Franco Tranzollo, hacker affermato e studente provetto

Origini: maniaco dell'informatica e di tutto ciò che riguardi minimamente il computer, raggiunta la veneranda età dei 14 anni, ha deciso che ingrassare davanti a un monitor mangiando patatine non faceva per lui. I nachos sarebbero stati molto meglio. Chattando col Prof. D accettò di entrare in una squadra di super-eroi, ma quando capì che il vecchio non parlava di una gilda per gioco di ruolo on-line era troppo tardi e non poté tirarsi indietro; si mise addosso i primi oggetti che trovò intorno a lui, presentandosi utilizzando il proprio nickname da pirata informatico.

Simbolo: torsolo della mela della apple

Costume: pigiama rosa, moppine a pinguino linux, testiera come pettorali, monitor sull'addome, mouse porta pacco

Motto: sloggo appena ho finito di lootare il drop del mob

Squadra: gli Uomini del Dado

Quartier Generale: la Scuola per Super-Eroi

Eroismo: Tira a Campa'

Tratti:

- Super-Hacker [4]
- Brufoli elettromagnetici [4]
- Hardware sempre pronto [4]
- Virtualmente senza fondo [2]

Prof. D

Anziano professore (in realtà è molto più giovane di quanto sembri e non è affatto un professore), è il leader e fondatore del gruppo. Ha la funzione di saggio onnipotente, è lui che decide quali missioni affrontare ed elargisce i magri salari agli altri componenti. Tutto questo potere è più che meritato: egli infatti è un Master, e seguendo un'antica disciplina mentale che asserisce che la realtà altro non sia un grande Gioco di Ruolo, ha di conseguenza poteri illimitati. Grazie al suo Manuale delle Regole, un volumone alto quasi quanto lui e spesso parecchi centimetri, riesce a trovare per ogni situazione un cavillo inoppugnabile da volgere a suo vantaggio. E quando fallisce con le regole, entrano in gioco i suoi terribili dadi magici, che oltre a funzionare egregiamente come proiettili, gli permettono di modificare un particolare evento della realtà rendendone casuale il bersaglio semplicemente tirandoli. Oltretutto sono anche truccati, quindi ci potrebbe vincere qualsiasi partita a dadi.

Alter Ego: Professore D. Dado, fondatore e preside della Scuola per Super-Eroi

Origini: fin da piccolo ossessionato dai giochi di ruolo, crebbe con l'idea di crearne uno proprio, originale e geniale come tutte le sue idee; un giorno, nelle profondità di una biblioteca dimenticata cui si era recato alla ricerca di un antichissimo Gioco di Ruolo contenente il segreto del sistema universale perfetto, si imbattì in un sapiente, tipo monaco immortale o cose del genere, che presentandosi come "Master" lo prese come allievo. Dopo un lungo periodo di addestramento ascetico e playtesting, grazie ad egli, si accorse che scrivere tomi fantasy di 300 pagine non era originale e capì che lui stesso era il personaggio di un Gioco di Ruolo, diventando quindi Master a sua volta con la capacità di alterare la realtà secondo il suo volere, decidendo di salvare il mondo sfruttando le sue nuove, onnipotenti capacità.

Simbolo: cinque puntini posizionati come sul dado a 6 facce

Costume: t-shirt sporca di sugo, pantaloncini, calzini bianchi alti, fondi di bottiglia quadrati, mutande con pattern di dadi rotolanti

Motto: andiamo a guadagnare punti esperienza, miei prodi!

Squadra: gli Uomini del Dado

Quartier Generale: la Scuola per Super-Eroi

Eroismo: The Be(a)st

Tratti:

- Dadi magici del destino truccati [5]
- Manuale delle regole [4]
- Sempre pieno di buoni consigli [3]
- Esperitone di Giochi di Ruolo [2]

I SUPER-CATTIVI

Ad ogni Super-Eroe corrisponde una nemesi. Senza Super-Cattivi, non esisterebbero i valorosi protagonisti delle nostre storie: sono sempre i malvagi a venire fuori per primi, scatenando la necessità di avere Super-Eroi contro cui farli battere. E oltretutto, perdono sempre, a riprova della metafisicità di Nemopolis. Inventare antagonisti è da sempre molto più stimolante rispetto agli Eroi, vuoi perché l'animo umano è corrotto dalle fondamenta, vuoi perché caratterizzare un malvagio dà la possibilità di liberare completamente la fantasia senza alcuna inibizione dovuta ai tabù della società. I Cattivi sono il male assoluto, lo squilibrio del karma, i demoni più scellerati delle nostre recondite paure, e, solitamente, gente affascinante piena di spasmanti tra i lettori. Nulla può essere anche solo minimamente comparato alla cattiveria di un Super-Cattivo; per quanto non facciano altro che inventare machiavellici piani con gli obiettivi più disparati, solo una meta hanno alla fin fine tutti quanti: distruggere il Super-Eroe, o soccombere al suo coraggio.

Attila

Colosso pieno di muscoli da culturista, fedele al suo nome, dove non passa non cresce più un filo d'erba. No, sul serio, letteralmente: il suo potere più importante è

causare la morte subitanea d'ogni essere vegetale che sia a pochi metri da lui. Questo ovviamente gli ha causato parecchi nemici tra i civili e gli Eroi più ambientalisti. Si dice che il suo potere sia dovuto al fatto che il 90% del suo corpo in realtà sia formato da composti chimici e integratori per body builder sintetici, ipotesi avvalorata dai suoi muscoli – enormi e lucidi ma molli come lo stracchino. La sua tecnica principale è infatti incutere paura alle vittime, per poi fuggire goffamente se queste si ribellano, conscio del fatto che ormai non riuscirebbe a sollevare nemmeno un grammo in più del suo peso e dei suoi vestiti. Ha un'insana passione per Frank Fravetta, noto illustratore fantasy.

Alter Ego: Saverio Fanfolfi, attuale campione in carica di Mister Universo

Origini: cresciuto all'ombra del padre, un culturista tra i più fanatici, il giovane Saverio crebbe genuino e ricco di sani principi. A due anni nel biberon gli ficcavano ormoni di toro e a quattro gli insegnarono come uccidere un uomo a mani nude. Alle elementari picchiava alunni e insegnanti, e in prima media vinse il campionato mondiale di body building. Ma solo con la maturità si accorse di avere un potere speciale: talmente era imbottito di reagenti chimici e sintetici che la vegetazione avvizziva al suo passaggio; alla morte del padre, l'unico che lo guidasse verso la retta via, si diede alla macchia, sfruttando i suoi flosci muscoli e la sua distruttività intrinseca per biechi scopi anti-ambientalisti, come rovinare i raccolti e devastare le aiuole in centro. Più di tutti subì la sua ira lo Zoo, e vestendosi delle pelli degli animali uccisi, si fece chiamare Attila, spacciandosi in pubblico per la sua reincarnazione.

Obiettivo: riconoscimento personale nell'essere il migliore, soprattutto sul piano della bellezza fisica

Simbolo: pesi cornuti

Costume: mantello di pelle, cinturone incrociato borchiato, perizoma peloso, stivali di cuoio, elmo cornuto con funzione di maschera, bracciali chiodati, spadone finto

Motto: ho aggiunto quattro chili ai miei pesi dall'ultima volta – quindi preparati a soccombere per mano del Flagello di Dio!

Covo: palestra-sotterraneo del Super-Mercato

Cattiveria: Tira a Campa'

Tratti:

- Muscoli chimici [5]
- Natura morta [5]

Diapason

Unica donna al 100% inserita nei criminali più rinomati di Metropolis, è una seducente quanto astuta forza della natura. Il suo potere, che può utilizzare a volontà come e quando vuole, è l'incubo degli stonati: chiunque le sia nei paraggi, infatti, non può fare a meno di parlare cantando e di muoversi ballando, come se ci si trovasse sul palcoscenico di un musical al sapore di sangue; ogni resistenza sarebbe inutile e porterebbe solo ed esclusivamente ad un dolore fisico straziante. Ella sfrutta il suo potere nei più meschini dei modi: tra i suoi hobby preferiti ci sono le rapine in banca, mentre il personale di sicurezza tra una piroetta e una giravolta tenta invano di chiamare i rinforzi, ma non

disdegna di allearsi con uno dei tanti Super-Cattivi che le sbavano appresso e d'aiutarlo nei suoi loschi progetti di dominazione del mondo. Da sempre abituata al mondo dello spettacolo, è un'abile acrobata, un'esperta tiratrice ed anche una scaltra ammaliatrice, la più letale e sfuggente Super-Cattiva che il mondo abbia mai visto. Notoriamente, l'unico che riesca a contrastarla è Mambo Kid, il Super-Eroe più inetto della città, la cui unica "capacità" si rivela utilissima nel rendere inutile il Super-Potere di lei.

Alter Ego: Nicolotta Singasonghe, soprano dell'orchestra del Teatro dell'Opera

Origini: il suo talento canoro si rivelò sin da bambina, quando recitò nel ruolo della discinta protagonista nel famosissimo musical « Se me lo fai ti sposo ». Da lì crebbe a dismisura la sua notorietà, partecipando a numerose altre opere cinematografiche, incidendo album di scadente musica pop, partecipando ai noiosi programmi televisivi nazionali di concorsi e scuole per giovani talenti e ripassandosi un produttore dopo l'altro all'insaputa del suo marito avvocato. Un giorno però, mentre si esercitava per l'ennesima opera da record d'incassi, ingoiò il fischiello per accordare la voce; nelle convulsioni da strozzamento cadde sotto la finestra, e nessuno seppe più nulla di lei, dandola per morta. Ella però era sopravvissuta, cadendo in un cassonetto destinato alla Discarica di Rifiuti Tossici, grazie alle cui tossine ricevette i suoi straordinari poteri. Vedendo però che, rimasta assente qualche giorno, nessuno già se la filava più, maledetto *Star-System!*, decise di riacquistare ricchezza e potere con la sua nuova dote, anche a costo di passare per vie un filino più illegali della sua precedente occupazione.

Obiettivo: accumulare quanti più soldi possibile

Simbolo: sagoma del diapason

Costume: tunica generica da musical storico, mascherina, mutandoni neri

Motto: si dia inizio alle danze!

Covo: possiede una decina di ville nel Rione Residenziale

Cattiveria: Tira a Campa'

Tratti:

- Musical sanguinario [5]
- Acrobata [2]
- Esperto cecchino [4]
- Seducente [2]
- Avidità trascendente [2]
- Cantante pop [2]

Il Dott. Bustino

Il Dott. Bustino, chiamato soventemente il Malvagio Dott. Bustino, non è ovviamente un Dottore vero e proprio, ma adora farsi chiamare così per gli insani esperimenti sulla materia prima dei suoi fantomatici poteri: la biancheria intima. Egli infatti ha l'orribile capacità di controllare completamente ogni tipo di mutande, reggiseni, calze e, ovviamente, bustini che riesca a vedere. Può restringerli fino causando dolori indescrivibili alle vittime, può sfilacciarli per spogliarle completamente, o può limitarsi al banale controllo telecinetico, facendo sbattere brutalmente i suoi avversari contro i muri o

tra loro. Vestito completamente ed esclusivamente di biancheria intima, può di conseguenza controllare il proprio corpo in maniera completa, ed inamidando all'istante il suo vestiario lo sfrutta a guisa di un'efficacissima armatura. Tutto ciò, oltre che davvero troppo demenziale, può anche sembrare inutile e inappropriato per il suo Livello di Cattiveria. Ma fate mente locale: qual è il primo, immancabile accessorio, messo sopra i pantaloni di ogni Super-Eroe?

Alter Ego: Agivulfo Tremori, eccentrico stilista

Origini: fissato sin da bambino con la biancheria intima, i suoi genitori non sapevano più come dissuaderlo dal frequentare l'Accademia Nazionale di Moda, premendo affinché diventasse un bravo salumiere come il padre. Ma fu odiato e cacciato anche da questa a causa della sua ossessione ormai maniacale che stava producendo idee sempre più folli e, da un certo punto di vista, progressiste; rintanato da solo in un'area nascosta dei Laboratori Super-Segreti, dette inizio ad una catena di esperimenti tra i più crudeli e disumani, focalizzati sul potere occulto della biancheria – e dopo gli ovvi, innumerevoli fallimenti continui, finì incastrato nei suoi stessi prodotti durante uno dei soliti incendi da laboratorio. Egli si fuse alla biancheria prodotto dei suoi studi, ottenendo gli strabilianti poteri che, dandogli alla testa, lo resero l'attuale completo pazzoide.

Obiettivo: abbattere chiunque indossi biancheria intima

Simbolo: sagoma di un perizoma

Costume: tutto completamente nero; bustino, reggiseno e mutande di pizzo, reggicalze, calze a rete, pedalini cafonni, guanti senza dita alternate lunghi fino al gomito, boxer in testa con buchi per gli occhi a guisa di maschera

Motto: ti stringono le mutande? Lascia che ti dia una mano!

Covo: sotterranei dei Laboratori Super-Segreti

Cattiveria: The Be(a)st

Tratti:

- Controllo supremo della biancheria [5]
- Pazzo visionario [4]
- Esteta nato [3]
- Mediocre scienziato [2]

Un Clone Malvagio

Il Clone Malvagio non è un Super-Cattivo ben preciso, ma con questo paragrafo presento delle norme generiche per crearne uno corrispondente ad un qualsiasi Super-Eroe guidato da un Giocatore della vostra partita. Innanzitutto, il Clone Malvagio deve avere un nome che sia l'anagramma di quello dell'Eroe oppure che abbia un significato totalmente opposto a quello del suo originale. Le sue funzioni e Super-Poteri possono essere identici a quelli dell'Eroe oppure anch'essi diametralmente opposti. Generalmente, i Cloni sono completamente pazzi o cercano semplicemente di distruggere l'Eroe perché è loro gusto farlo. Si può anche decidere che l'Eroe interpretato dal Giocatore è in realtà il suo Clone Malvagio, e quindi il Giocatore prenderà il comando dell'originale non appena questi si rivela, oppure che tutta la Squadra degli Eroi è stata clonata e ognuno si trova a

combattere contro la propria copia esatta – senza che nessuno riesca a prevalere per un bel po' di pagine a causa della parità assoluta dei poteri.

Alter Ego: ammesso che ve ne sia uno, può compiere qualsiasi professione, ma uno dei più divertenti utilizzi è farlo sgusciare nella vita privata dell'Eroe, minando le sue certezze sostituendosi a lui con i suoi conoscenti e comportarsi in maniera assurda così da rigettare le loro proteste sulla povera e ignara vittima

Origini: generalmente, un Clone Malvagio è stato creato tramite pasticci di ingegneria genetica da uno Scienziato Pazzo nel Laboratorio Super-Segreto, creando l'unico avversario in grado di contrastare lo sconfinato potere dei protagonisti delle vostre storie. Si può anche decidere che il Clone sia venuto da una dimensione parallela alla nostra, opposta a questa, dove i buoni sono cattivi e viceversa (si potrebbe quindi anche ricevere l'aiuto del Clone Buono di uno dei Super-Cattivi del fumetto), il cui accesso è reso possibile a causa di un'enorme esplosione o di una falla spazio-temporale dovuta ad un particolare utilizzo dei Super-Poteri o della Super-Tecnologia. Il Gemello Malvagio di un Super-Eroe non rientra comunque in questa categoria, dato che i fratelli per quanto in contrasto non saranno mai l'esatto opposto – a meno che, durante la gestazione, la madre non sia stata esposta alle radiazioni o altri fattori alteranti che hanno reso possibile la nascita di due gemelli l'uno antitesi dell'altro. È preferibile comunque utilizzare questo Un Clone Malvagio simulando in maniera vistosa che non si hanno più idee per mandare avanti la trama, agganciandosi ad un qualsiasi evento passato degli Eroi che ha causato la nascita di uno o più Cloni Malvagi da combattere.

Obiettivo: ovviamente distruggere l'originale buono con ogni mezzo a disposizione, magari facendolo prima soffrire un po'

Simbolo: lo stesso dell'Eroe o alterato ingenuamente, ad esempio messo sottosopra

Costume: lo stesso dell'Eroe, preferibilmente però con i colori invertiti

Motto: mi riconosci?

Covo: generalmente il Laboratorio Super-Segreto, dentro una cellula di incubazione, sospeso in un limbo di liquido amniotico artificiale, oppure una dimensione parallela e opposta

Cattiveria: pari o superiore a quella dell'Eroe, ma *mai*, e dico *mai*, inferiore, altrimenti non c'è gusto

Tratti: gli stessi dell'Eroe o il loro esatto opposto, facendo se possibile spazio al seguente Tratto, il cui Punteggio può variare a seconda di quanti Punti Eroe si dispongono.

➤ Odio ancestrale per il proprio originale [?]

Il Grande Furby

Forse il più criptico dei coloriti criminali di Nemopolis, il Grande Furby è rispettato e temuto da tutti i pochi individui che ne sono a conoscenza. Benché egli non abbia dei veri e propri poteri speciali, è al comando di un'agguerrita legione di Furby che non hanno più nulla da perdere. Dall'alto della sua gargantesca statura, impartisce ordini nell'indecifrabile lingua dei Furby ai suoi sottoposti, con i quali ha in ogni modo in comune un'intelligenza collettiva di natura trascendente, organizzati secondo una rigida

gerarchia militare basata sulla qualità delle capacità sensoriali e sull'ampiezza della memoria del software; benché il suo potere sia immenso, si tiene ancora nascosto alla maggior parte delle persone, e non ha mai fatto un'apparizione in pubblico – nemmeno per gli autografi. Alcuni dicono stia tramando un losco piano volto a conquistare, se non distruggere definitivamente, l'intera umanità, aspettando di avere forze sufficienti mentre ne studia i punti deboli, convinto che gli esseri umani siano troppo imbecilli per non nascondere una qualche letale arma segreta; certo è che molti dei Super-Cattivi di Nemopolis sono, chi più direttamente chi meno, aiutati o finanche coordinati da questa mistica quanto soffice creatura.

Origini: figura avvolta dal mistero, nessuno sa da dove vengano lui e i suoi innumerevoli sottoposti. Tra il ristretto cerchio di coloro che hanno avuto la fortuna di venire a sapere dell'esistenza Grande Furby e della sua popolazione nascosta, molti speculano facessero parte di un'antica razza aliena iper-tecnologica decaduta dall'oppressione del loro stesso potere, emigrati sulla terra per cercare di sopravvivere alla catastrofe; altri sono convinti che il Grande Furby sia uno dei tanti esperimenti falliti dei Laboratori Super-Segreti, di quelli classici che vedono coinvolti giocattoli che sanno apprendere dagli umani e vi si ribellano, fuggito dagli scienziati pazzi e rintanatosi nelle fogne per anni, dove ha prolificato la sua stirpe e moltiplicato esponenzialmente il proprio potere.

Obiettivo: l'ipotesi maggiormente accreditata afferma che per il momento si limiti ad imparare quanto riesce dagli esseri umani, ma il suo piano ultimo rimane un mistero anche per i Super-Cattivi a lui più vicini

Simbolo: sagoma di un becco con orecchie pelose

Costume: nudo, con mutandoni pelosi e mascherina

Motto: me felice!

Covo: cunicoli nascosti delle Fogne

Cattiveria: The Be(a)st

Tratti:

- Gigantesco [4]
- Super-Sensori [4]
- Esercito di Furby sanguinari [4]
- Morbido e pelosino [2]
- Intelligenza Collettiva [2]

Jackpot

« Date a Jackpot ciò che è di Jackpot – cioè tutto » è riportato con lettere di diamante sulla targa in oro dell'ufficio principale di questo Super-Cattivo. Egli infatti controlla ogni affare lecito e illecito della malavita di Nemopolis, e praticamente tutti i criminali, dalle gang di teppisti quattordicenni ai serial killer professionisti, fanno capo alle sue decisioni. È malato per il gioco d'azzardo e se non possedesse tutti i casinò della città sarebbe da tempo sul lastrico; questa sua mania si riflette sulle sue attività criminose, le quali coinvolgono sempre sfide dove solo la fortuna decide il vincitore. Adora competere con i Super-Eroi mettendo a repentaglio i propri progetti pur di provare il

brivido supremo del gioco. Sarebbe un avversario molto stimolante, se non fosse per un piccolo dettaglio: nessuno ha mai assistito ad una sua vincita in una partita di qualsivoglia gioco d'azzardo; perseguitato dalla sfortuna, dice a tutti che di tanto in tanto, quando gioca da solo per allenarsi, riesce a vincere qualcosina. Nella sua vita ha fatto ricorso ai trucchi più biechi pur di provare a vincere una partita a poker, usando mazzi truccati, obbligando gli avversari a perdere sotto minaccia di morte, ma niente, è una legge cosmica ben più forte delle patetiche resistenze mortale: Jackpot deve perdere. Durante le sfide, solitamente manda avanti più d'una delle innumerevoli gang giovanili al suo servizio, e lui agisce in prima persona solamente se strettamente necessario.

Alter Ego: Tony Zucco, boss della criminalità

Origini: nato in Italia come nella migliore tradizione, sin da bambino portava i baffoni neri e adorava giocare a dadi con i suoi amici, che puntualmente gli sborsavano i soldi per la merenda. Crescendo continuava a perdere soldi con i bambini delle elementari, molti dei quali ne ereditarono la casa e gli averi, ritrovandosi indipendenti dalla famiglia già a dodici anni. Ormai povero, decise di rifarsi una nuova vita, ed emigrò a Nemopolis in cerca di fortuna – che non ebbe mai. Il vecchio boss della criminalità lo prese però in simpatia, e, cominciando a lavorare per lui compiendo semplici lavoretti, scalò la gerarchia del clan sino a diventare il prescelto del capo, il quale, con la vecchiaia, gli lasciò in eredità la gestione di tutta la baracca, limitandosi a dargli consigli per telefono da un lettino in una delle sue assolate sue spiagge tropicali.

Obiettivo: mantenere il suo impero criminale, vincere una sfida ad un gioco d'azzardo contro un Super-Eroe

Simbolo: simbolo del dollaro

Costume: completo gessato, sigaro cubano, mascherina, pieno di anelloni e con patacca dorata appesa al collo

Motto: bingo!

Covo: il Casinò

Cattiveria: È Tutto Finto

Tratti:

- Lupara [5]
- Dubbia eleganza [4]
- Giocatore incallito [3]
- Maledizione imperante [2]

Il Mimo

Misteriosa figura del panorama criminale, è uno dei più pericolosi e malvagi Super-Cattivi della città. La sua unica capacità è anche la più straordinaria che si possa immaginare: mimando un oggetto, può riprodurre gli effetti come se lo avesse per davvero. Questa abilità ha ovviamente usi illimitati di una potenza senza precedenti. Alcuni dei più banali utilizzi sono la pistola, con l'indice e il pollice ad elle; il fucile mitragliatore, stessa posizione ma con due mani; la bomba esplosiva, flettendo leggermente le gambe e mimando l'azionare del dispositivo di detonazione portando

velocemente i due pugni chiusi dall'altezza del petto verso il basso per poi tappare le orecchie; ma può anche diventare rapidissimo mimando di guidare una macchina o un jet supersonico, o proteggersi mimando di avere un muro davanti. Solo un difetto è stato riscontrato nella sua tracotanza di potere: non può emettere alcun tipo di suono, parlando, muovendosi, sbattendo oggetti tra di loro e via dicendo... a meno che non stia mimando un'azione che compie indirettamente del rumore, come mimare di chiamare al telefono, per esempio, causando lo squillo del telefono di cui ha mimato la composizione del numero. È l'acerrimo nemico di Lady Cosplay, avendo questa mentalità e obiettivi completamente opposti ai suoi. Odia un sacco di cose, come gli specchi, gli altri mimi, le maschere, e spacca tutto ciò che non gli piace a prescindere dal contesto.

Alter Ego: riflesso nello specchio di Arturo Picciacci, celebre ex-mimo

Origini: le origini del Mimo sono molto particolari, come lui stesso del resto: egli era una volta il riflesso nello specchio di un famoso mimo professionista. Questi, che fu la sua prima vittima, soleva specchiarsi frequentemente, oltre che per controllare che il cerone e il resto del trucco fossero al loro posto, esercitandosi nei suoi acclamati numeri. Il suo riflesso era però stufo di mimare un mimo, e quindi, da essere spirituale che era, divenne materiale prendendo una forma identica a quella del suo padrone vestito per lo spettacolo, uccidendolo e cominciando da subito la sua carriera sempre in salita da omicida Super-Cattivo.

Obiettivo: annientare tutto ciò che sia anche solo metaforicamente duplicato di qualcos'altro

Simbolo: coppia di guanti da mimo

Costume: maglietta a righe bianche e nere, panciotto con maniche larghe nero, pinocchietti neri con bretelle bianche, calzini lunghi bianchi, mocassini neri, guanti bianchi, cerone e trucco nero da mimo sulla bocca e intorno agli occhi, tuba nera, mutande bianche sui pantaloni

Motto: ...

Covo: sotterraneo semidistrutto e dimenticato del Teatro dell'Opera

Cattiveria: The Be(a)st

Tratti:

- Super-Mimo [5]
- Odio per i duplicati [5]

Numero 00

Questo Super-Cattivo è un lupo solitario, catalogato tra i più odiati da tutti; è l'unico che sembra agire più come un brigante da strada che come un affascinante criminale. È ossessionato da qualsiasi tipo di sport, anche se sembra prediligere l'uso delle palle – tant'è che la sua più grande mania è di non smettere mai di palleggiare, con qualsiasi palla di qualsiasi sport. È un pazzo omicida che, non potendo sfogare il proprio stress giocando o tifando, lo catalizza nella violenza pura. Il suo equipaggiamento principale è la sacca sportiva, dalla quale può tirare fuori qualsiasi attrezzatura del genere, dalle palle alle mazze, sue armi preferite e che sa utilizzare con maestria olimpionica,

efficaci sia dalla distanza sia nel corpo a corpo; notevole è anche il suo asciugamano sudato, che sferzato sulle natiche degli Eroi causerà loro atroci sofferenze. L'unica capacità soprannaturale vera e propria è il conoscere nei minimi dettagli ogni avvenimento sportivo passato, presente o futuro, anche nelle sottigliezze più impensabili – come il colore dei calzini dello spettatore numero 3928 della partita di cinquanta anni fa – potere che usa con sommo diletto per predire i risultati delle partite agli invidiati tifosi, rovinandogli tutto il divertimento.

Alter Ego: Lello Bagascia, ex-capo degli ultras di Nemopolis

Origini: ultras sfegatato della squadra di lotta di sopracciglia del Distretto Portuale, era già un ricercato dalla polizia per innumerevoli reati, tutti all'insegna della violenza più brutale. Tra i peggiori, lo strizzamento in pubblico dei capezzoli del Sindaco, cosa che quest'ultimo ancora non gli ha perdonato, e l'uccisione del Super-Cane Fuffi I, inimicandosi l'intera popolazione e la totalità dei mass-media. Fu durante l'ennesimo derby che assunse i pieni poteri dei quali è attualmente investito. Alla vittoria della sua squadra, fu travolto dalla massa di persone festeggianti, rimanendo quasi ucciso a pedate, per poi essere pressato fino alla morte contro la riserva di palloni dello Stadio. Da questi assunse nuova vita e il suo terribile potere mortale, dando pieno sfogo a tutte le sue inclinazioni sanguinarie.

Obiettivo: commettere quanti più omicidi possibili senza smettere di palleggiare

Simbolo: 00, ovviamente

Costume: maglietta da pallavolo, elmo da rugby, pantaloni da baseball, guantoni da portiere, pattini da hokey, mutandoni da basket sui pantaloni, sacca sportiva, asciugamano sudato sulle spalle

Motto: scatta sulla fascia il Numero 00, dribbla l'Eroe e... e colpisce! Vince il Numero 00!

Covo: spogliatoio in disuso dello Stadio di lotta di sopracciglia

Cattiveria: Tira a Campa'

Tratti:

- Palleggiatore omicida [5]
- Sacca sportiva [4]
- Asciugamano sudato [3]
- Conosce tutti gli eventi sportivi passati o futuri [2]

L'Uomo Ornitorinco

Il fatto di essere il gemello cattivo dell'Uomo Bradipo compone la quasi totalità del significato di questo Super-Cattivo. Qualcuno doveva pur avere un gemello cattivo, quindi non fate quelle facce e leggete il resto. Anche lui è un selvaggio combattente, ma molto più dannoso del fratello, poiché i suoi letali speroni secernono una delle più pericolose e resistenti tossine del mondo, obbligando la vittima a ridere maliziosamente come una dama dell'ottocento fino a morire, la cui cura è conosciuta solo da qualche Scienziato Pazzo con funzione di deus ex machina. Per il resto, nuota e scava molto velocemente e non sdegna di attaccare anche col becco o la coda coriacea. Suo principale

difetto, in comune col fratello, è la mancanza totale di un'intelligenza anche solo infantile, cosa che lo conduce ad essere ancora più simile alle bestie cui appartiene.

Alter Ego: Ugo Lanzotti, gemello cattivo dell'Uomo Bradipo

Origini: Fratello segreto e malvagio dell'Uomo Bradipo, fu, come la sua nemesi buona, abbandonato nelle foreste da bambino. Ma dove Ubaldo fu raccolto e allevato dai Boy Scout di quella zona, il povero Ugo dovette cavarsela da solo sin dalla tenera età. Vagando errabondo nell'inestricabile vegetazione, giunse ad una piccola colonia di ornitorinchi, che gli insegnarono a procurarsi da mangiare, a far di conto e come ottenere le loro straordinarie capacità, tra cui il veleno. Quando scoprì che si trovava semplicemente in un laghetto del Parco della Vittoria, fu pervaso da un senso di inferiorità devastante e sentendosi preso in giro come un allocco, diede inizio alla sua carriera da criminale.

Obiettivo: vendicarsi della città che lo ha abbandonato e ostacolare il fratello buono in ogni modo

Simbolo: becco da ornitorinco zannuto

Costume: vestito di peli d'ornitorinco, becco da papera a visiera di berretto con spazio per gli occhi stile mascherina, mutandoni

Motto: AGNARFBAU

Covo: rustica caverna dietro la cascata nel lago degli ornitorinchi nel Parco della Vittoria

Cattiveria: The Be(a)st

Tratti:

- Speroni tossici [4]
- Furia selvaggia [4]
- Nuota come cammina [4]
- Sete di vendetta contro la città e il fratello [2]
- Scemo come un ciuco [2]

Remora

Metà donna e metà pesce – ma non come le sensuali sirene, bensì con la parte umana di sotto e quella di pesce, oltretutto storione, di sopra – come la figura mitologica di cui porta il nome ha lo straordinario potere di rallentare i movimenti fino all'immobilità di uno o più bersagli lanciandogli le ventose appiccicose che coprono il suo grasso e squamoso corpo da mostro. È una fanatica della Città Sommersa e lotta per la causa della sua patria la spinge a bersagliare tutti i fattori inquinanti di Nemopolis, soprattutto Capitan Rowenta, suo acerrimo nemico per ovvi motivi. D'altronde, per quanto sia ambientalista, è stata vista mangiare senza troppi pensieri sushi a volontà, pescare in compagnia di altri Super-Cattivi con cui ha stretto alleanza e scaricare indegnamente i rifiuti domestici al di là del Porto. Vanta una forza eccezionale quasi quanto la sua bruttezza, ma sembra che non sappia nuotare molto bene.

Alter Ego: Principessa Cacatua, erede al trono della Città Sommersa

Origini: ovviamente, tritoni e sirene sono, come tutti sanno, con la metà superiore umana e la metà inferiore da pesce; essi vivono sott'acqua in grandi regni, ignari o in lotta con gli esseri della superficie, sviluppando la propria società indipendentemente dagli sporchi

terrestri. Un giorno però il Re della città sommersa ebbe una figlia deforme, orribile a vedersi, tanto che per non vomitare dovette esiliarla dal mare, cacciandola in superficie. Qui lei non ha perso tempo per presentarsi come emissario dei potenti tritoni, i quali l'hanno inviata in qualità di erede al trono e migliore guerriera della nazione per preparare il terreno alla battaglia ormai prossima tra le forze di sopra e quelle di sotto, e nel frattempo si gode la bella vita devastando qui e là come più le ispira.

Obiettivo: devastare la civiltà terrestre

Simbolo: molecola di H₂O

Costume: stracci d'alghe a coprir le vergogne, inutile maschera sul faccione da storione

Motto: colpito e affondato!

Covo: una nave abbandonata ormeggiata in una zona paludosa vicino al Porto

Cattiveria: The Be(a)st

Tratti:

- Ventose rallentanti [5]
- Guerriera delle profondità [4]
- Pesce nella metà inutile [3]
- Brutta più della morte [2]

Tourbillon

Metà umano e metà macchina, è un folle terrorista che ha il completo controllo sugli orari mostrati da qualsiasi tipo di orologio – sia esso analogico, a pendola o da polso, sia digitale, su computer o elettrodomestici – anche se ovviamente non può alterare il tessuto del tempo ma solo spaventare a morte chi ha un appuntamento. È un maniaco criminale tra i più maligni; angosciose sono le domeniche mattina in cui fa risuonare tutte le sveglie della città all'alba, come pure quando posticipa l'orario del campanile di San Crispino, mandando l'intera città in delirio da ritardo al suono delle campane. Benché oltre questo terribile potere non abbia altre capacità sovranaturali, è un meccanico abilissimo e la sua armatura, fusa col suo stesso corpo, spesso rivela sorprese astute e malvagie, come bombe-sveglie (che ovviamente fanno il conto alla rovescia disordinatamente e non esplodono mai quando ce lo si aspetta), lancette-elicottero che gli permettono di svolacchiare e via dicendo, nonché di sapere sempre l'ora esatta in qualsiasi parte del mondo. Uno dei suoi punti deboli, che però in alcune situazioni è capace di incutere una strizza nera alle povere vittime, memori della sua crudeltà, è l'inappellabile tic-toc che lo precede ovunque egli si appropinqui.

Alter Ego: Cristiano Bertolla, mastro orologiaio

Origini: mentre sistemava i nuovi arrivi della sua bottega, il rinomato genio della tecnologia orologiaia s'incuriosì di aver ricevuto uno strano orologio d'antiquariato, il cui meccanismo era dissimile da qualsiasi altro orologio avesse mai visto – ed erano decenni che lavorava in mezzo a pendole e cronometri. Ovviamente analogico, presentava una puntualità perfetta, e non si riusciva ad individuare dove fossero le batterie o qualsivoglia fonte energetica per farlo muovere. Particolare anche era il suo design, ricordante le popolazioni native del Mesoamerica. Non fece in tempo però ad analizzarlo che un

anonimo Super-Eroe, convinto quello fosse il covo di un Super-Cattivo, fece saltare in aria la baracca. Cristiano fu travolto da tutti i suoi orologi e marchingegni appesi ai muri, tenendo stretto in mano il nuovo arrivo. Rimase tra la vita e la morte per giorni, finché l'antico orologio si animò e fece levitare, come condotti dalla forza di un magnete, tutti gli altri marchingegni sparsi tra le macerie, che sostituirono le parti maciullate del corpo dell'artigiano, rendendolo parzialmente automa; per ultimo venne poi il mistico macchinario, sostituendosi al cuore, donandogli gli straordinari poteri che non esitò ad utilizzare per i scopi più malvagi.

Obiettivo: terrorizzare quante più persone col suo potere, vendicarsi di tutti i Super-Eroi del pianeta e scoprire da dove viene l'orologio che gli ha salvato la vita

Simbolo: orologio con numeri disordinati e lancette storte

Costume: armatura meccanica ricordante una pendola coprente anche il volto col quadrante, pieno d'orologi d'ogni tipo su ogni parte del corpo

Motto: è giunta la tua ora!

Covo: il suo vecchio laboratorio sotterraneo, restaurato, con le pareti piene d'orologi delle forme più svariate e strutture tecnologiche folli quanto geniali

Cattiveria: Tira a Campa'

Tratti:

- Signore degli orologi [4]
- Armatura bio-meccanica [5]
- Super-Artigiano [3]
- Vendetta folle e caotica [2]

LE GANG

La criminalità non è costituita solo da leggendari Super-Cattivi: anche i cittadini normali fanno del loro meglio per non sfigurare in questo ambiente, sfornando notte e giorno nuovi gruppi di ragazzotti che se la spassano di notte. Ogni Gang è accomunata da una particolare preferenza di gruppo, una passione in cui crede ogni membro e che unisce tutti quanti, nel nome della quale compiono ronde notturne per cacciare Super-Eroi o semplicemente compiere atti vandalici privi di alcun significato. Ogni Gang viene considerata come un singolo avversario, con i suo Tratti e la sua Umiliazione; durante il gioco, non importa se attaccano tutti assieme o uno alla volta (tattica stupidamente preferita), dato che comunque i Tratti sono quelli. Tuttavia, nella maggior parte dei casi, gli Scagnozzi (vedi All'Avventura!) di un Super-Cattivo sono costituiti interamente da una Gang, tanto che ho preferito mettere la stessa struttura di regolamento per entrambi, così da facilitare la comprensione di questa.

I Poppanti Impazziti

Molto probabilmente è la Gang più forte di tutte, organizzata in maniera impeccabile e presente in diverse altre città fuori da Nemopolis. Il loro scopo primario è il terrorismo, non importa poi per quale causa, ciò che conta è smitragliare a destra e manca

infondendo panico e raccapriccio nella popolazione. In tanti hanno tentato di analizzare il loro comportamento ribelle, ma che ci vuoi fare, son ragazzi, ormai crescono così velocemente che manco ce se ne accorge e basta una cattiva compagnia che ZAC ecco che perdono la retta via e diventano teppisti in piena regola. I loro assalti sono precisi e senza sbavature, tanto che spesso vengono assoldati come assassini; stracarichi dell'artiglieria pesante che li contraddistingue, arrivano, distruggono, e poi se ne vanno. Nessuno sa da dove riescano ad avere così tanta potenza di fuoco, perché i pochi che si fanno catturare vivi entrano in un letargo prenatale, rannicchiandosi in posizione fetale e ciucciandosi il pollice, piangendo di tanto in tanto quando hanno fame. Sembra che abbiano un infinito accesso alla tecnologia militare, facendo impallidire il Rambo più equipaggiato di fronte a come vanno in giro loro: famosi, tra gli altri, sono i loro biberon mitragliatori, le carrozzine lanciarazzi e i temibili ciucci esplosivi a frammentazione.

Aspetto: portano tutti un grande pannolone chiuso da una gigante spilla da balia a forma di mitra, e si decorano con gli accessori tipici dei bebè

Motto: chiamate la mamma, che vi do le tottò!

Tratti:

- Arsenale illimitato [5]
- Organizzazione terroristica [3]
- Bambini viziosi e capricciosi [2]
- Addestrati come soldati perfetti [4]

I Ragionieri Repressi

Instancabili contabili durante il giorno, vandali patetici di notte: i Ragionieri costituiscono un'infezione della società che, godendo delle grazie delle forze governative, possono dilagare senza timore di essere fermati, e anche i Super-Eroi più temerari provano compassione per il loro desiderio di infrangere le regole senza poterlo fare, nemmeno volendo. Non hanno bersagli particolarmente preferiti, ma girano per la città dentro i loro macinini ululando alla luna e gridando feroci, assettati di violenza come pochi altri, ma totalmente incapaci di eseguirla. Si armano di penne a sfera, calcolatrici, righelli, fermacarte, e qualsiasi altro attrezzo riescano a rubare dal loro ufficio prima di andare a far danni insieme agli amici. Purtroppo per noi, sono un falso pericolo in costante crescita, e ormai si vedono bande piccole e grandi di Ragionieri ad ogni angolo della strada, compienti atti vandalici minuscoli ma molto fastidiosi: rigano le macchine dei loro dirigenti, uccidono bestioline pelose di piccola taglia mentre dormono, scarabocchiano sui muri scritte a dir la verità non molto oscene e via dicendo.

Aspetto: sono quasi tutti uguali, e ci si confonde spesso tra l'uno e l'altro: portano grandi occhiali quadrati, con calvizie precoce spesso curata da un riporto fatto male, e per il resto mantengono le loro giacche da ufficio, accostate a cravatte i cui colori farebbero vomitare un pittore cubista stravagante

Motto: è giunto il momento di regolare i conti!

Tratti:

- Violenza repressa [5]

- Teppisti da ufficio [5]

I Sette Samurai

Tutti i membri di questa temibile Gang sono degli appassionati persi dei film di arti marziali girati Hong Kong, spesso definiti come B-Movies, e conoscono a memoria tutte le coreografie dei loro idoli dai nomi impronunciabili, anche se la potenza effettiva delle loro mosse è parecchio discutibile. Sono degli isterici e irascibili; la maggior parte delle volte infatti attaccano senza preavviso persone completamente innocenti, massacrandole a pedate con l'espressione tipica di chi stia mettendo la parola fine ad un'antica faida tra clan criminali. Di certo c'è da riconoscergli che, per quanto le loro mosse siano di effimera potenza, sono degli acrobati straordinari, e non perdono occasione di camminare sui muri o fare salti mortali durante un combattimento al solo scopo di impressionare gli avversari. Per quanto poi il tipo di combattimento preferito include solo le arti marziali a mani nude, non disdegnano l'utilizzo di armi antiche e moderne, un ibrido tra quelle tipiche delle culture western e orientali, affiancando le rivoltelle agli shuriken, i winchester alle katane.

Aspetto: generalmente seguono rigorosamente i clichè delle mode ormai superate, e la più diffusa è quella fine anni 60/inizio 70

Motto: UUUUUUHAHATATATA!!!

Tratti:

- Arti marziali da film [5]
- Coreografie acrobatiche [4]
- Carabina e katana [3]
- Irascibili e suscettibili [2]

Le Suore Centaure

Questa feroce Gang, che estende il proprio dominio anche fuori da Nemopolis, è una delle più violente e immorali. Secondo un procedimento iniziatico, vanno in giro a corrompere innocenti suorelline, che magari in quel momento stanno compiendo buone azioni, rendendole assatanate mastine amanti delle moto vistose, che modificano personalmente facendole rombare come elicotteri e vivendo integralmente sulla loro sella come un tempo i barbari facevano coi loro cavalli, cucinando il pranzo sul motore bollente e dormendo stendendosi sul manubrio. Le motociclette, di cui sono espertissime e virtuose, vengono utilizzate come principale elemento dei loro atti vandalici, assalendo in carica gli innocui passanti, finanche sfruttandole come armi mortali, compiendo elaborate acrobazie e piombando sulla testa delle povere vittime. Altri armamentari diffusi tra loro sono i tipici oggetti da messa, come croci, insensieri, bibbie e peni di gomma, e quando si tratta di menar le mani nel corpo a corpo sfoderano una brutalità inaspettata. Sono molto unite tra di loro, tanto che spesso si fanno cucire sulla schiena delle loro tuniche figure provocanti comuni a tutte, come crocifissi completamente nudi, madonne seducenti e papi rockeggianti.

Aspetto: secondo la migliore tradizione dei vari gruppi ecclesiastici, rigorosamente in pelle nera o bianca e con aggiunte metalliche come catene, piercing e borchie sparse sul vestito e sul corpo

Motto: benvenuti all'inferno!

Tratti:

- Diabolicamente feroci [3]
- Armi della chiesa [4]
- Fiere e ribelli [2]
- Motocicletta da paura [5]

I Truzzoidi Mangiacervelli

I terribili Truzzoidi escono dalle loro discoteche nascoste solo col favore delle tenebre, spesso in macchinoni decappottabili che però non sanno guidare. Essi non hanno una vera e propria forza di volontà, dato che non hanno una mente senziente, ma animati da forze misteriose girano per i vicoli in cerca di materia grigia da mangiare; la loro potenza sta infatti nel rendere Truzzoidi le stesse vittime a cui hanno fottuto il cervello. Loro armi principali, oltre alle spranghe e le catene, sono anche stereo e casse da dove esce "musica" house ad assordante volume, che obbliga i poveri passanti a ballare in maniera scoordinata rendendosi vulnerabili ai loro attacchi. I più potenti Truzzoidi, riconosciuti dal gruppo come leader, sono degli esperti di arti marziali, che, ballando sulle note della loro "musica" infernale, riescono a schivare i colpi dei Super-Eroi con straordinaria agilità, per poi compiere attacchi inaspettati completamente fuori tempo rispetto alla "musica" che richiedono un corpo non umano per poter essere eseguiti.

Aspetto: a seconda della zona in cui vivono, tendono ad essere o completamente uguali tra loro o molto variegati; preferiscono comunque jeans il cui designer deve aver sofferto molto da piccolo, felpe o magliettine ben composte, scarpe traslucide, e vari accessori, come occhiali-televisori, cinture legate nei punti sbagliati e così via

Motto: unisciti a noi... unisciti a noi... senti come sale...!!!

Tratti:

- Mangiacervelli contagioso [4]
- "Musica" House [4]
- Lotta danzante del truzzoide [4]
- Completamente senza forza di volontà [2]
- Decappottabile inguidabile [2]

I CITTADINI

Ebbene sì, esistono anche i cittadini comuni nelle storie dei Super-Eroi. Il fatto che siano la principale causa del loro intervento protettivo è puramente marginale, anche se gioca a loro favore; ma è esclusivamente l'utilizzo che se ne fa a trasformarli in qualcosa di essenziale nel *travolgente divertimento* di una giocata a **S di Sorro**. Essendo in ogni modo i cittadini una massa informe senza volto e personalità, mi sono riservato di

descrivere solo quelli molto sopra la norma e che più potrebbero influenzare la missione di un Super-Eroe. Il Master ovviamente può inventarsi quanti più cittadini possibili, e quelli scritti di seguito, più che una vera lista per incontri, servono solo come spunto narrativo per focalizzare meglio i ruoli di questi stereotipi tipici delle saghe Super-Eroistiche; sono privi infatti di informazioni tecniche, come i Trattati, che d'altronde sarebbero inutili, e anche la singola parte narrativa è volutamente vaga per facilitarne la personalizzazione.

Adelio Sgrevoni, Addestratore di Super-Eroi

Un tempo meglio conosciuto come “l’Imperatore”, il Super-Eroe in stile legione romana difensore dei deboli e del governo oligarchico di Nemopolis, è caduto nell’anonimato durante la grande repressione degli Eroi di qualche decennio fa, conducendo fino ad adesso una vita di stenti con una pensione da fame. Piegato dagli acciacchi dell’età, ha scoperto di recente l’emozione di indossare nuovamente il suo vecchio costume, rivendicando il proprio passato scatenandosi in interminabili racconti sulla sua gloriosa carriera, di com’era vigoroso e affascinante da giovane, di quanti Super-Cattivi ha combattuto e di tutte le altre cose sono soliti vantarsi i vecchi Super-Eroi, offrendosi come addestratore di Super-Eroi gratuito. È completamente scollegato dalla Scuola per Super-Eroi e accetta sempre un solo gruppo per volta durante le sue lezioni. Sceglie i poveri malcapitati gironzolando per i vicoli della città, puntando i più inetti e tendendogli un agguato per presentarsi durante le solite ronde notturne e quindi obbligarli, sotto la minaccia di cominciare uno dei suoi terribili racconti di guerra, a diventare suoi allievi finché non saranno veri uomini. Ha una casetta al limite del Distretto Portuale, ma addestra gli Eroi alle sue rigide quanto assurde discipline (famosa la Lotta di Adelio, una tecnica che consiste nel legare come un salame l’allievo e dirgli di schivare le bastonate che gli infligge il maestro) dentro una baracca nella Periferia Agricola.

Costantino Pietralonga, Commissario

Anziano commissario di polizia, è lo storico oppositore delle forze del male a Nemopolis. Presenta una carriera impeccabile, più lunga di qualsiasi Super-Eroe, che gli vale un’esperienza su campo degna di un veterano. Si considera il più grande alleato delle forze del bene, ma di fatto trascende gli ideali che segue; in fondo, adora più il rispetto della legge che la legge in sé, e non chiude un occhio nemmeno sulle (numerose) sviste dei Super-Eroi di Nemopolis. Con moglie e figli, anche loro senza senza pecche, è un esempio di fastidiosa rettitudine morale simil-religiosa riconosciuto anche dai molti nemici che si è creato, che lo odiano più ferocemente ogni volta che da dimostrazione di nobiltà e purezza... Anche se spesso, per seguire alla lettera codici e leggi scritte, si è ficcato in situazioni non poco imbarazzanti. È sempre affiancato da un fedele e giovane tenente, il cui nome potrebbe essere Gregorio Fallace e la cui intelligenza non dovrebbe superare quella di una marmotta morta, che equilibra il saggio leader mettendo a disposizione il vigore ormai perso della gioventù – e che solitamente è più morbido

riguardo all'esecuzione del suo dovere, morbidezza dovuta più alla sua ingenuità disarmante che ad una scelta ragionata.

Sallustio “Cacciavite”, Fabbrikante di Tecnologie per Super-Eroi

Storico meccanico, anche se è focalizzato nella tecnologia analogica – a volte si spinge fino ai marchingegni a vapore – si trova a suo agio lavorando anche con super computer, nanotecnologia e invenzioni futuristiche. Sempre con salopette e guanti macchiati di grasso, le tasche piene di cacciaviti e chiavi inglesi, per le quali ha ceduto il cognome in cambio di un titolo molto più consono alla sua natura, è il più straordinario genio in ambito di costruzione e vendita di armi, veicoli e attrezzature per veri Super-Eroi. In cambio del giusto compenso, è stato capace di violare le leggi della natura costruendo tasche dimensionali, fucili antimateria, astronavi infraspaziomarine, suite multiuso e praticamente qualsiasi altro aggeggio che vada al di là del coltellino svizzero visto addosso ad ogni Super-Eroe di Nemopolis; si racconta che una volta, prestando aiuto ad una Squadra contro La Cosa Pelosa, costruì un depilatore per ascelle con solamente i suoi denti, un uccello morto e una scatola di sigarette. Esercita la sua professione nell'arcinota “Super-Officina” della Zona Industriale, un enorme complesso semi-sotterraneo in cui ci si può trovare letteralmente di tutto.

Katrina Marzotti, Giornalista

Tra le poche donne che sono riuscite a far carriera nella società maschilista di Nemopolis, questa sfacciata e instancabile reporter è indirettamente uno dei principali avversari dei criminali della città, avente come base operativa il Grattacielo degli Uffici, dove risiede la redazione della testata a cui appartiene, il *Daily Bubbles*, noto rotocalco che non presenta veri e propri articoli ma solo titoli altisonanti. Sebbene il suo cinismo non le causi scrupoli se ha la possibilità di fare uno scoop-scandalo sulla vita di un Super-Eroe, magari ammaliandolo e scoprendo la sua vera identità (anche se interessa a pochi), il suo obiettivo rimane sempre e comunque divulgare l'informazione a tutto il popolo Nemopolitano, contrastando la criminalità organizzata con le armi in suo possesso: una parlantina degna di un avvocato professionista, la straordinaria abilità di rigirarsi la frittata come e quando vuole e il discreto fascino della donna in carriera (compresa la camicia scollata e la minigonna troppo mini), che gli assicura buoni contatti nella parte oscura della città e un modesto stuolo di giornalisti pronti a tutto per lei – tra questi, circa una volta ogni cinque anni viene eletto il cameraman che la seguirà in ogni momento della sua vita, compresa la doccia, a patto però che la telecamera (spenta) non scenda mai e poi mai dalla sua spalla e che la sua bocca non emetta il minimo fiato, eseguendo ciecamente gli ordini di lei.

Gino Ferullio, Mitomane

Questo ragazzino pieno di complessi ha il destino segnato: a soli dodici anni conosce a memoria ogni singolo Super-Eroe presente a Nemopolis, e si è già cucito il costume per quando sarà grande e gli verranno i poteri – anche se è indeciso sul nome da utilizzare: Sodomizzatutti gli sembra un po' troppo cattivo, ma l'unica alternativa che gli viene in mente è La Moffetta Fotonica, quindi al momento ha deciso che per trovare l'illuminazione sul suo destino deve seguire in ogni istante il Super-Eroe più forte della città, carpendone i segreti e aiutandolo nella sua lotta contro il crimine. Scontato è che inconsapevolmente, con la sua assillante presenza, aiuta sempre i nemici del Super-Eroe, distraendolo, rallentandolo e rincogliendolo a tutte l'ore con quella sua insopportabile vocetta stridula da pre-adolescente. S'ingegna anche a crearsi armi elaborate, non precludendosi alcuna strada nello sviluppo dei poteri del futuro Super-Eroe che sarà, ma la maggior parte delle volte è solo finzione, decorando e dipingendo armi già esistenti e cambiandogli nome. I genitori, benestanti e con una casona piena di giardini e governanti nel Rione Residenziale, sono degni del figlio: il padre, colonnello, è totalmente all'oscuro dei suoi progetti e guarda solo i voti scolastici; la madre, ritardata persa e siliconata integralmente, annuisce con vacuo sorriso a qualsiasi cosa le sia detto.

Adolfo Belgardo, Presidente Ass. Anti-Eroi

Secondogenito, da bambino era il rappresentante della classe, ma mai rappresentante d'istituto; una volta cresciuto, è diventato amministratore di condominio, ma era sempre sottoposto al coordinatore del quartiere; tentando la carriera politica, è stato vicesindaco, ma non ha mai coperto la carica principale; solo con la repressione dei Super-Eroi ha finalmente realizzato i propri obiettivi, fondando la prima e unica Associazione Anti-Eroi, proclamando l'immoralità di questi ultimi, e cercando di contrastarli in ogni modo – addirittura alleandosi con Super-Cattivi pur di far sfigurare uno dei paladini della città. È stato responsabile del ritiro di parecchi benefattori durante la sua età migliore, e quando ci riusciva li faceva sbattere in gattabuia dalle schiere dei suoi avvocati. La sua fede incrollabile quanto vuota lo spinge a presentare argomenti a suo favore tra i più assurdi ma cari alle masse, come che i Super-Eroi inquinano l'ambiente o che sono tutti omosessuali ed atei, e di conseguenza di pessimo esempio per i bambini, che a quanto pare vanno loro dietro come fossero divi. Ormai sulla soglia della vecchiaia, è più agguerrito che mai nella lotta contro i nostri beniamini, organizzando manifestazioni, banchetti, apparendo in pubblico accattivandosi i mass-media e il volgo, tutto solo per il riconoscimento della magnificenza personale agognata da sempre. La sede principale della sua subdola associazione è casa sua, una sontuosa villa nel Rione Residenziale comprata con la gigantesca eredità lasciatagli dal padre petroliere.

Dott. Guglielmo Vetriolo, Scienziato Pazzo

Presenza fissa del Laboratorio Super-Segreto, ne è entrato a far parte quand'era giovane e ancora sta lì, occhialuto e senza soldi, a compiere assurdi esperimenti finanziati

dal governo. Non ha alcuna idea di cosa sia la scienza, e come figura è associabile ad un alchimista pazzo; molti tra i Super-Eroi e i Super-Cattivi mutageni devono la propria esistenza a questa sconquassata figura, e non sono pochi quelli che si vogliono vendicare per avergli rovinato la vita. Il suo unico scopo è rendere realtà le sue visioni di grandezza tecnologica, immergendosi fino al collo in progetti completamente fuori dai canoni e coinvolgendo i poveri malcapitati parlando a raffica in termini pseudo-scientifici dei suoi *enormi* progressi, sempre che non li catturi con l'inganno per renderli protagonisti dei suoi esperimenti in qualità di cavie da laboratorio. È stato più volte arrestato per aver provocato disastri ambientali di proporzioni atomiche, che gli hanno inimicato anche ogni ambientalista della città.

Rag. Claudio Pizzotta, Sindaco

È un ruffiano come pochi: è stato rieletto circa 26 volte di seguito all'unanimità, anche se recentemente le statistiche sugli astenuti al voto nella città hanno toccato ragguardevoli vette sopra il 90%. Il suo viscidume è mascherato da un volto perennemente sorridente e una bocca vomitante buone parole e progetti per il bene della comunità; a sentire lui, non esisterebbero in realtà tasse e dato che la criminalità è ormai un evento risolto non c'è bisogno di impegnare altri fondi nella lotta contro di essa. Per fortuna ci sono i Super-Eroi a vegliare su Nemopolis, i quali sono in perenne conflitto con il Sindaco – anche se molti cadono nelle sue losche trame e in qualità di agenti del governo vanno a compiere misfatti in giro per il mondo credendo di stare dalla parte del giusto. Durante la repressione era ancora un giovincello, ma fu uno dei più agguerriti manifestanti contro i Super-Eroi, lanciando molotov a tutta birra contro le forze dell'ordine già all'epoca molto esigue; ma grazie alle raccomandazioni del padre, ricco banchiere, non fece fatica a intraprendere la carriera politica e raggiungerne i vertici i pochissimo tempo.

ALL'AVVENTURA!

Ed eccoci all'ultimo Capitolo del Manuale. Se siete dei semplici, innocenti Giocatori, potete anche risparmiarvelo – anzi, sarebbe decisamente meglio se non lo leggeste – ma se vi siete macchiati del crimine di Masteraggio, allora vi tocca proprio dargli un'occhiataccia. Ci sono, infatti, un sacco d'informazioni, non tutte utili e ben poche con un senso logico, dedicate alla strutturazione di un Fumetto di successo, sia con un minimo di preparazione che improvvisando sul momento.

DIVENTARE MASTER IN 5 LEZIONI

Il ruolo del Master non è più importante degli altri, perché altrimenti tutti vorrebbero esserlo; al contrario, il Master è il mestiere più screditato della terra, sempre oggetto di insulti da parte dei Giocatori scontenti e con un lavoro enorme e oneroso da

fare per farli divertire. Nei prossimi paragrafi attuerò la promessa nel titolo, e una volta lettili, potrete fregiarvi a buon diritto del titolo di Master davanti ai vostri amici, pronti a dimostrare la vostra nuova abilità acquisita. Certo, può capitare che se dite di essere Master di un gioco che si chiama **S di Sorro** rimangano prima un po' increduli e poi vi sbottino a ridere in faccia – ma ecco che già avete raggiunto il primo scopo del Master in questo gioco: far ridere i Giocatori.

Narrare e Combattere

Il compito basilare di un Master è quello di narrare il mondo intorno ai Super-Eroi e di combattere “contro” di essi interpretando i loro avversari. Nel primo caso, la cosa è semplice: ogni qualvolta un Giocatore partecipa ad una Vignetta descriverà l'azione del suo Super-Eroe, e il Master di reazione si occuperà liberamente di narrarne gli effetti e via dicendo. Gli antagonisti sono un pochino più elaborati: essi infatti hanno i loro Dadi Vignetta esattamente come i Giocatori, solo che al loro posto è il Master che ne è vincolato e decide come sfruttarli nella narrazione. Al pervenire di una minaccia, il Master tira insieme agli altri Giocatori i 5 Dadi Vignetta ed è legato a questi nel descrivere le azioni degli avversari, associandoli ai loro Trattati e utilizzando gli 1 per fargli compiere qualsiasi tipo d'azione e lasciando in disparte 6, con la stessa possibilità di sottrarre l'un l'altro Dadi con risultati troppo alti. Il Master, guidando i Super-Cattivi, può fargli abbassare l'Umiliazione se si trovano nel loro Covo, i quali si comportano identicamente alle controparti dei Super-Eroi, ma mantiene il potere della Didascalìa e in generale la possibilità di influenzare maggiormente l'ambiente rispetto ai Giocatori, anche se non può sfruttare il potere della Splash-Page.

Gestire le Vignette

Il fulcro della storia sono le Vignette, che ne compongono ogni parte. È molto importante riuscire a gestire in maniera adeguata le azioni che vi si svolgono; ad esempio, è sempre meglio evitare che più di un avversario attacchi contemporaneamente la Squadra dei Super-Eroi; infatti, già questi possono sopportare un numero di scontri pari al numero dei componenti del gruppo, incluso il calcolo del riposo al Quartier Generale, ma mettere due forze in gioco nello stesso scontro è diverso da aggiungere uno scontro alla storia, ed è più che un raddoppiamento della sua pericolosità. D'altro canto, se i Super-Eroi fanno i timidoni e partecipano solo uno per volta nella Vignetta, bisogna dargli più “stimoli”, e quindi, utilizzando più avversari, bisogna tirare un numero proporzionale di Dadi Vignetta. Inoltre, non ho inserito volontariamente alcun regolamento su chi ha diritto di narrare per primo le vicende della Vignetta, lasciando sottinteso quindi che chi parla per primo agisce di conseguenza: questo perché, dando il Master qualche secondo ai Super-Eroi per agire e confidando che questi siano attivi e partecipi, permette loro di esprimersi e divertirsi maggiormente, ma se vede che non si muovono entro pochi istanti, può liberamente cominciare a narrare le azioni del Super-Cattivo. Se poi lo *show* esige che in

quel momento sia il Super-Cattivo ad agire per primo anche se i Giocatori stavano per parlare, non bisogna farsi troppi scrupoli.

Creare Minacce

Inventare Super-Cattivi è senza dubbio uno dei maggiori divertimenti dell'essere Master. In fondo, creare un Super-Cattivo è esattamente come creare un Super-Eroe; cambia solo il fatto che il malvagio è colui che agisce per primo e si crede schierato contro il bene; quindi, basta seguire le stesse istruzioni atte a creare un Super-Eroe e modificarne leggermente il carattere affinché sia ancora più folle e distruttivo. Ricordate che molto importante è l'obiettivo del Super-Cattivo, assente nelle controparti buone; questo è ciò che darà quel poco di sensatezza che c'è nel Fumetto, ed è ciò che i Super-Eroi tenteranno di ostacolare con tutte le loro forze. Al Super-Cattivo poi bisogna affiancare altre due figure: gli Scagnozzi e il Braccio Destro. I primi sono semplice carne da macello, costruiti come una qualsiasi Gang, dandogli una connotazione caratteristica ma senza particolareggiarli troppo, così da rendere palese il fatto che non sono singole entità ma solo un gruppo di anonimi. Il Braccio Destro è invece una figura più individuale, e va gestito esattamente come il Super-Cattivo, solo che è preferibile renderlo meno potente e affascinante. Trovate l'utilizzo di Scagnozzi e Braccio Destro nella sezione dedicata alla Struttura di un Fumetto, anche se a meno di non essere organismi unicellulari potete capire già da ora a cosa servano e come moriranno nel corso del gioco; punto saliente è comunque il fatto che, dove un Super-Cattivo è per natura un tormentone che ogni tanto ritorna, le Gang e il Braccio Destro muoiono davvero ad ogni Fumetto, ed è quindi inutile sprecarci più di tanto tempo.

L'Idea e la Storia

Avere un'idea è al giorno d'oggi più difficile che trovare un pagliaio in un ago. In ogni sfera della creatività umana, è stato tutto già fatto e sperimentato da tempo. Quindi? Non esistono più le idee? Ma neanche per sogno, miei cari! C'è ancora la rielaborazione. Il metodo migliore per avere un'idea originale è prendere un pezzo lì e un pezzo là; fornitevi di un paio di albi americani ultima generazione e dategli una letta veloce, poi rileggetevi un vecchio numero di Rat-Man o di The Mask giusto per entrare in sintonia con l'ambiente e distorgete completamente gli eventi che più vi hanno sconpifferato dei fumetti di prima: questo sarà il nucleo principale della storia, intorno alla quale ruota l'obiettivo del Super-Cattivo, nucleo che verrà applicato ed esteso secondo la Struttura esposta qui di seguito.

Sviluppo dei Super-Eroi

Durante il gioco può capitare che un Super-Eroe subisca dei cambiamenti, voluti o meno dal Giocatore, che dovrebbero essere rispecchiati con un Tratto. Se ad esempio il Super-Eroe mangiasse cibi stracarichi di OGM, sarebbe lecito pensare che acquisisca

nuovi Super-Poteri: in tal caso, il Master semplicemente fa aggiungere un Tratto alla Scheda del Super-Eroe, rispecchiando il cambiamento. Con l'andare del tempo, inoltre, se vi capita di giocare più d'un Fumetto con la stessa Squadra di Super-Eroi, potrebbe risultare noioso avere sempre gli stessi Personaggi o vederli cambiati solo sotto l'influenza arbitraria del Master. Quest'ultimo, quindi, può, a sua discrezione, una volta terminato il Fumetto, dare nuovi Punti Eroe disponibili ai Giocatori, cumulativi con quelli che eventualmente hanno tenuto da parte, con i quali possono aumentare il Punteggio dei Trattati dei loro Super-Eroi o crearne di nuovi. Il loro cambiamento può rimanere tranquillamente senza una spiegazione plausibile, ma può essere divertente inventare una causa per il nuovo Super-Potere o il mutamento caratteriale acquisito.

STRUTTURA

In questa sezione esporrò la tipica composizione di un tipico Fumetto di **S di Sorro**. A cosa vi serve, direte, se tanto voi siete instancabili seguaci della fantasia e volete creare – pardon, rielaborare – solo ed esclusivamente opere originali in ogni loro parte? Perché non tutti nascono imparati, e quindi ad un Master alle prime armi potrebbe servire, e poi perché è raro che si preparino a casa lunghe avventure da esporre poi ai Giocatori, mentre è molto più comune decidere così, al volo, di fare una partita e quindi di dover improvvisare un Fumetto, nel qual caso è molto utile avere una struttura di base ben consolidata da cui partire e, se così non fosse, o siete il sottoscritto, che dato che ha creato il gioco deve starci parecchio dietro e gli tocca pure scrivere le avventure, o non avete capito nulla di tutto ciò che vi ho detto a proposito di questo gioco.

I: Ronda

Ogni Fumetto dovrebbe cominciare con una scena di vita comune del Super-Eroe – vale a dire una ronda notturna nella quale si pista a sangue la Gang di turno. Già di solito cominciare con inizi lunghi e noiosi è una palla nei giochi normali, poi in questo qui, apriticielo! L'unico modo per divertirsi da subito e cominciare a menar le mani contro le persone più deboli, così da far impraticare quei poveri sfortunati che avete rapito e state costringendo a fare la loro prima giocata. Dopo che tutti i Giocatori hanno creato il loro Super-Eroe, urlate gesticolando un qualsiasi titolo da Fumetto che *deve non essere* in coerenza con il resto della storia – La Minaccia di Kralios! Sette Minuti per Morire! La Vendetta va Gustata al Flambè! – e quindi partite a descrivere come, nella sua ennesima ronda notturna, la Squadra si sia trovata nei pressi di un qualsiasi luogo a scelta di Nemopolis trovando una qualsiasi Gang a compiere un qualsiasi atto vandalico e/o crimine verso la società. Fateli pistare per bene, e, solo per questa volta per tutto il Fumetto, potete permettervi di essere più indulgenti, abbonando gli errori commessi dai Giocatori e modificando senza dare nell'occhio eventuali risultati stupefacenti che li condurrebbero ad una prematura dipartita.

II: Ingaggio

Una volta usciti vittoriosi dalla ressa, i Super-Eroi torneranno subito al loro Quartier Generale per sanarsi dall'Umiliazione subita; prima di arrivare, però, li contatterà una qualsiasi entità gerarchica superiore con svariati mezzi – potrebbe chiamarli direttamente tramite attrezzi tecnologici o proiettare l'ombra del loro simbolo sulle nuvole, tanto per fare esempi banali – la quale li ingaggerà per la vera e propria missione del fumetto. L'ingaggio può essere di qualsiasi tipo, ma la sostanza non cambia; sia che gli venga promesso un adeguato salario, che facciano leva sui loro istinti giustizieri o che vi sia la necessità di difendere tutto dalla distruzione globale, i Super-Eroi riceveranno l'input di quale è il loro scopo ultimo in questo Fumetto.

III: Scagnozzi

A questo punto, avviene il secondo scontro del Fumetto, e sarà sicuramente contro gli Scagnozzi del Super-Cattivo. Questi rappresentano i classici sottoposti alla tirannide dell'antagonista, e sono generalmente una Gang o hanno comunque una struttura simile a questa, e di certo vi si utilizzano le stesse meccaniche di gioco. Gli Scagnozzi potrebbero essere sia semplici furfanti assoldati appositamente sia creature sovranaturali, magari con poteri della stessa natura di quelli del Super-Cattivo ma con minor potenza di impatto. Se i Super-Eroi non si smuovono verso il Covo del malvagio, o se non hanno abbastanza informazioni per farlo, allora saranno loro che, comandati dal loro capo il quale è informato del fatto che i Super-Eroi tenteranno di ostacolarlo, andranno addosso ai nostri protagonisti; è tuttavia preferibile far sì che siano i Giocatori ad avere un ruolo attivo, lasciandoli investigare un po' per Nemopolis cercando il Covo del Super-Cattivo (che potrebbe essere spostato in qualsiasi momento per facilitare la riuscita della cerca), per poi attaccarlo in forze.

IV: Rivelazione e Pausa

A questo punto, prima che i Super-Eroi possano intervenire, verrà rivelato loro, o, se sono abbastanza furbi, potrebbero scoprire da soli il vero piano del Super-Cattivo. Classico è il monologo seguito dalla sparizione in una nuvoletta di fumo dell'antagonista, che seppur criptico in quanto siamo ancora prima dell'acme della storia, risulterà piuttosto utile ai Super-Eroi. Questi ultimi ora sono liberi di fare ciò che vogliono, e molto probabilmente, continueranno un po' ad investigare, per poi fare ritorno al Quartier Generale dove potranno abbassare finalmente la loro Umiliazione.

V: Braccio Destro

Dopodichè, sempre seguendo la filosofia che è meglio dare ruolo attivo ai Super-Eroi ma in caso questi dormano intervenire tempestivamente, è ora di assaltare il Super-Cattivo, che però sarà protetto dal suo Braccio Destro – rivelatosi solo ora, nel momento di bisogno. Egli è il fedele aiutante del Super-Cattivo, la sua ombra, che conosce nel

dettaglio ogni piano del suo signore e sacrificherebbe la propria vita per lui. La struttura del Braccio Desto, come già detto, è la stessa dei Super-Cattivi, eccetto che deve avere come obiettivo la realizzazione del compito che gli è stato affidato. Lo scontro contro il Braccio Destro non è mai abbastanza apocalittico, quindi non lesinate gli effetti scenici ad alta risoluzione. La distruzione intera di Nemopolis dovrebbe essere la media degli effetti prodotti dalla lotta tra il bene il Braccio Destro del male. Terminato lo scontro, i Super-Eroi devono anche subire le conseguenze della devastazione, e quindi ci si possono infilare le lamentele dei cittadini e conseguente fuga dal linciaggio.

VI: Colpo di Scena

Fate un respiro profondo: è ora di sfoderare il Colpo di Scena. Evidentemente non siete stati abbastanza epici nello scontro precedente, dato che già avete intravisto qualche sbadiglio trattenuto e le prime torrette di dadi intorno al tavolo. Con il carisma di un prestigiatore, organizzate l'estrazione a sorte e leggete ad alta voce il risultato, senza però interrompere la narrazione con la fine della scritta ma continuando a raccontare la storia agganciandovi allo spunto fornito. Dilagate quanto più possibile, senza esagerare e dando spazio ai Giocatori, che devono giocare e divertirsi con gli effetti del Colpo di Scena. Cercate solo un pochino di indirizzarlo verso il Super-Cattivo, così da prepararvi il passo successivo.

VII: Scontro Finale






Siamo giunti alla fine: i Super-Eroi sono a tu per tu con il loro più acerrimo nemico, e sarà uno scontro dove solo una compagine uscirà vittoriosa. In apparenza può sembrare meno epico della battaglia contro il Braccio Destro: bisogna puntare sulla catarsi e sul fatto che i Super-Eroi avranno ormai una ragguardevole Umiliazione, cosa che rende comunque più letale un Super-Cattivo. Ricordate sempre il primo dei grandi assiomi della letteratura mondiale: *il Male non vince Mai*. I Giocatori potrebbero rivelarsi i più pusillanimi Super-Eroi dell'immaginazione umana, mentre il Super-Cattivo è e si è dimostrato come un machiavellico elaboratore di piani perfetti, ma qualcosa andrà *sempre* storto, che sia il solito monologo finale durante il quale i Super-Eroi si liberano delle catene a loro imposte o un fattore puramente fortuito. Se poi i Giocatori si rivelano dei validi avversari, tanto meglio, si meritano di vincere contro il Super-Cattivo e regalategli una bella narrazione finale.

VIII: Epilogo

Narrate brevemente cosa succede dopo aver sconfitto il Super-Cattivo, cavandovela con poche pagine, distribuendo ricompense e portando in trionfo i Super-Eroi, ma rispettate sempre il secondo dei grandi assiomi: *il Male non perde Mai*. E non è assolutamente una contraddizione – « ho perso una battaglia, ma non la guerra! » – perché, dove prima è stato sconfitto, ciò non significa che è stato distrutto: nessuno troverà il

corpo del Super-Cattivo che sarà sicuramente fuggito nell'esplosione finale, oppure ha inviato segretamente un messaggio alla propria nazione aliena chiedendo rinforzi per l'invasione prima di morire, ma da che è mondo è mondo, le ultime battute dell'ultima Vignetta devono essere un ermetico preludio per il prossimo Fumetto, fatto così bene da invogliare i Giocatori a cominciare una nuova partita ad **S di Sorro**.

SCHEDA DEL SUPER-EROE**S DI SORRO**

GENERALE...		COSTUME E SIMBOLO...	
GIOCATORE	_____		
NOME	_____		
ALTER EGO	_____		
ORIGINI	_____		
MOTTO	_____		
SQUADRA	_____		
Q. G.	_____		
EROISMO	_____		
UMILIAZIONE	    		
TRATTI...			
		