

L'ENIGMA DEL DOGMA

Avventura da tavolo ispirata al film "Dogma" di Kevin Smith
di
Marzia Possenti

INTRODUZIONE

L'avventura è un viaggio verso una chiesa per impedire a due angeli confinati sulla terra da Dio secoli fa di tornare in paradiso. Il demone Azrael ha inviato ai due angeli un ritaglio di giornale in cui si parla della nuova iniziativa della chiesa cattolica per rendersi interessante: catholicism wow! Una delle tante idee consiste in un'indulgenza plenaria a chiunque passerà la porta della chiesa (san Teodoro a Wittig, nel New Jersey), dunque gli verranno perdonati tutti i peccati commessi fino a quel momento. I due angeli hanno intenzione di uccidere un po' di gente davanti alla chiesa, attendere la polizia, farsi tagliare le ali e poi passare attraverso la porta per poi farsi uccidere, come esseri umani e senza un peccato sulla coscienza, in modo da essere catapultati direttamente in paradiso. C'è un solo problema: Dio è infallibile, e questo è uno dei dogmi della chiesa, e Dio disse agli angeli che non sarebbero mai più tornati in paradiso senza il suo permesso. Ma Dio disse anche a Pietro, il padre della chiesa cattolica da cui discendono tutti i papi, che qualsiasi sua decisione era da considerarsi come la parola di Dio. Dunque l'indulgenza plenaria è reale e, se gli angeli supereranno la porta come esseri umani e si faranno uccidere, torneranno in paradiso senza il permesso di Dio. Il tutto causerà la totale distruzione della realtà, poiché Dio ne è il creatore.

PNG

Metatron: sa tutto ma non può dire ogni cosa. E' la voce di Dio poiché gli uomini non possono ascoltare la voce del Creatore senza esplodere.

Azrael SF: 18 SP: 20 PF: 90

I bambini satanici (i tre dello stige) SF: 6 SP: 1 PF: 30

Il demone del Golgota SF: 14 SP: 1 PF: 60

La guardia forestale SF: 4 SP: 2 PF: 20

Il cardinale Glick e la sua mazza da golf SF: 3 SP: 3 PF: 15 Mazza da golf benedetta

Loki SF: 20 SP: 4 PF: 100

Bartleby SF: 18 SP: 20 PF: 90

PERSONAGGI

Bethany

Jay

Silent Bob

Rufus

Serendipity

EVENTI

- Un vecchietto esce da una sala giochi e viene aggredito dai tre dello stige.
- Loki convince una suora che Dio non esiste, poi parla con Bartleby che gli spiega come gli piaccia un sacco l'aeroporto, infine gli fa vedere il ritaglio di un giornale dove si parla di Catholicism wow e dell'indulgenza plenaria se si passa per le porte della chiesa del New Jersey.
- Il cardinale parla alla folla di Catholicism wow e dell'indulgenza plenaria.
- Bethany si addormenta in chiesa mentre il prete parla del fatto che si sta facendo la colletta per mantenere in vita il vecchietto aggredito dai tre dello stige anche se i medici dicono che non

si sveglierà più, e si sveglia che tutti se ne stanno andando. Va al lavoro ed incontra Liz, con cui parla un po'. Fuori i protestanti bigotti continuano a insultarle perché praticano aborti.

- Quando andrà a dormire incontrerà Metatron, scena del bar messicano e della tequila, Metatron le spiega di Loki, Bartleby e Dio e del perché gli angeli non possono più bere. Le chiede di andare alla chiesa del New Jersey. Rifiuterà comunque di dirle chi è lei e che Dio non si trova.
- Se torna al lavoro o comunque in un momento in cui è fuori da sola verrà aggredita dai tre dello stige proprio mentre arrivano Jay, Silent Bob e lo scimpanzé. Non aspettare troppo per l'aggressione, altrimenti gli altri giocatori non potranno entrare in gioco.
- Jay dirà che è il profeta del sesso libero o altre cazzate simili. Nello stesso frangente cadrà dal cielo il tredicesimo apostolo Rufus. Rufus può essere messo in gioco anche durante lo scontro con i tre ragazzini.
- Se vanno in un bar incontrano Serendipity (scena dello strip), altrimenti il regista ricorderà a Rufus che la sua vecchia amica Serendipity lavora in un bar nei paraggi.
- A questo punto potranno decidere come arrivare a Wittig.
- Qualsiasi mezzo pubblico scelgano quando saliranno incontreranno i due angeli. In particolare Bartleby potrebbe provarci con Bethany, ovviamente perché non sa chi è veramente.
- Scena di Azrael con i tre dello stige. Telefono che suona, risponde ed annuisce un paio di volte. Accenni al fatto che i due polli con le ali ci sono cascati in pieno, poi si rivolge ai tre e gli chiede se la ragazza sta iniziando a prendere coscienza della sua vera identità, i tre annuiscono e lui dice che non si può più aspettare, dovrà evocare il Golgotiano.
- Metatron dovrebbe comparire in un'occasione di grande difficoltà per rivelare a Bethany che è l'ultimo discendente.
- Appena c'è l'occasione il gruppo viene attaccato dal Golgotiano.
- Appena uccidono il Golgotiano compaiono i tre dello stige ed Azrael che li minaccia con una pistola e non li fa allontanare. Dice loro che i due idioti ormai sono quasi alla chiesa e quindi il suo piano è pressoché riuscito.
- Flash con i due angeli che arrivano alla chiesa ed assistono al discorso del vescovo, poi iniziano a fare fuori tutti i presenti a mani nude.
- Metatron compare dopo che si sono liberati di Azrael o da loro una mano, a seconda di come vanno le cose, poi rivela loro che Dio non fa nulla per salvare la realtà perché non si trova più... è sparito dopo una delle sue scappatelle a giocare a flipper e non è più tornato.
- Quando arrivano trovano gli angeli in preda alla follia assoluta, Loki non ha già più le ali ed è completamente ubriaco, Bartleby è sano e sobrio e li minaccia. Se gli sparano cercherà di farsi colpire le ali.
- Dio non è il vecchietto, ma se lo trovano e cercano di farlo morire prima si sveglierà e dirà loro: " lo scimpanzé... è lo scimpanzé...".
- Durante lo scontro con gli angeli lo scimpanzé ricorderà lentamente che è in realtà Dio, che tutto questo guaio è capitato perché aveva deciso di provare com'è essere uno scimpanzé ed aveva perduto la coscienza di sé una volta incarnatosi nella scimmia, e che l'unico modo per tornare Dio è morire.
- Appena la scimmia muore scena di Luca accecante che emana dal suo corpo ed ascende al cielo, poi le porte della chiesa si aprono ed escono Dio (ragazza bassa, mora con lunghi capelli ondulati, abitino lungo di pizzo bianco e fiori fra i capelli) e Metatron.
- Finale con l'arrivo di Dio, il perdono di Bartleby e tutto che viene rimesso a posto. Alternativamente, se il giocatore che interpreta lo scimpanzé è stato bravo si può lasciare che interpreti lui Dio e decida cosa dire e fare nel finale, ricordandogli che se parla tutti gli esseri umani presenti moriranno.

BETHANY

Sei una consulente del consultorio per ragazze madri della tua città. Ogni giorno sei costretta ad attraversare la piccola folla di religiosi bigotti e falsi che si assiepa di fronte all'ingresso dell'edificio per protestare contro l'aborto. Non che tu sia una fanatica sostenitrice dell'aborto, ma sai cosa vuol dire dover fare una scelta quando si è giovani, inesperte e soprattutto completamente sole. Quando eri al liceo facevi coppia fissa con un ragazzo, che sembrava veramente e profondamente innamorato di te, dopo un paio d'anni rimanesti incinta e lui, per tutta risposta, scomparve completamente dalla tua vita. Scegldesti di abortire e tuttora sei convinta di aver fatto la scelta giusta, anche se dolorosa. Da allora la tua vita è stata costellata di eventi tristi ed ingiusti: la morte precoce dei tuoi genitori, investiti da un ubriaco al volante, un licenziamento da parte di un capoufficio che pretendeva che tu accettassi le sue avances, e via dicendo. Per non parlare di tutte le atrocità che avvengono nel mondo e di cui Dio sembra infischiarci allegramente. Insomma, tuttora continui ad andare in chiesa la domenica (la tua famiglia era cattolica) ma davvero cominci a chiederti se quello è veramente il tuo posto...



Sfera fisica

PF:

Sfera psichica

JAY

Sei un ragazzo semplice e pratico: il tuo unico, costante interesse è il sesso e non ti fai certo problemi a farlo capire. Non hai ancora capito perché le ragazze non ti amano alla follia, tu sei schietto ed onesto e poi possibile che ad una donna non piaccia essere chiamata “troietta”?

In altre parole hai la delicatezza di un elefante in una cristalleria, riesci sempre a dire la cosa sbagliata al momento sbagliato, e costantemente condita da un bel po' di parolacce. Insomma, ti comporti come un amatore consumato, ma in realtà non hai mai visto una donna così da vicino da poterle stringere la mano! Da quando ti ricordi sei sempre andato in giro con il tuo amico e socio Silent Bob, un tipo taciturno ma a posto. Ora siete arrivati in città dopo essere stati in giro alla ricerca di un paese che avevate visto in una serie televisiva e dove non c'era neppure uno spaccia, così tu e silent Bob avete pensato: “in quel posto possiamo fare affari d'oro!” e siete partiti, salvo scoprire, dopo un bel po' di giorni e di miglia, che si tratta di un paese inventato, insomma che non esiste...che jella! Ora vi state dirigendo nel new Jersey come profeti dello sballo. Ah, dimenticavi, con voi c'è anche Jack, uno scimpanzé che avete incontrato in uno dei vostri viaggi precedenti...è una storia troppo lunga e complicata da raccontara, ma ora grazie a Jack (beh, forse anche ad un video in cui parli di clitoride e di terrorismo, girato davanti ad un laboratorio di ricerca da cui tu e Bob avete liberato tutti gli animali da esperimento...mav quella ragazza era così sexy!) avete alle calcagna un certo William Victor Carlton-Thomas, una guardia forestale che si ostina a volervi mettere in gattabuia.

Abilità:

Rimbambire di chiacchiere: se parli abbastanza velocemente ed utilizzando motivazioni totalmente illogiche ma in un discorso che fila puoi convincere chiunque di qualsiasi cosa. Chiedi al regista ma non abusare di questa abilità.



Sfera fisica

PF:



Sfera psichica

SILENT BOB

Tu e Jay siete amici praticamente da quando siete nati, quindi sai che è un bravo ragazzo, sotto quella scorza da grande sciupafemmine, e soprattutto sai che non ha mai visto una ragazza nemmeno dipinta. Tu sei il più grosso ed il più saggio dei due, quello che sa cosa va fatto e quando va fatto. Jay vi mette nei guai e tu vi tiri fuori. Come l'ultima volta, quando avete liberato tutti gli animali da quel laboratorio soltanto perché Jay si era bevuto il cervello dietro all'ennesima ragazza...però era proprio carina! AH, dimenticavi, tu non parli mai a meno che non ce ne sia proprio bisogno, ma sei bravissimo a farti capire con le espressioni del viso. In fondo tu e Jay siete assieme da talmente tanto tempo che vi capite al volo. Dall'ultima bravata di Jay vi siete ritrovati uno scimpanzè, che Jay ha voluto chiamare Jack, e per questo motivo (forse anche per quel fatto del filmato sovversivo di Jay in cui parlava di clitoride e terrorismo davanti al laboratorio...) avete alle calcagna una guardia forestale, un certo William Victor Carlton-Thomas, che non vi molla mai nella speranza di mettervi in galera. Ora vi state dirigendo verso il New Jersey perché Jay si è messo in testa di fare il profeta dello sballo, dopo che ti ha costretto a cercare per miglia uno stupido paese inventato alla tivù perché sperava di andarci a spacciare.

Abilità

Faccio la cosa giusta: puoi utilizzare questa abilità per risolvere una situazione difficile ed apparentemente senza soluzione, soprattutto se comporta un pericolo di vita per te o i tuoi amici. Per farlo devi trovare un'idea totalmente assurda e balzana e spiegare perché funzionerà al regista... se sarà abbastanza folle funzionerà sicuramente!



Sfera fisica

PF:

Sfera psichica

RUFUS

Sei il tredicesimo apostolo , quello di cui nessun vangelo parla perché nero. Ovviamente nessun vangelo dice che anche Gesù Cristo era nero! Ma tu lo sai, hai vissuto con lui fino alla fine (piuttosto breve, oer dire la verità) dei suoi giorni. Adori raccontare storielle sulla tua vita assieme a lui, sempre in giro per la Palestina a predicare e divertirti. Ormai da tanto tempo non tornavi sulla terra, ma Metatron ti ha inviato per aiutare l'ultimo discendente, ovvero l'ultimo erede di sangue dei fratelli e sorelle di Gesù, insomma il parente più prossimo di Dio sulla terra. Sai che Bethany è l'Ultimo Discendente ma ti è stato assolutamente proibito di farne parola con lei e coi suoi compagni di viaggio...peccato che hai la lingua lunga e soprattutto difficile da tenere a freno e quindi, prima o poi, la cosa potrebbe venire fuori così, per puro caso...

Ora che stai per tornare sulla terra non vedi l'ora di riabbracciare una tua carissima ed antichissima amica, che se ne è andata dal Paradiso molto tempo fa perché voleva vivere in mezzo agli uomini: diceva che trovava il Paradiso monotono e noioso. Serendipity è una musa ispiratrice, una creatura bellissima, il suo unico difetto è la sua fissazione che Dio sia donna...

Abilità:

Morto: sei inevitabilmente, definitivamente, ineluttabilmente morto, e quindi non puoi morire ulteriormente. Questo non vuol dire che non provi dolore se qualcuno ti fa del male, semplicemente puoi soffrire ma non morire. Se i tuoi punti ferita scendono sarai sempre più in difficoltà a muoverti, parlare e ragionare lucidamente, ma non morirai quando arrivano a zero, rimarrai semplicemente svenuto per un po' per poi riprenderti.



Sfera fisica

PF:

Sfera psichica

JACK

Si una scimmia, pardon, uno scimpanzé. Ti piace arrampicarti sulla gente e sulle cose mangiare tutto quello che ti capita a tiro (sempre se è di tuo gusto, altrimenti lo sputacchi in giro) e viaggiare con Jay e Silent Bob. Sarai sempre grato a quei due per averti tirato fuori da quel maledetto laboratorio...peccato che ora quella malefica guardia forestale gli stia sempre alle calcagna per arrestarli! Faresti qualsiasi cosa per dare loro una mano, anche se non sempre riesci a capire come aiutarli e chi o cosa rappresenta un pericolo...



Sfera fisica

PF:



Sfera psichica

SERENDIPITY

Sei una musa ispiratrice ma ormai da parecchio tempo hai lasciato il cielo e la vista di Dio per la terra e gli uomini. Quando partisti eri convinta che il Paradiso fosse monotono e noioso, ma da qualche tempo ti sei resa conto che anche gli uomini in quanto a noia se la cavano non male. Insomma, le tue doti d'ispirazione sono un po' sprecate qui, soprattutto perché ti sei resa conto che agli uomini interessa soltanto una cosa: il sesso! Ovviamente tu, in quanto Musa, non possiedi un sesso né organi riproduttori, ma dato che il tuo corpo è quello di una magnifica donna ti guadagni da vivere in uno strip bar dove ovviamente ti esibisci rimanendo in slip. L'unico che ti manca veramente è Rufus, quel matto del tredicesimo apostolo, con cui vi facevate grasse risate e splendide bevute (soprattutto dopo che agli angeli era stato vietato di bere, dopo la storia di Loki e Bartleby...c'era un sacco di alcolici e nessuno per berli!). Chissà se sostiene ancora che Gesù è nero (e in effetti è vero)...ma non ha mai accettato il fatto che Dio fosse donna, cosa di cui tu invece sei assolutamente certa.

Abilità:

Seduazione: per un singolare fenomeno risulti assolutamente irresistibile per qualunque essere umano di sesso maschile...un'abilità che ti è tornata molto utile in passato...



Sfera fisica

Sfera psichica

PF:

Abilità speciali di Bethany: ora che sai di essere l'Ultimo Discendente acquisisci delle speciali abilità che ti derivano dalla tua parentela un po' particolare

Benedizione: qualsiasi cosa tu benedica diventa un'arma fenomenale contro i demoni e le creature infernali o cattive. L'acqua benedetta in particolare è assolutamente efficace nello sciogliere queste creature fastidiose.

Sacrificio estremo: puoi scegliere di dare la tua vita in cambio di quella di qualcun altro, ma ovviamente morirai.

SISTEMA DI GIOCO

Il sistema per gestire le azioni dei personaggi è basato su delle caratteristiche cui si somma il tiro di dado, la difficoltà viene stabilita di volta in volta dal regista. Il dado utilizzato è quello da venti.

Le caratteristiche del personaggio sono definite come sfere: sfera fisica e sfera psichica. Ciascun giocatore ha a disposizione 6 punti da suddividere nelle 2 sfere, coerentemente col personaggio che interpreta: 3 viene considerato un punteggio medio, 5 un punteggio eccezionale. Non è possibile avere 0 in una caratteristica. La difficoltà media di ciascuna azione dovrebbe essere 13, lo scontro diretto fra due personaggi è gestibile semplicemente considerando come vincitore colui che ha totalizzato un punteggio maggiore; è bene tenere però in considerazione lo scarto con cui questo successo è stato ottenuto: uno scarto di più di 10 definisce un successo completo, uno scarto minore un successo parziale. I personaggi hanno anche 1 punto coraggio, che permetterà loro di ripetere il tiro di dado oppure di ignorare le ferite subite per quel singolo tiro: questo punto non verrà ripristinato e dovrà essere considerato come una particolare eccezione, una specie di inaspettato colpo di fortuna, una seconda possibilità che capita raramente nella vita. Ciascun personaggio avrà anche un potere e due abilità, che serviranno per caratterizzarlo maggiormente. Le abilità in particolare sono strettamente legate alle capacità narrative ed interpretative del giocatore: non permettetene l'utilizzo ingiustificato, fuori contesto e soprattutto se il giocatore non le "interpreta".

Per quanto riguarda la morte ed i punti ferita, sono definiti dal valore della sfera fisica moltiplicato per 5. Ciascun successo completo causa 5 punti ferita, ciascun successo parziale soltanto 3. Ogni punto ferita in meno riduce di 2 punti il valore del tiro di dado.