

**La Grande Partita**  
**Episodio Pilota: Dove tutto ha inizio**  
**Trattamento**

**1 INT. PRIGIONE - ALBA**

JACK (20) - capelli lunghi, brufoli sul viso - è seduto all'interno di una cella. Si stringe le ginocchia al petto, sta lacrimando.

GLADIATORE (V.O.)

Non è la specie più forte o la più intelligente a sopravvivere, ma quella che si adatta meglio al cambiamento. Così diceva Darwin ma quando sei nella tua safe zone tutto questo pare non avere senso. Sei tranquillo e beato nella tua tana, al sicuro da tutto ciò che c'è di male. Osservi però gli altri, li vedi che si divertono, che spendono soldi... Che hanno tutto! Ma in realtà gli manca tutto! Se li metti in un ambiente a loro ostile non riuscirebbero a sopravvivere. L'unico modo per andare avanti è avere uno scopo. Solo così, potrai vincere!

La porta della cella si apre, Jack viene inondato dalla luce, due ombre si avvicinano.

### **TITOLI DI TESTA**

Anno 2072. Le reti televisive per fare audience propongono programmi basati esclusivamente sulla violenza. Fra queste c'è la Eught Winds che trasmette vari combattimenti: scontri tra motociclisti, battaglie con robot replicanti ed il gioco principale – la Battle Royal sul grande campo di Battaglia. I giochi più piccoli si svolgono in vari studi mentre il gioco principale su quello che un tempo era gran parte del paesaggio Italiano; si sono susseguite varie guerre e pandemie, le atomiche hanno reso quel luogo privo di vita (città fantasma dove vivono persone mutate).

La Battle Royal è uno scontro tra criminali, si devono uccidere a vicenda e l'ultimo che rimane in vita viene dichiarato vincitore del Premio; il gioco ha regole molto libere, i criminali possono collaborare ed arrivano anche a tradirsi a vicenda (ciò aumenta lo share) ed in più conta anche il fattore campo. Le Battle Royal sono divise in Stagioni, ogni Stagione ha un tema diverso e vari obiettivi differenti: la prima stagione consisteva, oltre ad uccidere gli altri avversari, anche raggiungere il laboratorio centrale delle macchine (che hanno anche attaccato alcuni criminali uccidendoli) e distruggerlo. Altre trame erano salvare la figlia del presidente rimasta prigioniera nella città abbandonata abitata da mutanti. Una cosa che rende più movimentato il gioco è che l'Algoritmo che osserva l'interesse del pubblico è in grado di modificare la trama ed anche decidere chi si salva e chi no; un tradimento fra due criminali che fanno squadra può essere deciso dall'algoritmo.

Un vecchio scuolabus dove si notano parti arrugginite si muove attraverso il deserto; JAMES (30), è seduto all'interno con la testa appoggiata al finestrino e sta dormendo. Lo scuolabus si ferma improvvisamente, James sbatte la testa contro il vetro e si risveglia improvvisamente. Sono arrivati ad una stazione di servizio, James prende in mano la sacca e scende. Entra all'interno della Locanda. Ci sono persone dal volto poco raccomandabile, due UOMINI – dall'aspetto trasandato che indossano vestiti in pelle, armature di metallo e

spuntoni – stanno facendo una stima del prezzo degli strumenti che possano servire a loro per sopravvivere alla battaglia; hanno pochi spiccioli, devono racimolarli oppure semplicemente sfidarsi a duello ed il vincitore ottenere tutto il denaro. Si ricordano però che hanno stretto un patto e quindi propendono per la prima ipotesi. La porta si apre, James si avvicina al bancone e lascia la sacca a terra; ordina un whisky ed il Locandiere chiede a James se è giunto fino a lì per la ricerca del tesoro. James non risponde mentre i due Uomini lo osservano; il loro occhio cade sui soldi e sulla mancia che James lascia al locandiere.

Dopo aver acquistato un cavallo, James corre a gran velocità lungo il campo, ogni tanto vediamo qualche spazio verde e qualche bacino d'acqua ma è rimasto veramente poco. Raggiunge una fattoria, scende da cavallo e si avvicina; seduto all'ingresso c'è il PADRE di James che lo attende con un quadernetto – tascabile, con la copertina rossa – ed un fucile. James si avvicina, i due si abbracciano; è tornato il prima possibile, vuole sapere come sta e cosa ha da dirgli di importante. Il Padre racconta che è stato contattato dagli Uomini di un certo Samuel, un nuovo criminale; hanno consegnato a lui quel quaderno. A quanto pare quel posto nasconde un segreto e se vogliono protezione, devono impedire a chiunque di prendere il quaderno. James invita il Padre ad entrare, sa di essere seguito; parleranno meglio all'interno. Su una montagna, i due Uomini scendono dalle Moto dentate ed osservano la fattoria.

La notte cala, la porta della fattoria si apre, James e suo PADRE escono impugnando un fucile; notano i cavalli e gli altri animali che si stanno agitando. I due spengono le lanterne e si dividono; controllano con attenzione ogni angolo. Ad un certo punto il Padre osserva un'ombra e spara; distrugge uno spaventapasseri ma pochi istanti dopo appare uno degli Uomini che gli punta contro un blaster. In lontananza James sente lo sparo, corre in quella direzione e trova il Padre a terra e sanguinante; James impugna il fucile ma viene colpito alla testa dall'altro Uomo; James dice a loro che non arriveranno al segreto. I due non capiscono ma sperano che si tratti di un tesoro. Uno si avvicina a James ma improvvisamente uno sparo; l'Uomo cade a terra ferito, l'altro punta l'arma ma viene ucciso a sua volta. James si volta e vede un UOMO MISTERIOSO (30) – barba incolta, ha una cicatrice sull'occhio ed indossa abiti neri in stile cowboy con placche di metallo – in

sella ad un cavallo che impugna una pistola. L'Uomo ferito lo riconosce, lo chiama il Gladiatore ma lui non può essere lì, ha già vinto le altre stagioni. Il Gladiatore però è lì per divertirsi ed è interessato al segreto che James menzionava; il Gladiatore scende da cavallo, estrae il pugnale e lo conficca nella gola del criminale. Il Gladiatore si avvicina a James, lo vuole aiutare ma vuole che gli parli del segreto. James prende in mano la pistola dei criminali; dice che morirà proteggendo il segreto. James si spara in bocca, il Gladiatore non può fare niente per impedirlo.

Al di fuori del campo di battaglia si estendono ancora delle città, sono state ricostruite ed ampliate. Quella che un tempo era Roma è adesso una gigantesca Megalopoli piena di luci e di veicoli senza pilota che vanno avanti ed indietro; ci sono dei Droni che sorvolano la città; persone vestite eleganti camminano avanti ed indietro per andare a lavoro, dei tabelloni mandano i notiziari e le pubblicità. Ci sono dei robot che assistono gli anziani e si occupano di tenere pulite le strade. Al confine con il campo abbandonato e senza vita, luogo dove un tempo sorgeva Cinecittà, ci sono gli studi televisivi.

Nella stanza scrittura, JACK (20) – capelli lunghi, brufoli sul viso – sta scrivendo a gran velocità al computer quando la porta si apre ed appare ROBERT (20) – alto, ben pettinato, barba curata e vestito elegante – che si avventa su Jack; chiede se ha finito il suo lavoro. Jack lo vede, inizia a tremare ed a balbettare, non sa cosa dire. Robert si massaggia la testa, ha ancora procrastinato, si sarà fatto ancora altre pippe davanti al computer prima di scrivere. Jack non dice niente, diventa solamente rosso ed imbarazzato. Riesce comunque a dire che ha quasi finito, gli manca il finale. Robert si tranquillizza ma solo per qualche secondo; ha letto le storie di Jack ed ha visto in lui del potenziale, per questo lo ha scelto. Scrivere la stagione migliore del programma da presentare al padre di Robert ma oramai il termine per presentarlo è scaduto. Jack si farà venire in mente qualcosa ma oramai non c'è tempo, sono stati convocati nella sala principale.

#### **INT. RETE TELEVISIVA - SALA RIUNIONI - GIORNO**

Una tavola in stile medievale dove a sedere ci sono gli 8

MEMBRI della Eight Winds; tra i presenti c'è il PADRE di Robert, i membri hanno tutti un pulsante nero sulla tempia e, seduto al centro c'è il DIRETTORE (55). Al centro della stanza c'è un tavolo con un proiettore: in questo momento sta proiettando schemi e appunti. A lato ci sono Jack e Robert; sono in tensione.

DIRETTORE

Quando volete!

I due restano in silenzio, Robert tira una gomitata sul fianco dell'amico che si ridesta improvvisamente. Jack fa un passo avanti.

JACK

(balbetta)

Allora, in pratica...

Jack si blocca, deglutisce. Dinanzi a lui i Membri sono ancora in attesa.

JACK (CONT'D)

Ho analizzato le precedenti stagioni e mi sono accorto che manca qualcosa... Un boss di fine livello come nei videogiochi.

ROBERT

(passo avanti)

Abbiamo deciso di ricollegarci

al precedente finale di stagione  
dove il laboratorio dello  
Scienziato pazzo veniva fatto  
saltare. I suoi seguaci nascondono  
un segreto mentre preparano una  
rivoluzione.

I Membri restano in attesa.

ROBERT (CONT'D)

E qua si conclude la nostra  
presentazione.

I due arretrano, sanno di non aver fatto bella figura. I  
membri si toccano un pulsante che hanno sulla tempia; gli  
otto iniziano a parlare ma non riusciamo a sentirli. Muovono  
mani e si voltano osservandosi fra di loro; il momento è  
stressante per Jack e Robert. Gli otto finiscono e premono  
nuovamente il pulsante. Il Direttore si alza.

DIRETTORE

Come background può anche  
andare bene, prenderemo in  
considerazione tutti i  
vostri appunti ma adesso  
spetta all'Algoritmo accettare  
la vostra storia. Manca però  
una cosa: qual è il segreto  
che i seguaci stanno  
nascondendo?

Jack e Robert si guardano per un attimo.

Fuori dagli studi, Jack e Robert si avvicinano alla strada. Robert si massaggia la testa, Jack di fianco a lui balbetta, se la sono cavata abbastanza bene, prenderanno in considerazione la loro storia. Robert afferra Jack per il colletto; se il Network non acquista, non hanno fatto praticamente niente, non verranno pagati e non lavoreranno per loro. Si è inventato un finale a cavolo basandosi su ciò che sogna veramente ma secondo Robert è una grande stronzata. Ha bisogno di distrarsi, c'è una festa quella sera e ci saranno anche delle escort; vuole invitare anche Jack. Il Ragazzo non ha voglia, non è fatto per le feste ma Robert lo afferra e gli ricorda che non può continuare a masturbarci davanti ad un porno tutta la vita, deve iniziare a darsi da fare con una donna vera; magari così diventerà un Uomo ed inizierà a scrivere qualche cosa di decente. I due salgono su un taxi che parte.

Campo di battaglia, città neutrale; una piccola cittadina in stile vecchio west con saloon ed altri luoghi dove i concorrenti possono rilassarsi. Non mancano comunque baruffe, tradimenti e scontri a fuoco; in questo momento c'è una gara automobilistica fra due auto che montano degli spunzoni. Il Gladiatore arriva in città in sella al suo cavallo con molta tranquillità, i Piloti lo vedono passare nel mezzo e si scansano all'ultimo andando fuori strada e ribaltandosi; i due escono dalle auto completamente insanguinati ed iniziano a colpirsi con oggetti contundenti. La Folla grida eccitata mentre vengono puntati dei soldi. Un Drone riprende tutto mentre il Gladiatore neanche si accorge di loro e si avvicina al Saloon. Scende dal cavallo e si avvicina a lui una Prostituta: indossa un top ed una minigonna sgualcita e fuma una sigaretta. Invita l'Uomo a divertirsi un po' con lei ma il Gladiatore non è intenzionato a quello; ha comunque dei principi rispetto a lei. La Donna ovviamente non capisce il significato di quelle parole e si avvicina al prossimo.

Il Gladiatore si va a sedere al bancone e con un gesto della mano ordina un drink, il Barista lo serve subito. Il Gladiatore resta in silenzio e tranquillo e, mentre il barista serve da bere dinanzi a lui, ascolta ciò che accade al tavolo dietro di lui dove si sta svolgendo una partita di Texas Hold'em. Un Uomo sta incolpando un Signore Anziano di barare;

questo Signore si difende dicendo che ha bisogno di soldi per acquistare gli strumenti per tornare a fare il suo lavoro di archeologo. Il gruppo di gioco decide di spedirlo via mentre il Gladiatore si alza e si avvicina al tavolo. Mette sopra dei soldi, il Croupier lo invita a sedere ma il Gladiatore spiega che sono per il Signore Anziano, per riprendere la partita e questa volta li assicura che non barerà. L'Anziano Signore ringrazia l'Uomo ma quest'ultimo fa finta di niente e fa sedere con la forza il Signore; gli intima di giocare. Il Gladiatore saluta il gruppo e lascia il Saloon.

Vecchi appartamenti, Robert, vestito in modo elegante e ben pettinato cammina lungo i corridoi stretti e sporchi del complesso; Robert di certo non è tipo da luogo del genere, alcune studentesse lo vedono ed ammiccano ma il ragazzo neanche si degnava di guardarle. Si avvicina ad una porta e bussava; sentiamo vari rumori che si avvicinano e la voce di Jack che dice che sta venendo ad aprire. Apre la porta e Robert si massaggia la testa per come si è vestito; indossa una tuta, abbastanza grande per lui. Robert non può portarlo alla festa vestito così, Jack ne approfitta per dire che è stanco e preferisce starsene a casa ma Robert lo afferra ed aggiunge che i grandi magazzini sono ancora aperti. E' stata una giornata pesante e di certo non vuole passarla a divertirsi da solo.

Jack, con camicia e pantaloni aderenti è al fianco di Robert e si avvicinano ad un pub notturno con piscina; ci sono ragazze e modelle che si gettano in piscina e che giocano con i ragazzi. Jack è spaventato, quella vita non fa per lui; in più i pantaloni gli stringono troppo e ci cammina anche male. Robert prende in mano due cocktail, uno lo consegna a Jack; lo beve ma fa una faccia disgustata mentre Robert lo butta giù tutto d'un soffio. Avrà bisogno di più cocktail se vuole dimenticare la giornata ma è anche il momento di avvicinare qualcuna; Robert stringe Jack e gli mostra le ragazze, deve scegliere lui due da avvicinare. Però lo avverte, non deve parlare né di videogiochi e né di fumetti, non ci vuole fare brutta figura. Si avvicina un Ragazzo che saluta ed abbraccia Robert; si chiama David, è il figlio di un altro membro della Eight Winds e si occupa della segreteria degli studi. Chiede a Robert come è andato il colloquio, se finalmente si è dato da fare e suo Padre lo ha preso; Robert, con un sorriso a trentadue denti dice che è andato bene, decideranno cosa sistemare e cosa no ma per il resto li ha convinti. David gli dà una pacca

sulla spalla e gli chiede aiuto per poter conquistare delle gemelle. Robert accetta e dice a Jack di divertirsi ma il Ragazzo è intimorito e si avvia verso il bar.

Castel Sant'Angelo, una limousine si avvicina all'ingresso, il Guidatore scende e va ad aprire al passeggero: Scende il Direttore del Network insieme ad un altro membro del Consiglio (che porta con se una valigetta) ed entrano all'interno del posto. Cammina lungo un corridoio e si ferma dinanzi ad una parete; i due attivano i Pulsanti che hanno vicino alla tempia e pochi secondi dopo la parete si apre; ci sono delle scale che vanno verso l'alto.

Giunti in cima, sentiamo una musica proveniente da un Organo, i due membri del Consiglio oltrepassano un cancello e vengono accolti da un SIGNORE ANZIANO: il Signor Thoman (65) capelli lunghi e barba lunga grigia con abiti da monaco e assistente del più Grande Algoritmo del mondo. Il Direttore prende in mano la valigetta, hanno una possibile idea e deve essere approvata da Junior; Thoman li guarda con sfida, deve sperare che si tratti di una bella idea, se non possono dire concluso il loro accordo e chiederanno a qualche altro Network. Il Direttore preferisce restare zitto, Thoman sorride. I due vengono accompagnati verso una camera buia; si siedono dinanzi ad una scrivania e le luci iniziano ad accendersi lentamente. Si avvia lo schermo dinanzi a loro e vediamo un UOMO (50), vestito in modo elegante: si chiama Sam ed è il ponte di contatto con il satellite contenente l'IA che osserva dall'alto il pianeta Terra. Sam chiede ai due se hanno l'idea per far accrescere lo share del programma principale; il Direttore estrae i fogli e li inserisce all'interno di uno scanner. Sam spiega che i fogli stanno venendo letti dal calcolatore, presto avranno un verdetto quando improvvisamente suona una luce rossa; l'idea non è stata approvata. Il Direttore ed il suo Collega si alzano, sono entrambi spaventati ma il Direttore chiede di poter restare solo; il Collega non ci pensa due volte e lascia la stanza. Il Direttore oltrepassa la scrivania e si mette in ginocchio dinanzi allo schermo; chiede scusa per ciò che hanno presentato e chiede di essere rapido e veloce. Si toglie la pelle artificiale dalla mano e mostra un braccio robotico; avvicina l'altro braccio, ancora umano e stringe i denti. C'è qualcosa che non va però, il Direttore apre gli occhi e vede Sam che sta leggendo qualcosa sullo schermo; tramite gli appunti, Junior ha scovato qualcosa che

potrebbe risultare interessante. Il pubblico ha bisogno di qualcuno in cui potersi immedesimare e lì ha trovato qualcosa; il piano è già stato messo in atto.

Città neutrale, notte. All'interno del Saloon, l'Anziano Signore è sdraiato con la testa sul tavolo del Texas Hold'em e sta dormendo. L'Inserviente si avvicina e lo risveglia, se vuole dormire lì, deve pagarsi una stanza oppure andarsene. Il Signore prega il personale di lasciarlo dormire solo per quella notte, in seguito li pagherà; purtroppo però ha già perso tutto. Lui continua comunque con la storia del progetto, se gli prestano dei soldi diventerà ricco ma viene sbattuto fuori dal Saloon. Si incammina per le strade silenziose e desertiche anche se in sottofondo udiamo spari e macchine che sfrecciano a gran velocità. Entra in vicolo e si siede a terra; calcia il terreno ed in quel momento appare una Figura che lo osserva. Il Signore dice che non ha niente e se ne deve andare ma la Figura risponde che gli aveva dato qualcosa ma a quanto pare ha perso tutto. Il Signore si rialza e riconosce il Gladiatore; si scusa e chiede all'Uomo se può prestargli altro ma il Gladiatore non è dello stesso avviso. Estrae il pugnale e fa un taglio all'altezza del collo. L'Anziano cade a terra mentre il sangue esce come un fiume. Il Gladiatore si abbassa, dice al Signore che lui gli serve ancora. Estrae dalla tasca un laser, aspetta qualche secondo ed in seguito lo utilizza per cicatrizzare la ferita. Il Signore è impallidito ma ancora vivo, il Gladiatore lo lega con delle corde e decide di fargli fare una passeggiata.

Festa, Robert e David si stanno divertendo con le Gemelle mentre Jack è al bancone del locale e sta giocando con lo smartphone ad una Battle Royal. I due Baristi, che stanno asciugando dei bicchieri, lo fissano come fosse un estraneo che non sa come comportarsi. In quel momento una bella DONNA – formosa, capelli in stile Cleopatra e trucco - con un vestito molto piccolo e stretto si siede di fianco a Jack ed ordina da bere. Volta lo sguardo e vede il Ragazzo che gioca; consiglia a Jack di utilizzare un determinato tipo di mirino per la battaglia finale. Jack decide di ascoltarla, cambia ma in quel momento il suo personaggio viene ucciso; Jack sbuffa, la Ragazza si scusa. Lei non capisce molto di quelle cose, non ha molto tempo per videogiocare nella sua vita, è impegnata a lavorare. Jack le dice di non preoccuparsi ma nemmeno si degna di alzare lo sguardo e cerca di

nascondere il suo viso alla Donna; lei però allunga la mano, la mette sotto il mento del ragazzo e gli gira la testa. Lo fissa negli occhi mentre il Ragazzo si sente agitato. La Donna sorride in modo malizioso, guarda verso il basso ed allunga la mano; è diventato bello duro, sarebbe un peccato sprecare quel momento. La Donna afferra la mano del Ragazzo e lo trascina via; Jack si ferma un attimo ed osserva Robert e David; Robert lo vede e sorride, alza in alto il suo calice e gli fa l'occhiolino.

Fuori dal Locale si avvicina un Taxi senza pilota, Jack e la Donna entrano dentro e la macchina parte in direzione dell'appartamento della Donna. Lei stringe Jack a se ed inizia a sbottonare i suoi pantaloni; Jack è un pezzo di legno, non sa che fare, diventa completamente rosso. La Donna si accorge che sta tremando e cerca di tranquillizzarlo massaggiandogli il braccio. Abbassa la testa ed inizia a praticargli un fellatio; Jack è eccitato, non riesce fare niente. Improvvisamente si agita, è già venuto. La Donna alza la testa e si pulisce la bocca; è la prima volta per il Ragazzo e può capitare ma appena andranno su in camera, si divertiranno. La Donna estrae dalla borsetta un contenitore contenente droga; Jack non vuole usarla ma la Donna vuole che la provi, sarà molto più divertente. La Donna mette la droga sulla sua mano e Jack la sniffa. Si picchietta l'occhio ed avverte un forte mal di testa.

Nell'appartamento, Jack è sdraiato sul letto completamente nudo mentre la Donna si spoglia in piedi dinanzi a lui; striscia sul letto, lei in confronto a lui è molto più grossa e lo stringe a se, si baciano ed iniziano a praticare del sesso. Jack è completamente in un altro universo, sorride ma i suoi occhi sono luminosi, la droga gli sta facendo effetto. Ad un certo punto vede tante luci colorate, vede anche due UOMINI che lo fissano in modo minaccioso con dei pugnali in mani. Chiude gli occhi, li riapre e loro non ci sono più. Jack li richiude definitivamente e vediamo il buio più totale.

Sirene della Polizia, due macchine in stile anni 80 con dei rinforzi in acciaio sfreccia lungo le strade di Roma; è mattino presto, c'è poca gente in città. Si avvicina ad un complesso residenziale e si ferma dinanzi al portone di uno di essi. A scendere sono un Poliziotto e l'ISPETTORE che corrono a gran velocità. Al portone ci sono tante persone, alcune indossano ancora dei pigiama e sono preoccupate. L'Ispettore chiede ai Poliziotti di

rimandare tutti nelle proprie stanze.

L'Uomo raggiunge il piano e, in fondo al corridoio c'è una RAGAZZA che ha fatto la telefonata e che al momento è seduta a terra in lacrime; cerca di farla ragionare, lei si è presto, ha avuto la febbre tutta la notte e quando è entrata nella camera dell'amica ha visto il fatto. Scoppiata a piangere l'Ispettore chiede al Poliziotto di aiutarla mentre lui entra nella stanza e raggiunge la camera dove osserva uno scenario orribile; la Donna con cui Jack ha fatto sesso è sdraiata sul letto ricoperta di tagli di pugnale che l'hanno lasciata priva di vita. Di fianco al letto, a terra con la testa fra le gambe ed ancora tutto nudo, Jack sta piangendo con in mano il pugnale. L'Ispettore gli punta contro la pistola e lo dichiara in arresto; Jack alza lo sguardo e si alza. Dice che non ha fatto niente, non è stato lui; agita il coltello, si accorge di averlo in mano e lo lascia cadere. L'Ispettore ovviamente non crede alle sue parole e gli intima di smetterla di agitarsi e di alzare le mani; Jack invece non sta ferma, cerca di farglielo capire e l'Ispettore è costretto a fermarlo con la forza. Jack scoppia in lacrime, non ha fatto niente.

Al telegiornale stanno dando la notizia della morte della Escort da parte di Jack, viene più volte fatto notare di essere l'amico di Robert e di stare lavorando per il Network della Eight Winds. Il Direttore, Padre di Robert, Robert e Jack sono presenti in tribunale, il GIUDICE sta decidendo la sentenza.

Poco dopo, Jack è nella cella, Robert entra all'interno ed osserva Jack con volto arrabbiato; se la prende con lui. Il Padre lo ha attaccato e per colpa di Jack rischia di non lavorare per la Eight Winds; era meglio se restava a casa. Jack non ha tempo di difendersi, non ha la forza ed il coraggio per farlo. La cella si apre, entrano il Direttore ed il Padre; hanno trovato una soluzione. Trasformare il tutto in una storia: Jack, che rappresenta il popolo e che a quanto pare dice di essere stato incastrato, deve dimostrare la sua innocenza. Per farlo, dovrà partecipare alla grande partita e sconfiggere il Campione Drake. Jack resta a bocca aperta, Robert stringe i denti, il suo futuro in quell'azienda dipende tutto da quel timido ragazzo. Il gruppetto esce dalla cella lasciando solamente Jack all'interno che abbassa lo sguardo.

**EXT. CAMPO DI BATTAGLIA - DESERTO - GIORNO**

Gli zoccoli del cavallo del Gladiatore viaggiano con andatura lenta; sopra di esso l'Uomo ferma il cavallo e scende. Si avvia seguendo la corda che ha legato al cavallo e vediamo l'Anziano Signore legato ai polsi e con il viso completamente pallido. Il Gladiatore prende in mano la sua borraccia e lo fa bere. Successivamente gli toglie la corda dai polsi con il pugnale. Il Signore cade a terra, il sole gli da fastidio.

GLADIATORE

Lo so che sei stremato ma la camminata ti ha comunque rimesso in moto la circolazione.

(si abbassa)

E' il momento di parlare.

SIGNORE

(stremato)

Non ce la faccio.

GLADIATORE

In questo mondo vince che riesce a sopravvivere ed a giudicare dalla tua età te la sai cavare.

Il Gladiatore gli strappa la maglietta e vediamo la pelle lacerata dalle radiazioni.

GLADIATORE (CONT'D)

So che sei un archeologo quindi  
di certo avrai sentito parlare di  
un segreto che questo mondo sta  
celando.

(avvicina il viso)

Mi basta un luogo, oppure un nome!

SIGNORE

(balbettando)

Mi promette che mi lascerà andare  
se lo faccio.

Il Gladiatore si alza coprendo il sole con il suo corpo.

GLADIATORE

Hai la mia parola.

Il Signore lo fissa dritto negli occhi: vediamo lo sguardo  
del Gladiatore, nota un qualcosa di innocente, una sottile  
nota di malinconia.

SIGNORE

Trova la strega... Si nasconde  
nella Zona Proibita. Lei  
conosce tutti i segreti del  
posto.

I due si scambiano degli sguardi. Il Gladiatore sorride ed  
allunga la mano. Lo aiuta a rialzarsi; il Signore accenna un

sorriso, saluta mettendosi la mano sulla fronte e si allontana.

Il Signore cammina con difficoltà ed in quel momento la pistola del Gladiatore viene puntata contro di lui. Uno SPARO ed il Signore cade a terra privo di sensi.

GLADIATORE

Ho vissuto quel tanto che  
basta da capire che le  
promesse non vengono mai  
mantenute.

Il Gladiatore soffia sulla canna della pistola e la ripone nella fondina.

STACCO

Il Gladiatore è in sella al suo cavallo e viaggia verso la sua prossima destinazione.

Al tribunale, Jack viene scortato fuori dalla Polizia, la Ragazza (l'amica della Donna uccisa) si avvicina e gli sputa in faccia; viene allontanata mentre se la prende con lui. Jack viene fatto salire sul cellulare della Polizia ed una scorta lo segue.