

ANDREA GUERRIERI

Artefatti Pericolosi

GIOCARRE A ONSTAGE!
BEFFEGGIANDO
DUNGEONS
DRAGONS

sceneggiatura per
ONSTAGE![©]
Il gioco dell'attore



ONSTAGE!®

Artefatti Pericolosi

di Andrea Guerrieri

*Sceneggiatura per On Stage!
liberamente ispirata a
Dungeons & Dragons
© TSR & Wizards of the Coast*



Questa sceneggiatura, che prevede anche alcune “regole speciali”, si ispira al celeberrimo gioco di ruolo *Dungeons & Dragons* e ne vuole trarre divertitamente i punti più caratteristici. Per l’ambientazione è stata scelta quella più tipica e nota, descritta anche nella serie di “Atlanti” (Gazetteer), supplementi ufficiali di D&D, editi in Italia da EG: il Granducato di Karameikos (e più precisamente la sua capitale, Specularum).

I più attenti, inoltre, si accorgeranno che la storia trae spunto dalla celebre graphic novel di Silver Surfer intitolata “*Dangerous Artifacts*” (edita in Italia col titolo di “*Il buio oltre le stelle*”), scritta da Ron Marz e disegnata dal “nostrano” Claudio Castellini.

Ma veniamo alla sceneggiatura: innanzitutto, per poter giocare, è consigliato conoscere almeno il regolamento base di D&D (anche per poter apprezzare a pieno i copioni e le regole speciali). La rappresentazione si sviluppa nelle normali 15 scene. Per la distribuzione dei ruoli, piuttosto che estrarli a caso, è consigliato che ciascun attore scelga il proprio personaggio tenendo conto della sua “classe” (Chierico, Mago, Guerriero, Elfo, Halfling, Nano, Ladro). Una volta stabiliti i ruoli, il regista può procedere nel narrare il prologo.



Regole Speciali

Controllo della scena

Non tutti i personaggi possono chiamare determinate scene: nel caso in cui alcune scene possano essere chiamate solo da determinati personaggi, questi lo troveranno annotato nel proprio copione; a tale proposito si consiglia al regista di prendere nota di questi divieti, in modo da gestire con più snellezza l’intera partita. In ogni caso chiunque può chiamare una scena in cui il proprio personaggio sia già entrato. Alcune scene possono avere degli elementi fissi: in questo caso il regista interverrà nella descrizione della scena introducendo gli elementi previsti dalla scenografia.

Non è possibile chiamare in scena oggetti magici di alcun tipo, a meno che questi non siano in possesso dei personaggi stessi o venga utilizzata la nuova frase fatta “*chi cerca trova*” (vedi).

Allineamento Morale

Oltre ai normali parametri di “definizione” del personaggio, viene utilizzato il classico “*allineamento morale*”, come accade nel regolamento di D&D. L’allineamento serve semplicemente a definire in breve l’inclinazione caratteriale del personaggio, per trovare un aggancio maggiore all’ambientazione; si consiglia, naturalmente, di tenerne conto nell’interpretazione del personaggio.

Per chi non avesse dimestichezza con le regole di *Dungeons & Dragons*, potete tranquillamente ignorare l’allineamento morale: la descrizione del personaggio sul copione è comunque più che sufficiente.

Classi e Abilità

Ogni personaggio appartiene ad una specifica “*classe*” (che potremmo definire come la principale occupazione di quel personaggio), come avviene per i personaggi di D&D.

In On Stage!, definire la classe del personaggio serve essenzialmente ad attribuirgli un’abilità speciale. Le abilità delle classi vanno ad aggiungersi alle solite due normali abilità del personaggio e vengono utilizzate alla loro stessa stregua.

Chierico: Incantesimi, può utilizzare le carte incantesimo

Guerriero: Combattimento, lotta +5 nel combattimento all’arma bianca

Ladro: Borseggio, sottrae automaticamente gli oggetti che si trovano in borse, tasche o affini di chiunque. Utilizzabile una volta per atto.

Mago: Incantesimi, può utilizzare le carte incantesimo

Nano: Individuazione, una volta per atto puoi chiamare in scena un qualsiasi oggetto, giustificandolo col fatto che prima era sfuggito alla vista degli altri personaggi. Non può trattarsi di un oggetto magico. In alternativa puoi chiedere al regista di rivelarti se ci sono oggetti magici presenti in scena, e quali.

Elfo: Incantesimi, può utilizzare le carte incantesimo.

Halfling: Nascondersi, una volta per atto puoi uscire di scena oppure rimanere in scena di nascosto (se la scenografia lo consente) purché non durante un confronto che ti coinvolga direttamente.

È necessario sottolineare che un personaggio che non abbia una particolare classe (cioè i cosiddetti *uomini comuni*, come i mercanti, gli artigiani ecc.) non hanno alcuna abilità speciale. Eventuali figuranti, pur appartenendo ad una classe, non usufruiscono delle abilità speciali.

Nuove Carte Magia

Queste carte costituiscono un nuovo mazzo riservato solo a chi può utilizzare la magia, ovvero al mago, al chierico e all'elfo. Chi ha l'abilità *incantesimi*, infatti, potrà scegliere di pescare da questo mazzo anziché dal mazzo delle *Frasi Fatte*, purché non abbia già in mano un'altra carta incantesimo. Nessun giocatore, dunque, potrà avere più di una carta incantesimo per scena.

All'inizio della rappresentazione, ogni personaggio con abilità *incantesimi* avrà diritto a due Frasi Fatte e una carta incantesimo. I giocatori non sono, però, costretti a ripristinare la propria carta incantesimo, perciò, in alcune scene, potranno scegliere di avere solo *Frasi Fatte* nella propria mano. Oltre a scartare la carta *Incantesimo* stessa, perché la magia funzioni il personaggio dovrà scartare una delle sue carte *Frase Fatta* a scelta.

Molte delle carte riportano una versione diversa degli effetti dell'incantesimo, a seconda che essa venga utilizzata dal mago e dall'elfo oppure dal chierico.

Cura (Chierico): puoi curare un livello di ferita a un qualsiasi personaggio, scongiurando, eventualmente, anche una ferita mortale. *Dardo Incantato* (Mago o Elfo): una freccia magica viene scagliata dal mago/elfo. Attiva un confronto di lotta "fittizio" tra vittima e mago/elfo, utile solo a stabilire i danni che il dardo procura. +3 alla lotta del mago/elfo.

Evocazione (sia Chierico che Mago/Elfo): prendi il controllo della scena per far entrare, muovere e parlare un'apparizione: demone, spettro o visione sotto il controllo del regista (indicare al regista come muovere l'apparizione).

Dissolvi Magia (sia Chierico che Mago/Elfo): annulla gli effetti di un'altra carta Incantesimo, purché tu riesca a superare il personaggio che ha lanciato l'altro incantesimo in un confronto di Fortuna. Per questo intento la tua fortuna aumenta di 3 punti.

Sonno (Mago/Elfo): puoi far addormentare fino a tre personaggi per tutta la durata della scena, purché tu li superi in un confronto di Fortuna, che va ripetuto per ogni vittima. In caso di aggressione la vittima si sveglierà automaticamente.

Scacciare (Chierico): puoi scacciare un qualsiasi demone, spettro, visione e apparizione.

Charme (Mago/Elfo): guadagni la più completa fiducia di un personaggio, che dovrà obbedirti per tutta la durata dell'atto in corso. Durante l'ultimo atto, l'incantesimo funzionerà solo durante la scena in corso. *Benedizione* (Chierico): +5 a lotta o fortuna in favore di un qualsiasi personaggio in scena.

Luce Magica (sia Chierico che Mago/Elfo): puoi illuminare una parte della scena con una luce concentrata e potente in grado di evidenziare un oggetto o un evento o anche di mettere in fuga un sicario, o di annullare la chiamata di un "Buiò!".

Invisibilità (Mago/Elfo): puoi rendere invisibile te stesso o un altro personaggio e non esistono modi di svelare l'inganno. L'incantesimo dura per tutta la scena o finché non si renda necessario un confronto di lotta o dibattito. Puoi anche entrare in scena già invisibile. *Silenziò* (Chierico): puoi far tacere un personaggio per tutta la durata della scena. Naturalmente la vittima non potrà entrare in nessun confronto di dibattito, ma nulla vieta che si faccia capire a gesti.

Paralisi (Chierico): blocca istantaneamente un qualsiasi personaggio per tutta la durata della scena, purché lo si superi in un confronto di Fortuna. Il personaggio in questione non può entrare in alcun tipo di confronto. *Ragnatela* (Mago/Elfo): crea una ragnatela fitta e appiccicosa in grado di bloccare una qualsiasi apertura o di invischiare un personaggio che perda in un confronto di Fortuna. Il personaggio invischiato non può entrare in confronto di Lotta.

Teletrasporto (Mago/Elfo): ti permette di uscire di scena anche contro il volere di chi la controlla, in qualsiasi momento (anche se coinvolto in un confronto). Se sei tu a controllare la scena, essa si "sposterà" con te, permettendoti di descrivere una nuova scenografia, nella quale, inizialmente, sarai presente solo tu. Nonostante il cambio di scenografia, la scena rimane la stessa. *Ritorno* (Chierico): come sopra, ma potrai spostare la scena solo per giungere al tuo tempio.

Una Nota sulle Caratteristiche

Come ben saprete, in D&D le caratteristiche dei personaggi sono sei: Forza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza, Destrezza e Carisma. Ogni classe di personaggio tende ad avere una (o più) delle sei caratteristiche con punteggio maggiore (ad esempio il guerriero ha una Forza più sviluppata rispetto alle altre caratteristiche). Nel distribuire i punteggi alle Caratteristiche si consiglia di tenere conto di queste differenze di classe, e per facilitare gli attori in questo compito, ad ogni caratteristica "On Stage!" sono state associate due caratteristiche "D&D".

Dibattito: Intelligenza + Carisma

Lotta: Forza + Costituzione

Fortuna: Destrezza + Saggezza

Se volete, la Fortuna può essere intesa anche come una sintesi dei *tiri salvezza*. La distribuzione dei 12 punti per le caratteristiche del personaggio rimane comunque a completa discrezione del giocatore.

Oggetti Magici

Nessun giocatore potrà chiamare in scena un oggetto magico come parte della scenografia: potrà farlo, invece, mediante l'utilizzo della Frase Fatta "*Chi cerca trova*", anche se non è lui l'attuale controllore della scena stessa. Il regista, invece, inserirà gli oggetti magici in scena così come descritto nella sua descrizione. In via del tutto eccezionale, il regista può, di propria iniziativa, inserire all'interno di una scena un oggetto magico, per creare movimento, ma solo se la rappresentazione risulta statica e l'intreccio narrativo tarda a manifestarsi.

Alcuni personaggi potrebbero non appartenere ad alcuna classe (è il caso dell'oste Buridano): per ovviare allo svantaggio di non possedere abilità speciali, il regista può assegnare a questi personaggi un oggetto magico scelto adeguatamente tra quelli disponibili.

È consigliabile che il regista prepari, per ogni oggetto magico, un cartoncino, in modo da consegnarlo al fortunato giocatore che ne entrerà in possesso (da non confondere con le Frase Fatte o le Carte Magia). Naturalmente, potrete divertirvi ad inserire nuovi oggetti magici alla lista.

Pozione Guaritrice: Può essere usata solo tre volte per partita. Ogni utilizzo diminuisce di un livello le ferite di chi ne beve.

Anello Magico dello Charme: Dibattito +5 solo in caso di confronto di Dibattito. Può essere usato una sola volta per atto.

Spadone Magico: Lotta +5 durante le seconde scene di tutti gli atti a chi impugna questa spada. Il suo uso non ha restrizioni.

Pozione della Metamorfosi: Può essere usata solo una volta per partita. Chi la usa può prendere l'aspetto di un altro personaggio, creatura o figurante e non ci sono modi di scoprire l'inganno. La Metamorfosi dura al massimo per tre scene consecutive. È utilizzabile anche fuori scena, per entrarvi già "trasformato".

Pozione della Confusione: chi beve questa pozione si troverà in un completo stato confusionale, e dovrà comportarsi come se fosse totalmente ubriaco. L'effetto dura per tutta la scena in corso. Il dibattito del personaggio scende drasticamente di 5 punti (mantenendo comunque un punteggio minimo di 1).

Anello del cambio di allineamento: modifica l'allineamento di chi lo indossa da Caotico a Legale e viceversa. Il suo obiettivo viene completamente ribaltato (questo vale anche per chi ha un allineamento neutrale) e dovrà agire di conseguenza. Non sfiglerà l'anello di sua spontanea volontà, ma qualcun altro potrebbe convincerlo a farlo.

Cintura della seduzione: ottieni un +5 in dibattito nel cercare di sedurre un personaggio dell'altro sesso (una volta per atto).

Il Cristallo dell'Ordine (Shalander): Se questo oggetto è in scena, un personaggio che voglia compiere una azione espressamente malvagia (al regista l'ultima parola circa cosa sia "malvagio") deve superarti in un confronto di Fortuna per poterlo fare. Il suo utilizzo non ha limitazioni.

Frase Fatte

Alcune *Frase Fatte* vanno modificate secondo il seguente elenco, altre sono nuove e vanno aggiunte.

VAI COL PADELLONE: La Frase consente all'attore di illuminare la scena subito dopo la chiamata di un "Buio!" o di svegliare un personaggio addormentato. Annulla: Buio in scena! Cadi nelle braccia di Morfeo. **Annulla l'incantesimo del sonno**

MANGIO LA FOGLIA: La Frase consente al personaggio di annullare l'esito di un Dibattito in cui sia stato coinvolto direttamente. Annulla: Colpo di fulmine; Folgorato sulla via di Damasco. **Annulla l'incantesimo dello Charme, solo se lanciato sul personaggio.**

FAI UN BUCO NELL'ACQUA: La Frase consente al personaggio di annullare l'esito di un Dibattito, anche se non lo riguarda direttamente. Annulla: Colpo di fulmine; Folgorato sulla via di Damasco. **Annulla l'incantesimo dello Charme, anche se lanciato su un altro personaggio.**

CHIAVISTELLO MAGICO: La Frase consente all'Attore di chiamare una scena che normalmente non potrebbe chiamare (secondo le regole speciali) oppure di bloccare, per il resto della scena in corso, le chiamate di entrata o uscita dalla scena da parte dell'attore che controlla la scena stessa.

In Scena - Dietro le Quinte

MOSTRO ERRANTE: Se la scena è un qualsiasi esterno non cittadino oppure un Dungeon, una grotta, una rovina o un sotterraneo, la Frase consente all'attore di far entrare un qualsiasi mostro (guidato dal regista secondo le indicazioni) con Dibattito 0, Lotta +5 rispetto al personaggio e Fortuna pari al personaggio dell'attore. Il regista può attribuire una abilità al mostro (come per la carta "Longa manus" è possibile giocare questa carta segretamente dandola al regista e prendendo accordo direttamente con lui per la gestione del mostro).

Dietro le Quinte

CHI CERCA TROVA: Se la scena è un qualsiasi interno, oppure una rovina, la Frase consente al personaggio di "chiamare" la presenza di un oggetto magico a sua scelta. L'oggetto in questione non dovrà necessariamente giungere nelle mani di chi ha usato la frase fatta: questo dipende dalle scelte del giocatore e dall'andamento della scena.

In Scena



Personaggi

Ruoli Principali

Shalander

Classe Elfo

Aleena

Classe Chierico

Jankin

Classe Halfling

Dargar

Classe Nano

Bargle

Classe Mago

Gnurk

Classe Guerriero (goblin)

Gunter

Classe Guerriero

Jacasia

Classe Ladro

Ruoli Secondari

Chad

Classe Ladro (bardo)

Buridano

Classe nessuna (oste)



SHALANDER, l'elfo

Tu sei Shalander, ultimo Principe di una antica dinastia di Elfi. Ormai il popolo degli elfi del tuo regno è costituito a pochi eletti, ma non per questo ti senti meno responsabile per loro. Sempre austero ma sinceramente cordiale, sei un essere di infinita eleganza e grazia, cortese e sempre pronto all'abnegazione in favore dell'ideale di pace, giustizia e virtù, che garantisce al tuo popolo una esistenza serena. Come sovrano hai la responsabilità di difendere e custodire il leggendario Cristallo dell'Ordine: un preziosissimo artefatto custodito nel segreto Tempio a lui dedicato all'interno della foresta di Alfheim. Questo magico e potente Cristallo è il responsabile del mantenimento della pace e della incantata grazia del regno degli Elfi: irradia, infatti, un'aura magica di benefica influenza. È in possesso del tuo popolo da generazioni e generazioni ma nemmeno tu conosci la storia della sua creazione o da dove prenda energia per irradiare il suo potere. Ma sai che è un oggetto che, se in mani sbagliate, può essere molto pericoloso ed è per questo che hai tenuto nascosta la sua esistenza anche ai tuoi stessi sudditi. Ma cominci a temere che qualcosa sia trapelato e che qualcuno abbia diffuso la notizia della sua esistenza: ti potrebbe servire qualcuno di fidato, che serva i tuoi stessi ideali, il quale possa aiutarti a custodire la pietra; ma ancora, tra il tuo popolo, non hai trovato nessuno di veramente degno. Forse è il caso di cercare aiuto fra le altre razze; ma attenzione, perché quei ficcanaso chiamati Nani si intromettono sempre in faccende che non li riguardano.

Il tuo obiettivo è mantenere il segreto del Cristallo, o condividerlo solo con qualcuno che ti aiuti a custodirlo, allo scopo di proteggerlo da chiunque e da qualunque cosa e mantenere in vita gli ideali di giustizia e pace che tanto ami.

Classe: Elfo

Allineamento Morale: legale

Frase tipiche:

"Anche se al mondo dovesse restare un solo simbolo di pace e libertà, io mi batterei per difenderlo!";

"Ho dei doveri verso la mia gente!";

"Il nostro è un popolo di grandi tradizioni."

Abilità:

Segno del destino: Fortuna +5 in una scena in cui si è compiuto un gesto di altruismo, una volta per atto.

Dissuadere: Dibattito + 5 per far desistere un personaggio dall'intraprendere un confronto di lotta.

Incantesimi: può utilizzare le carte incantesimo.

Speciale:

Solo due personaggi possono chiamare la scena nel Tempio del Cristallo nella Foresta: uno sei tu. Una volta che un personaggio è stato chiamato in scena nel Tempio (anche se utilizzando carte o abilità speciali), potrà a sua volta chiamarla se e quando otterrà il controllo in seguito all'asta. All'interno di questa scena, il Cristallo dell'Ordine è presente automaticamente (chiedi dei suoi poteri direttamente al regista) a meno che non cambi posto durante la storia.

**ALEENA, la sacerdotessa**

Tu sei Aleena, la più rappresentativa sacerdotessa dell'ordine del Grifone, il più importante ordine religioso della chiesa ufficiale di Karameikos. Sei l'incarnazione della purezza e della lealtà, semplice e d'innocente bellezza. Segui gli ideali di giustizia che l'ordine del Grifone vuole diffondere e ti senti responsabile della serenità delle genti del Granducato. Sai essere fiera ed altera quando si tratta di difendere le tue opinioni. Da anni sopporti a stento gli oscuri traffici di Bargle, detto l'infame, il potente mago che risiede nella Torre della Stregoneria e che rappresenta tutto quello che tu non sei: è viscido, ambizioso e privo di scrupoli. Il suo unico scopo è ottenere sempre maggior potere e il peggio è che ci sta riuscendo. Ma di certo non puoi abbassarti ai suoi modi per scongiurare la sua minaccia, infatti non appoggi i metodi diretti e violenti (che a volte vengono utilizzati addirittura dai tuoi confratelli). Da un po' di tempo sei ossessionata da una sogno: qualcuno ha bisogno di aiuto, ma è l'unica cosa che riesci a capire. Hai sentito anche parlare di una certa pietra magica custodita dagli elfi: potrebbero essere semplici voci, ma per te è più che una leggenda ed hai lo strano presentimento che le due cose siano collegate. Vuoi scoprire di più circa la leggenda della pietra, in modo da capire se è cosa buona. Non tolleraresti, infatti, l'esistenza di qualcosa di potenzialmente pericoloso; inoltre non vuoi che delle dicerie creino insane superstizioni fra le genti del Granducato (superstizioni che potrebbero riuscire ad oscurare la luce della vera fede).

Il tuo obiettivo è seguire e controllare le mosse del mago; saperne di più sulla pietra magica ed agire secondo i tuoi principi; conservare la tua castità e purezza.

Classe: Chierico

Allineamento Morale: legale

Frase tipiche:

“Alti sono gli ideali che guidano le mie azioni!”;

“L’ordine del Grifone è quanto di più puro sia rimasto in queste terre corrotte”;

“Perdonali, perché non sanno quello che fanno.”

Abilità:

Austerità: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a comportarsi degnamente e a desistere dal compiere un atto scellerato e licenzioso.

Volontà divina: una volta per atto ha la possibilità di uscire di scena o di entrare e restarci

Incantesimi: può utilizzare carte incantesimo.



JANKIN, il mezzuomo

Tu sei Jankin, un simpatico e gioviale halfling. Sei un tipo molto equilibrato e di buon giudizio, che non chiederebbe niente di meglio che vivere la propria vita tranquillamente tra un bicchiere di vino e un buon arrosto. Sei un amico fedele, un tipo sincero e un confidente sicuro.

Alcuni giorni fa’ hai deciso di visitare Specularum, la bellissima città di porto capitale di Karamaikos, e per raggiungerla hai voluto intraprendere i tranquilli sentieri nei boschi che tanto ami. Ma quello che è successo ti ha fatto pentire di aver deciso di intraprendere un simile viaggio: durante una notte tempestosa, mentre eri ancora in cammino, ti sei smarrito nella foresta, all’interno dell’elfico regno di Alfheim e qui hai visto uno strano tempio. Ti sei avvicinato per trovare riparo dalle intemperie quando una forza irresistibile ti ha attratto e ti ha “ipnotizzato” sul bellissimo ed enorme cristallo che si trovava al centro del tempio. È proprio dentro al cristallo che hai visto una scena terribile: attraverso uno strano rito, alcuni figure in abiti da cerimonia imprigionavano dentro al cristallo l’anima di una qualche creatura (la cui forma e natura non sei riuscito ad individuare) che da chissà quanto tempo sta ancora soffrendo. Il cristallo ti ha reso testimone di un triste passato! Naturalmente sei scappato terrorizzato. Non avresti mai desiderato essere tu il prescelto, ma adesso sei deciso a venire a capo della faccenda. Ma tu sei un tipo troppo calmo e sedentario per andare in cerca d’avventure e così sei giunto a Specularum per trovare una persona fidata a cui rivelare il terribile segreto. Attualmente, perciò, risiedi alla “locanda del drago” in attesa di trovare la persona giusta che possa far luce sulla faccenda e fare giustizia. Ma chi potrebbe credere alle parole di un semplice halfling? La chiesa ufficiale ti riderebbe in faccia ed inoltre non riesci più a fidarti di nessuno (dopo quello che hai visto nel cristallo!).

Il tuo obiettivo è trovare una o più persone sincere e fidate che possano occuparsi della faccenda e stare alla larga da qualsiasi guaio o avventura.

Classe: Halfling

Allineamento Morale: neutrale

Frase tipiche:

“Un buon sorso di vino è quello che ci vuole”;

“In tutta sincerità, messere, non so se posso fidarmi di voi...”;

“Qui c’è troppa gente, e senza un briciolo di sale in zucca!”

Abilità:

Aiutatemi!: Una volta per scena si può pronunciare una richiesta d’aiuto a un personaggio fuori scena e questo deve entrare.

Riposare: una volta per atto ha la facoltà di rifiutarsi di entrare in scena se viene chiamato.

Nascondersi: una volta per atto puoi uscire di scena oppure rimanere in scena di nascosto (se la scenografia lo consente) purché non durante un confronto che ti coinvolga direttamente.

Speciale:

Solo due personaggi possono chiamare la scena nel Tempio del Cristallo nella Foresta: uno sei tu. Una volta che un personaggio è stato chiamato in scena nel Tempio (anche se utilizzando carte o abilità speciali), potrà a sua volta chiamarla se e quando otterrà il controllo in seguito all’asta. All’interno di questa scena, il Cristallo dell’Ordine è presente automaticamente (chiedi dei suoi poteri direttamente al regista) a meno che non cambi posto durante la storia.

DARGAR, il nano

Tu sei Dargar Mazzatonante, il tipico nano burbero e testardo; ma quando sei in buona compagnia (a magari hai alzato il gomito) sai essere molto spiritoso e simpatico. Sei un tipo scaltro che riesce sempre a togliersi d'impiccio quando la situazione si fa troppo complicata. Inutile dire che ami godere di ogni piacere della vita. Come ogni rappresentante della tua razza sei profondamente affascinato dalla lavorazione dei metalli e dal taglio delle pietre preziose, tanto da emozionarti alla vista di un oggetto ben realizzato. Chiaramente sei molto abile nell'arte dei metalli (soprattutto come orafo) e nel taglio delle pietre preziose ed è questa tua passione che ti spinge a viaggiare: sei giunto a Specularum per apprendere il più possibile da chiunque riesca a darti delle buone "dritte" sulla tua arte; a Specularum, infatti, convergono ogni tipo di genti e di razze e si sente parlare di oggetti fantastici ottenuti con chissà quali tecniche. Purtroppo, tra queste "genti" ci sono anche alcuni odiosissimi Goblin: non li sopporti, sono le creature più ignobili sulla faccia della terra.

Una volta ottenuta una maggiore esperienza, magari potresti imbarcarti e cercare nuove terre dove apprendere altri trucchi e segreti del mestiere. Naturalmente sei attratto dalle incredibili capacità degli elfi, i quali, pur non essendoti affatto simpatici, poiché conducono una vita che non condividi, sono maestri di tutte le arti (e poi loro conoscono la magia, che riesce ad impreziosire qualsiasi oggetto) e massimamente in quella di creare oggetti delicati e preziosi. Attualmente alloggi alla "locanda del drago", dove c'è una ottima birra.

Il tuo obiettivo è imparare di più sulla lavorazione delle pietre preziose o di raffinati monili (meglio se magici) e apprendere il segreto della loro creazione; stuzzicare qualsiasi goblinide; godere dei piaceri della vita (facendoti beffe delle convenienze sociali) e sedurre il maggior numero possibile di personaggi di sesso femminile.

Classe: Nano

Allineamento Morale: neutrale

Frase tipiche:

"Corpo di mille draghi!";

"Un oggetto di ottima fattura, non c'è che dire; ma noi nani sappiamo far di meglio.";

"Elfi? Strane creature. Strane davvero."

Abilità:

Libertinaggio: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a compiere un atto licenzioso o ad abbandonarsi al piacere dei sensi.

Origliare: ha la facoltà di entrare in scena di nascosto (e di restarci) per ascoltare i colloqui tra gli altri personaggi ogni volta che viene fatto il suo nome ad alta voce (o comunque ci si riferisce esplicitamente a lui).

Individuazione: una volta per atto puoi chiamare in scena un qualsiasi oggetto, giustificandolo col fatto che prima era sfuggito alla vista degli altri personaggi: il fatto che prima l'oggetto fosse stato ignorato deve essere in qualche modo giustificato. Non può trattarsi di un oggetto magico. In alternativa puoi chiedere al regista di rivelarti se ci sono oggetti magici presenti in scena, e quali.

**JACASIA, la ladra**

Tu sei Jacasia la ladra, della gilda dei ladri di Specularum. Sei una donna ambiziosa e astuta, incostante e capricciosa. Inutile dire che le cose che aneli di più sono la ricchezza e il benessere. Hai sempre invidiato quel mago da quattro soldi, conosciuto come Bargle l'infame, che pensi non meriti affatto il potere e la ricchezza che detiene. Ma d'altra parte nessuno in tutta Specularum può contrastarlo direttamente e nessuno è mai riuscito ad entrare nella sua torre senza essere invitato, perciò vuoi entrare nelle sue grazie per dividere con lui potere e soldi. Chissà quanti tesori si nascondono dentro ad una torre di stregoneria! Una volta sedotto, alla prima occasione hai intenzione di sottrargli ogni bene. La vita da ladra, infatti, ti ha stancata e tutta la fatica che hai fatto in questi ultimi anni deve essere in qualche modo ricompensata con un "colpo grosso". Sei certa che le tue capacità da ladra e il tuo indiscutibile fascino ti aiuteranno nell'impresa. Ma il tuo piano non è affatto semplice da realizzarsi, poiché Bargle, per quanto viscido e odioso, non è affatto stupido, così, forse, avrai bisogno di qualcuno che ti possa aiutare (consapevolmente o no).

Il tuo obiettivo è sedurre Bargle il mago per poi portare a termine il tuo piano, servendoti di chiunque possa aiutarti nell'intento; impadronirti di ogni oggetto che sia di grande valore (è più forte di te!).

Classe: Ladro

Allineamento Morale: caotico

Frase tipiche:

“Ecco un oggetto per cui vale la pena di rischiare!”;

“Ognuno ha i propri segreti.”;

“Tutto qui, quello che avete da offrirmi?”

Abilità:

Ascoltare: entrare in scena di nascosto per ascoltare i colloqui riservati tra i personaggi.

Agilità: Fortuna +5 in tutti gli eventi catastrofici, negli incidenti e nelle azioni di utilizzo della scenografia che comportano un'esibizione di agilità muscolare: arrampicarsi, saltare, correre ecc.

Borseggio: sottrae automaticamente gli oggetti che si trovano in borse, tasche o affini di chiunque. Utilizzabile una volta per atto.

Speciale:

Solo tu puoi chiamare la scena nel Covo della Gilda dei Ladri; una volta che un personaggio è stato chiamato in scena nel Covo (anche se utilizzando carte o abilità speciali), potrà a sua volta chiamarla se e quando otterrà il controllo in seguito all'asta.

**BARGLE, il mago**

Tu sei Bargle il mago, meglio conosciuto come Bargle l'infame (anche se pochi oserebbero chiamarti con questo appellativo). Sei il più potente (e forse l'unico) stregone di Specularum e pertanto sei temuto e rispettato. Sei un uomo malvagio, invidioso ed egocentrico. Hai una tua torre di stregoneria, dalla quale molto raramente esci, ed un enorme Dungeon sotto di essa, che racchiude le terribili prigioni per chi ti ha deluso. Faresti di tutto per perseguire i tuoi scopi, fino a conquistare la fiducia dei nemici per poi tradirli distruggendoli o dominandoli. Per questo non hai conservato nessuna amicizia: nessuno con un briciolo di buon senso che ti abbia conosciuto si fiderebbe di te. Ma del resto, tutto ha un prezzo e i servizi di chi ti serve possono essere acquistati con facilità. Ma il potere non ti basta mai e sei abituato ad ottenere ciò che vuoi; del resto è proprio grazie al non avere scrupoli che sei diventato quello che sei. Ma le occasioni per accrescere il tuo potere sono sempre più rare e tu stai sprofondando in una noia che non ti si addice. Recentemente, però, hai avuto strani sogni: una voce ti chiamava dicendo: “O grande tra i maghi, da secoli ormai giaccio prigioniero di un potente sortilegio che ha racchiuso il mio potere dentro un enorme pietra magica: rompi la pietra, liberami e saprò come ricompensarti!”. Sei certo che questa è l'occasione che cercavi per accrescere e consolidare definitivamente il tuo potere, e sei deciso ad andare in fondo alla faccenda: ottenere le informazioni necessarie e poi agire. Purtroppo il tuo “fido” scagnozzo Gnurk, un indegno e stupido Goblin che utilizzi come mercenario e per i tuoi traffici non ti sembra adatto a sostenere una simile impresa, anche se fino ad ora ti ha servito bene. Del resto non sei propenso a sporcarti le mani in prima persona (non lo hai mai fatto), se non in caso di assoluta necessità, o quando le cose si fanno troppo interessanti per dividerle con chicché sia. Non sarebbe male assoldare qualcuno con maggiore esperienza e che possa fare la parte sporca del lavoro.

Il tuo obiettivo è scoprire chi o cosa ti chiama nel sogno e scoprire dove si cela la pietra, in modo da ottenere la tua meritata ricompensa, utilizzando chiunque ti possa essere utile ed eliminando chiunque ti intralci.

Classe: Mago

Allineamento Morale: caotico

Frase tipiche:

“Nessuno può dirmi ciò che sia giusto o ingiusto fare!”;

“Con la magia si ottiene qualsiasi risultato.”;

“Troppo importante perché cada nelle mani sbagliate!”.

Abilità:

Avvelenare: disponibilità di qualsiasi tipo di veleno (una volta per Atto). In particolari circostanze il veleno potrebbe essere inteso come sonnifero.

Terrorizzare: Dibattito +5 nel mettere in fuga gli altri personaggi in scena.

Incantesimi: può utilizzare le carte incantesimo

Speciale:

Solo tu puoi chiamare la scena nella Torre della Stregoneria; una volta che un personaggio è stato chiamato in scena nella Torre (anche se utilizzando abilità o frasi fatte), potrà a sua volta chiamarla se e quando otterrà il controllo in seguito ad un'asta.

GNURK, il goblin

Tu sei Gnurk, un astuto e infido goblin, e come tale odi ogni altra razza che si regga su due piedi. I tuoi modi e i tuoi fini non sono certo quanto di più delicato esista, ma del resto tu sei un goblin, razza alla quale sei fiero di appartenere. Per troppo tempo sei stato sotto il dominio di quel perfido mago chiamato Bargle l'infame, e non ne puoi più dei suoi ordini. Purtroppo, però, è la paura che ti costringe a non ribellarti al tuo padrone e così, per tutti questi anni lo hai servito meglio che potevi per non scatenare le sue ire: se dovesse accorgersi dei tuoi veri sentimenti non esiterebbe a rinchiuderti nelle terribili segrete del "dungeon" sotto alla sua Torre. Inoltre devi ammettere che per tutto questo tempo hai potuto godere della sua protezione. È per questo che hai imparato a fingere un accomodante servilismo. C'è da dire, però, che molti dei suoi successi sono dovuti anche al tuo lavoro. Insomma, adesso vuoi ciò che ti spetta: il rispetto. Per tenere alto l'onore dei Goblin hai deciso di vendicarti del tuo padrone, perciò la prossima volta che ti affiderà un compito, sei deciso a sfruttare le informazioni che ti darà per poterlo tradire e dargli quel che si merita, magari con l'aiuto dell'ordine del Grifone, la chiesa ufficiale di Karameikos, guidata dalla Sacerdotessa Aleena, che da molto tempo cerca il modo per arginare i traffici oscuri del mago.

Il tuo obiettivo è capire gli intenti di Bargle per poter sfruttare contro di lui le informazioni che otterrai, in modo da organizzare la tua tanto attesa vendetta; tenere alto l'onore della tua razza ed eliminare chiunque osi in qualche modo offenderla.

Classe: Guerriero

Allineamento Morale: caotico

Frase tipiche:

"Maledetti umani!";

"Sì, mio signore. Agli ordini, mio signore.";

"Maledetti nani!";

"Vi farò vedere io di cosa è capace Gnurk!";

"Maledetti elfi!".

Abilità:

Sventura: una volta per atto consente di evocare un evento catastrofico che colpisca uno o più personaggi in scena, ma chi possiede questa abilità deve essere tra le vittime dell'evento. I danni provocati sono "ferite leggere" durante tutti gli atti e "Ferite gravi" durante l'ultimo.

Tradimento: Indicare segretamente al regista un personaggio: questi dovrà scartare casualmente una Frase Fatta in suo possesso (una volta per scena).

Combattimento: lotta +5 nel combattimento all'arma bianca.

**GUNTER, il guerriero**

Tu sei Gunter, un guerriero mercenario di larga esperienza. Sei un tipo che ama i modi diretti e veloci, e che si lascia trascinare dall'azione senza riflettere troppo. Pur essendo animato da buone intenzioni riesci a diventare una furia vendicatrice, se toccato nei tuoi sentimenti più cari, lasciandoti tentare da azioni riprovevoli. Come ogni buon guerriero sei in cerca d'avventura, per poter trovare la gloria e gli onori che ti spettano. Infatti sei esperto nell'uso delle armi e molti hanno imparato a proprie spese quanto può essere pericolosa la tua spada. Proprio per questo sei giunto a Karameikos, e precisamente a Specularum, la capitale: qui le occasioni di avventura ci sono sempre, basta avere le orecchie e gli occhi aperti. Ed è proprio per aver tenuto le orecchie aperte che sei venuto a conoscenza di alcune voci che circolano in città: sembra che una antica e leggendaria pietra magica sia responsabile di strani eventi accaduti nella foresta di Alfheim, dove vivono gli elfi. Oltre a questi nobili intenti, c'è qualcos'altro che ti trattiene a Specularum, anzi qualcun altro: la bellissima sacerdotessa Aleena, dell'ordine del Grifone. Ti ha colpito dal primo momento che l'hai vista, casualmente per le strade della città, e da allora non hai occhi che per lei. Attualmente alloggi alla "locanda del drago", un posto pulito ed economico (e soprattutto vicino al Tempio del Grifone...).

Il tuo obiettivo trovare occasione di avventura dimostrando il tuo valore per raggiungere la fama e la gloria; sedurre la bella Aleena.

Classe: Guerriero

Allineamento Morale: legale

Frasi tipiche:

“Questo è un lavoro adatto ad un valente guerriero del mio calibro”;

“All’attacco!”;

“Ti presento la mia fedele compagna: la mia spada a due mani.”

Abilità:

Impeto: Lotta + 5 in ogni scontro preceduto da un’accesa discussione.

Comando: Dibattito +5 nel convincere un personaggio a eseguire un ordine chiaro ed univoco nella scena in corso.

Combattimento: lotta +5 nel combattimento all’arma bianca.

**CHAD, il bardo**

Tu sei Chad, un eclettico bardo. Sei un uomo appassionato delle arti della poesia e della musica, di grande sensibilità morale, e di carattere incostante, facile al riso quanto alla tristezza. Non ami il mondo corrotto in cui sei costretto a vivere, e speri che le tue poesie e le tue canzoni, ispirate a fatti reali, possano aprire gli occhi della gente e spronarli a cambiare le cose che non vanno, come l’incontrastato potere di Bargle il mago. Ti piace la vita “alla giornata” che conducono i numerosi ladri della città e vorresti ottenere dei contatti con la loro Gilda, attraverso il più noto di loro: la bellissima Jacasia. Forse tra di loro c’è un posto anche per te.

Interessanti storie su una leggendaria pietra magica circolano a Specularum e curiosi personaggi sono recentemente giunti in città, alloggiando alla “locanda del drago”: un nano, un halfling e un valente guerriero. Che stia per succedere qualcosa? Forse queste informazioni possono valere la fiducia della ladra.

Il tuo obiettivo è trovare sempre nuove storie da immortalare grazie alla tua arte, diffondendo così le gesta di eroi e gli intrighi dei potenti; ottenere nuove informazioni sui recenti eventi a Specularum, sfruttandole in un eventuale contatto con Jacasia per poter entrare a far parte della gilda dei ladri.

Classe: Ladro

Allineamento Morale: neutrale

Frasi tipiche:

“C’era una volta, in un regno lontano lontano...”;

“Posso umilmente allietare la vostra serata, messeri, con una allegra canzone di mia invenzione?”;

“Interessante: potrei scrivervi un sonetto!”

Abilità:

Travestimento: ha la facoltà di entrare in scena nei panni di altri personaggi (o figuranti) senza essere riconosciuto (Dibattito +5 in un eventuale confronto fatto da un avversario per svelare il travestimento).

Oratoria: Dibattito +5 nel persuadere un gruppo di persone o una folla a intraprendere un’azione collettiva da portare a termine nella stessa scena.

Borseggio: sottrae automaticamente gli oggetti che si trovano in borse, tasche o affini di chiunque. Utilizzabile una volta per atto.

**BURIDANO, l’oste**

Tu sei Buridano, un oste cordiale e un amico presente. Sei un uomo dalla sorprendente lungimiranza e dall’indiscutibile saggezza. Sei un profondo conoscitore dell’animo umano e i tuoi consigli andrebbero sempre seguiti con attenzione; le tue arti dialettiche sono pari solo alla tua immensa empatia che hai con le persone (il tuo lavoro ti ha dato modo di sviluppare questo lato della tua personalità). Nella tua vita hai visto tanto e hai conosciuto molti personaggi inquietanti, valorosi o semplicemente strani. Ma, del resto, cos’ altro ci si può aspettare dal fare l’oste in una città come Specularum?

Il tuo obiettivo è enunciare profezie in scena e fare in modo che si verifichino.

Classe: nessuna

Allineamento Morale: legale

Frasi tipiche:

“Messere, conosco a fondo il vostro cuore.”;

“Ora dovrete seguire il mio avviso.”;

“Ma io so già chi cerchi. Perciò non andare oltre.”

Abilità:

Ospitalità: una volta per scena permette di far interrompere a due personaggi un confronto di Lotta, senza che sia possibile riprenderlo nella stessa scena, ma non impedisce loro di iniziare nuovi confronti con altri personaggi.

Predire: una volta per atto ha la possibilità di leggere le carte frasi fatte di un altro personaggio.



Scenografie Consigliate

Locanda del Drago	Piazza di Specularum	Strade del Porto	Stanze nella locanda
Antiche rovine	Taverna	Tempio del Grifone	Prigioni
Torre della Stregoneria	Gilda dei Ladri	Foresta di Alfheim	Tempio nella Foresta



Regia

Antefatto (riservato al regista):

Secoli fa, nella foresta di Alfheim, un gruppo di Elfi riuscì ad imprigionare un terribile e potentissimo demone all'interno di un prezioso Cristallo. Da allora questa pietra di grandi dimensioni, acquisì poteri magici: grazie al potere del demone, infatti, la pietra irradia un'aura benefica che consente al regno di Alfheim di conservare una perenne pace e serenità. È così che gli Elfi, pur animati da ottime intenzioni, si sono serviti di una creatura, relegandola in una prigionia senza fine, per poterne sfruttare le forze. Ma finalmente il demone è riuscito a comunicare con l'esterno: ha contattato Bargle, un potente e terribile mago, inviandogli in sogno un messaggio di soccorso e una promessa di ricompensa.

Nello stesso tempo Jenkin, un simpatico e tranquillo halfling, dopo essersi perduto nella foresta degli Elfi, si è imbattuto casualmente nel tempio in cui la pietra è custodita ed ha visto, all'interno del Cristallo (detto “dell'Ordine”) la terribile scena dell'imprigionamento. Non capendo le effettive intenzioni dei sacerdoti che hanno compiuto il rito, e deciso ad aiutare lo sventurato prigioniero, Jenkin è giunto a Specularum (luogo in cui si svolge la storia) per trovare qualcuno che sia in grado di arrivare a capo della faccenda. Aleena, la sacerdotessa, si è accorta della richiesta d'aiuto da parte di qualcuno, poiché sente “misticamente” la paura dell'halfling, ma ne ignora i motivi e il “mittente”. Inoltre loschi traffici stanno avvenendo a Specularum, i quali non mancheranno di intersecarsi in questa storia di “artefatti pericolosi”.

Prologo

(Sarà l'oste, condotto dal regista, a introdurre il prologo, anche nel caso in cui il suo ruolo venisse assegnato ad un giocatore)

La scena si apre al buio: l'occhio di bue illumina un solo personaggio, al centro della scena. È un uomo corpulento dalla faccia gioviale, vestito di abiti semplici (si tratta di Buridano). Il personaggio prende parola rivolgendosi direttamente al pubblico:

BURIDANO: “Benvenuti, madame e messeri. Benvenuti a Specularum. E benvenuti nella mia umile locanda. Io sono Buridano, il proprietario di questo posto.”

Lentamente la scena si illumina, mostrando l'interno di una locanda. In fondo è presente un lungo bancone, con numerosi bicchieri e brocche di terracotta. Sul lato destro due finestre a vetri colorati incorniciano una grossa porta di legno. Sulla sinistra si vede una porta di servizio e una scala che sale verso le camere. In scena sono presenti numerosi e chiassosi avventori seduti ai massicci tavoli rettangolari. Tra di loro è possibile notare un guerriero (Gunter), un nano (Dargar) e un halfling (Jankin).

BURIDANO (sempre rivolto al pubblico): “Qual buon vento vi porta dalle nostre parti? Forse siete in cerca d'avventure, come molti di loro, del resto. - indica gli avventori con un ampio gesto della mano - Beh, non resterete delusi, che qui a Specularum, da un momento all'altro, succede sempre qualcosa”. “Perciò mettetevi comodi e aspettate: una birra per tutti? Sono solo tre pezzi d'argento a testa.”

UN AVVENTORE: “Oste? Porta ancora da bere per me e per i miei amici!”

BURIDANO (rivolto al pubblico): “vogliate scusarmi, il dovere mi chiama.” (Poi, rivolto all’avventore) “Arrivo, arrivo. Un momento...”

(Buridano va a servire ai tavoli. Sono ammesse alcune battute da parte dei tre Personaggi in scena.)

Improvvisamente entra dalla porta principale un elfo, elegantemente vestito, che guarda i presenti con aria di distacco e con passo sicuro si avvicina al bancone (si tratta di Shalander). Nella stanza si crea silenzio.

BURIDANO (rivolto al pubblico, ammiccando): “Ecco ciò che aspettavate. Qualcosa sta succedendo a Specularum, se un elfo di Alfhelm si spinge fino alla mia locanda... Staremo a vedere.” (Poi rivolto a Shalander): “Benvenuto Messere: sono al vostro servizio.”

A questo punto, dopo le prime battute dei personaggi, dall’esterno si sentirà il forte rumore di un violento temporale che scoppia all’improvviso: tra la luce forte dei lampi e il tonfo dei tuoni la scena si chiude.

Scaletta degli Interventi del Regista

Atto 1°: Nessun intervento previsto.

Atto 2°: La visione di Aleena. Se il cristallo non è stato rotto, tra il 2° e il 3° atto ci sarà una piccola scena intermedia ambientata all’interno della chiesa di Specularum: Aleena è sola davanti all’ara e sta pregando, quando improvvisamente ha una visione: un’enorme Cristallo scintillante brilla nel buio più assoluto: il cristallo si avvicina e all’interno di esso Aleena vede un fuoco innaturale che brucia formando contorte lingue rosse. La scena si chiuderà con un buio totale. Non è possibile intervenire in alcun modo da parte degli attori: solo Aleena potrà dire qualche battuta.

Atto 3°: Nessun intervento previsto.

Atto 4°: Il sogno di Jankin. Se il cristallo non è stato rotto, tra il 4° e il 5° atto ci sarà una piccola scena intermedia ambientata all’interno dell’alloggio di Jankin. Jankin sta dormendo sul suo letto e ha un sogno: si tratta della scena vista all’interno del cristallo, ma questa volta più netta e definita. Si accorgerà, infatti, che i sacerdoti sono elfi e che la creatura imprigionata è una grossa figura antropomorfa dotata di enormi ali. Anche questa volta la scena si chiuderà con un buio totale. Non è possibile intervenire in alcun modo da parte degli attori.

Atto 5°: Nessun intervento previsto.

Scene Speciali

LA SCENA NEL TEMPIO DEL CRISTALLO:

Se Shalander o Jankin volessero chiamare la scena nel tempio del Cristallo, lo scenario si presenterà in questo modo: sullo sfondo è possibile vedere una fitta e rigogliosa foresta. A lato, all’interno della scena, c’è una piccola costruzione in stile classico: un tempietto a pianta circolare il cui tetto a cupola è sorretto da dodici colonne di marmo bianco. Alcuni scalini separano il pavimento dall’erba della scena. Al centro del tempietto è ben visibile un grosso cristallo sfaccettato dalla forma allungata (della grandezza, press’a poco di un’anguria) che irradia una debole luminescenza. Il Cristallo è sorretto da un treppiedi intarsiato di pietra fissato al terreno.

Il cristallo è presente automaticamente, per lo meno la prima volta che la scena viene chiamata, ma potrebbe essere spostato nel corso della rappresentazione (questo può succedere solo se il personaggio che ne detiene la carta decide una diversa ubicazione; non è escluso che qualcuno se lo porti appresso). Il Cristallo ha il potere di far desistere dal compiere una azione espressamente malvagia (se non si supera un confronto di Fortuna coll’attuale detentore): rubare o rompere il Cristallo sono considerate azioni malvagie solo se chi le compie è consapevole (o comunque è convinto) che il compierle danneggi direttamente qualcuno. Si raccomanda la più completa attenzione del regista nel gestire gli eventi che si svolgono al cospetto del Cristallo.

LA ROTTURA DEL CRISTALLO:

Rompere il Cristallo significa liberare il Demone in esso imprigionato. Il demone sarà interpretato dal regista come se fosse un vero personaggio principale, perciò su di lui è possibile utilizzare Frasi Fatte. Il demone è quanto di più malvagio si possa concepire (caotico, naturalmente) e quello che vuole è la sua completa libertà, oltre che la distruzione del popolo che lo ha imprigionato: gli Elfi. Non mostrerà riconoscenza nei confronti di chi avrà rotto la pietra, anzi se il comportamento dei personaggi sarà anche solo vagamente aggressivo non esiterà ad attaccarli, ma potrà scendere a compromesso con Bargle (al quale aveva promesso una ricompensa) se questi apporrà argomentazioni interessanti (contribuire alla distruzione del popolo elfico o simili). In quest’ultimo caso il demone potrà offrire in cambio i propri servigi.

I punteggi del demone sono i seguenti:

Dibattito: 2 Lotta: 9 Fortuna: 4

Abilità

Terrore: Dib +5 nel mettere in fuga gli altri personaggi in scena;

Sputare Fuoco (come in “On Stage! epico”): durante un confronto di lotta infligge automaticamente ferite leggere.

Nell’interpretare il demone, si ricordi che la sua presenza serve solo per animare la rappresentazione e non per ostacolare o stroncare in maniera diretta gli obiettivi dei personaggi; lo si usi con attenzione, quindi.

Epilogo

L’epilogo può essere inscenato dentro alla Locanda del Drago (lasciando l’ultima battuta a Buridano), se il cristallo è stato rotto, oppure nel tempio della foresta, se il cristallo è ancora ivi conservato (lasciando l’ultima battuta al demone rinchiuso che si manifesta come “voce fuori campo”) o in qualsiasi altro luogo sia più appropriato e coerente con la storia.

Durante l’epilogo non sarà possibile utilizzare né le abilità dei personaggi né eventuali oggetti magici trovati “lungo il percorso”. È possibile solo l’utilizzo delle *Frasi Fatte*.

Figuranti

Granduca Stefano Karameikos: Dibattito 5 Lotta 4 Fortuna 3 Abilità: Comando, Etichetta Classe Guerriero Allineamento Legale

Matto, Buffone Dibattito 6 Lotta 2 Fortuna 2 Abilità Fingere la follia Classe: nessuna, oppure ladro

Mercante Dibattito 4 Lotta 2 Fortuna 4 Abilità Parlamentare Classe: nessuna

Chierico Dibattito 2 Lotta 2 Fortuna 6 Abilità Austerità

Mago Dibattito 6 Lotta 2 Fortuna 2 Abilità Evocare

Ladro Dibattito 2 Lotta 4 Fortuna 4 Abilità Agilità

Guerriero Dibattito 1 Lotta 6 Fortuna 3 Abilità Duellare

Uomini comuni Dibattito 3 Lotta 0 Fortuna 4 Abilità nessuna

Nano Dibattito 2 Lotta 6 Fortuna 2 Abilità Resistenza

Elfo Dibattito 6 Lotta 4 Fortuna 2 Abilità Guarire

Halfling Dibattito 3 Lotta 3 Fortuna 4 Abilità Sgattaiolare

Goblin, Orchetto Dibattito 0 Lotta 4 Fortuna 2 Abilità Agguato

Drago Dibattito 0 Lotta 10 Fortuna 6 Abilità Sputare Fuoco

Gigante Dibattito 2 Lotta 8 Fortuna 2 Abilità Ingannare

Altri Mostri (*indicativo*) Dibattito 0 Lotta 8 Fortuna 4 Abilità variabili

ONSTAGE!

Dungeons & Dragons artefatti pericolosi

Shalander l'elfo

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Locanda del Drago	Piazza di Specularum	Strade del Porto	Stanze nella locanda
Antiche rovine	Taverna	Tempio del Grifone	Prigioni
Torre della Stregoneria	Gilda dei Ladri	Foresta di Alfheim	Tempio nella Foresta

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei Shalander, ultimo Principe di una antica dinastia di Elfi. Ormai il popolo degli elfi del tuo regno è costituito a pochi eletti, ma non per questo ti senti meno responsabile per loro. Sempre austero ma sinceramente cordiale, sei un essere di infinita eleganza e grazia, cortese e sempre pronto all'abnegazione in favore dell'ideale di pace, giustizia e virtù, che garantisce al tuo popolo una esistenza serena. Come sovrano hai la responsabilità di difendere e custodire il leggendario Cristallo dell'Ordine: un preziosissimo artefatto custodito nel segreto Tempio a lui dedicato all'interno della foresta di Alfheim. Questo magico e potente Cristallo è il responsabile del mantenimento della pace e della incantata grazia del regno degli Elfi: irradia, infatti, un'aura magica di benefica influenza. È in possesso del tuo popolo da generazioni e generazioni ma nemmeno tu conosci la storia della sua creazione o da dove prenda energia per irradiare il suo potere. Ma sai che è un oggetto che, se in mani sbagliate, può essere molto pericoloso ed è per questo che hai tenuto nascosta la sua esistenza anche ai tuoi stessi sudditi. Ma cominci a temere che qualcosa sia trapelato e che qualcuno abbia diffuso la notizia della sua esistenza: ti potrebbe servire qualcuno di fidato, che serva i tuoi stessi ideali, il quale possa aiutarti a custodire la pietra; ma ancora, tra il tuo popolo, non hai trovato nessuno di veramente degno. Forse è il caso di cercare aiuto fra le altre razze; ma attenzione, perché quei ficcanaso chiamati Nani si intromettono sempre in faccende che non li riguardano.

Il tuo obiettivo è mantenere il segreto del Cristallo, o condividerlo solo con qualcuno che ti aiuti a custodirlo, allo scopo di proteggerlo da chiunque e da qualunque cosa e mantenere in vita gli ideali di giustizia e pace che tanto ami.

Classe: Elfo **Allineamento Morale:** legale

Frasi tipiche:

"Anche se al mondo dovesse restare un solo simbolo di pace e libertà, io mi batterei per difenderlo!";

"Ho dei doveri verso la mia gente!";

"Il nostro è un popolo di grandi tradizioni."

Abilità:

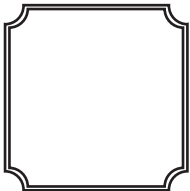
Segno del destino: Fortuna +5 in una scena in cui si è compiuto un gesto di altruismo, una volta per atto.

Dissuadere: Dibattito +5 per far desistere un personaggio dall'intraprendere un confronto di lotta.

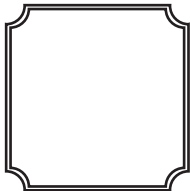
Incantesimi: può utilizzare le carte incantesimo.

Speciale:

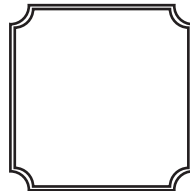
Solo due personaggi possono chiamare la scena nel Tempio del Cristallo nella Foresta: uno sei tu. Una volta che un personaggio è stato chiamato in scena nel Tempio (anche se utilizzando carte o abilità speciali), potrà a sua volta chiamarla se e quando otterrà il controllo in seguito all'asta. All'interno di questa scena, il Cristallo dell'Ordine è presente automaticamente (chiedi dei suoi poteri direttamente al regista) a meno che non cambi posto durante la storia.



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

FERITE

Leggere

Gravi

Mortali

ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO II

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO III

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO IV

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO V

Scena I

Scena II

Scena III

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ONSTAGE!

Dungeons & Dragons artefatti pericolosi

Aleena, la sacerdotessa

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Locanda del Drago	Piazza di Specularum	Strade del Porto	Stanze nella locanda
Antiche rovine	Taverna	Tempio del Grifone	Prigioni
Torre della Stregoneria	Gilda dei Ladri	Foresta di Alfheim	Tempio nella Foresta

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei Aleena, la più rappresentativa sacerdotessa dell'ordine del Grifone, il più importante ordine religioso della chiesa ufficiale di Karameikos. Sei l'incarnazione della purezza e della lealtà, semplice e d'innocente bellezza. Segui gli ideali di giustizia che l'ordine del Grifone vuole diffondere e ti senti responsabile della serenità delle genti del Granducato. Sai essere fiera ed altera quando si tratta di difendere le tue opinioni. Da anni sopporti a stento gli oscuri traffici di Bargle, detto l'infame, il potente mago che risiede nella Torre della Stregoneria e che rappresenta tutto quello che tu non sei: è viscido, ambizioso e privo di scrupoli. Il suo unico scopo è ottenere sempre maggior potere e il peggio è che ci sta riuscendo. Ma di certo non puoi abbassarti ai suoi modi per scongiurare la sua minaccia, infatti non appoggi i metodi diretti e violenti (che a volte vengono utilizzati addirittura dai tuoi confratelli).

Da un po' di tempo sei ossessionata da una sogno: qualcuno ha bisogno di aiuto, ma è l'unica cosa che riesci a capire. Hai sentito anche parlare di una certa pietra magica custodita dagli elfi: potrebbero essere semplici voci, ma per te è più che una leggenda ed hai lo strano presentimento che le due cose siano collegate. Vuoi scoprire di più circa la leggenda della pietra, in modo da capire se è cosa buona. Non tolleraresti, infatti, l'esistenza di qualcosa di potenzialmente pericoloso; inoltre non vuoi che delle dicerie creino insane superstizioni fra le genti del Granducato (superstizioni che potrebbero riuscire ad oscurare la luce della vera fede).

Il tuo obiettivo è seguire e controllare le mosse del mago; saperne di più sulla pietra magica ed agire secondo i tuoi principi; conservare la tua castità e purezza.

Classe: Chierico **Allineamento Morale:** legale

Frase tipiche:

"Alti sono gli ideali che guidano le mie azioni!";

"L'ordine del Grifone è quanto di più puro sia rimasto in queste terre corrotte";

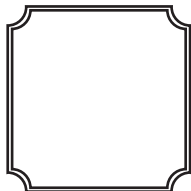
"Perdonali, perché non sanno quello che fanno."

Abilità:

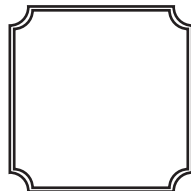
Austerità: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a comportarsi degnamente e a desistere dal compiere un atto scellerato e licenzioso.

Volontà divina: una volta per atto ha la possibilità di uscire di scena o di entrare e restarci

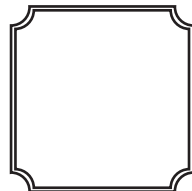
Incantesimi: può utilizzare carte incantesimo.



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

FERITE

Leggere

Gravi

Mortali

ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO II

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO III

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO IV

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO V

Scena I

Scena II

Scena III

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

ONSTAGE!

Dungeons & Dragons artefatti pericolosi

Jankin, l'halfling

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Locanda del Drago	Piazza di Specularum	Strade del Porto	Stanze nella locanda
Antiche rovine	Taverna	Tempio del Grifone	Prigioni
Torre della Stregoneria	Gilda dei Ladri	Foresta di Alfheim	Tempio nella Foresta

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei Jankin, un simpatico e gioviale halfling. Sei un tipo molto equilibrato e di buon giudizio, che non chiederebbe niente di meglio che vivere la propria vita tranquillamente tra un bicchiere di vino e un buon arrosto. Sei un amico fedele, un tipo sincero e un confidente sicuro.

Alcuni giorni fa' hai deciso di visitare Specularum, la bellissima città di porto capitale di Karameikos, e per raggiungerla hai voluto intraprendere i tranquilli sentieri nei boschi che tanto ami. Ma quello che è successo ti ha fatto pentire di aver deciso di intraprendere un simile viaggio: durante una notte tempestosa, mentre eri ancora in cammino, ti sei smarrito nella foresta, all'interno dell'elfico regno di Alfheim e qui hai visto uno strano tempietto. Ti sei avvicinato per trovare riparo dalle intemperie quando una forza irresistibile ti ha attratto e ti ha "ipnotizzato" sul bellissimo ed enorme cristallo che si trovava al centro del tempio. È proprio dentro al cristallo che hai visto una scena terribile: attraverso uno strano rito, alcuni figuri in abiti da cerimonia imprigionavano dentro al cristallo l'anima di una qualche creatura (la cui forma e natura non sei riuscito ad individuare) che da chissà quanto tempo sta ancora soffrendo. Il cristallo ti ha reso testimone di un triste passato! Naturalmente sei scappato terrorizzato. Non avresti mai desiderato essere tu il prescelto, ma adesso sei deciso a venire a capo della faccenda. Ma tu sei un tipo troppo calmo e sedentario per andare in cerca d'avventure e così sei giunto a Specularum per trovare una persona fidata a cui rivelare il terribile segreto. Attualmente, perciò, risiedi alla "locanda del drago" in attesa di trovare la persona giusta che possa far luce sulla faccenda e fare giustizia. Ma chi potrebbe credere alle parole di un semplice halfling? La chiesa ufficiale ti riderebbe in faccia ed inoltre non riesci più a fidarti di nessuno (dopo quello che hai visto nel cristallo!).

Il tuo obiettivo è trovare una o più persone sincere e fidate che possano occuparsi della faccenda e stare alla larga da qualsiasi guaio o avventura.

Classe: Halfling **Allineamento Morale:** neutrale

Frase tipiche:

"Un buon sorso di vino è quello che ci vuole";

"In tutta sincerità, messere, non so se posso fidarmi di voi...";

"Qui c'è troppa gente, e senza un briciolo di sale in zucca!"

Abilità:

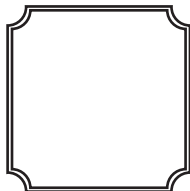
Aiutarmi!: Una volta per scena si può pronunciare una richiesta d'aiuto a un personaggio fuori scena e questo deve entrare.

Riposare: una volta per atto ha la facoltà di rifiutarsi di entrare in scena se viene chiamato.

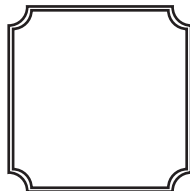
Nascondersi: una volta per atto puoi uscire di scena oppure rimanere in scena di nascosto (se la scenografia lo consente) purché non durante un confronto che ti coinvolga direttamente.

Speciale:

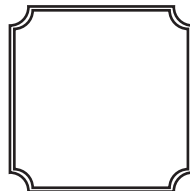
Solo due personaggi possono chiamare la scena nel Tempio del Cristallo nella Foresta: uno sei tu. Una volta che un personaggio è stato chiamato in scena nel Tempio (anche se utilizzando carte o abilità speciali), potrà a sua volta chiamarla se e quando otterrà il controllo in seguito all'asta. All'interno di questa scena, il Cristallo dell'Ordine è presente automaticamente (chiedi dei suoi poteri direttamente al regista) a meno che non cambi posto durante la storia.



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

FERITE

Leggere

Gravi

Mortali

ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO II

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO III

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO IV

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO V

Scena I

Scena II

Scena III

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

ONSTAGE!

Dungeons & Dragons artefatti pericolosi

Dargar, il nano

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Locanda del Drago	Piazza di Specularum	Strade del Porto	Stanze nella locanda
Antiche rovine	Taverna	Tempio del Grifone	Prigioni
Torre della Stregoneria	Gilda dei Ladri	Foresta di Alheim	Tempio nella Foresta

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei Dargar Mazzatonante, il tipico nano burbero e testardo; ma quando sei in buona compagnia (a magari hai alzato il gomito) sai essere molto spiritoso e simpatico. Sei un tipo scaltro che riesce sempre a togliersi d'impiccio quando la situazione si fa troppo complicata. Inutile dire che ami godere di ogni piacere della vita. Come ogni rappresentante della tua razza sei profondamente affascinato dalla lavorazione dei metalli e dal taglio delle pietre preziose, tanto da emozionarti alla vista di un oggetto ben realizzato. Chiaramente sei molto abile nell'arte dei metalli (soprattutto come orafo) e nel taglio delle pietre preziose ed è questa tua passione che ti spinge a viaggiare: sei giunto a Specularum per apprendere il più possibile da chiunque riesca a darti delle buone "dritte" sulla tua arte; a Specularum, infatti, convergono ogni tipo di genti e di razze e si sente parlare di oggetti fantastici ottenuti con chissà quali tecniche. Purtroppo, tra queste "genti" ci sono anche alcuni odiosissimi Goblin: non li sopporti, sono le creature più ignobili sulla faccia della terra.

Una volta ottenuta una maggiore esperienza, magari potresti imbarcarti e cercare nuove terre dove apprendere altri trucchi e segreti del mestiere. Naturalmente sei attratto dalle incredibili capacità degli elfi, i quali, pur non essendoti affatto simpatici, poiché conducono una vita che non condividi, sono maestri di tutte le arti (e poi loro conoscono la magia, che riesce ad impreziosire qualsiasi oggetto) e massimamente in quella di creare oggetti delicati e preziosi. Attualmente alloggi alla "locanda del drago", dove c'è una ottima birra.

Il tuo obiettivo è imparare di più sulla lavorazione delle pietre preziose o di raffinati monili (meglio se magici) e apprendere il segreto della loro creazione; stuzzicare qualsiasi goblinide; godere dei piaceri della vita (facendoti beffe delle convenienze sociali) e sedurre il maggior numero possibile di personaggi di sesso femminile.

Classe: Nano **Allineamento Morale:** neutrale

Frase tipiche:

"Corpo di mille draghi!";

"Un oggetto di ottima fattura, non c'è che dire; ma noi nani sappiamo far di meglio.";

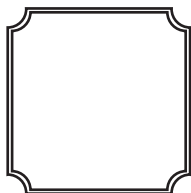
"Elfi? Strane creature. Strane davvero."

Abilità:

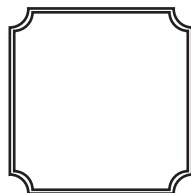
Libertinaggio: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a compiere un atto licenzioso o ad abbandonarsi al piacere dei sensi.

Origliare: ha la facoltà di entrare in scena di nascosto (e di restarci) per ascoltare i colloqui tra gli altri personaggi ogni volta che viene fatto il suo nome ad alta voce (o comunque ci si riferisce esplicitamente a lui).

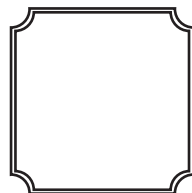
Individuazione: una volta per atto puoi chiamare in scena un qualsiasi oggetto, giustificandolo col fatto che prima era sfuggito alla vista degli altri personaggi: il fatto che prima l'oggetto fosse stato ignorato deve essere in qualche modo giustificato. Non può trattarsi di un oggetto magico. In alternativa puoi chiedere al regista di rivelarti se ci sono oggetti magici presenti in scena, e quali.



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

FERITE

Leggere

Gravi

Mortali

ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO II

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO III

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO IV

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO V

Scena I

Scena II

Scena III

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

ONSTAGE!

Dungeons & Dragons artefatti pericolosi

Bargle, il mago

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Locanda del Drago	Piazza di Specularum	Strade del Porto	Stanze nella locanda
Antiche rovine	Taverna	Tempio del Grifone	Prigioni
Torre della Stregoneria	Gilda dei Ladri	Foresta di Alfheim	Tempio nella Foresta

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei Bargle il mago, meglio conosciuto come Bargle l'infame (anche se pochi oserebbero chiamarti con questo appellativo). Sei il più potente (e forse l'unico) stregone di Specularum e pertanto sei temuto e rispettato. Sei un uomo malvagio, invidioso ed egocentrico. Hai una tua torre di stregoneria, dalla quale molto raramente esci, ed un enorme Dungeon sotto di essa, che racchiude le terribili prigioni per chi ti ha deluso. Faresti di tutto per perseguire i tuoi scopi, fino a conquistare la fiducia dei nemici per poi tradirli distruggendoli o dominandoli. Per questo non hai conservato nessuna amicizia: nessuno con un briciolo di buon senso che ti abbia conosciuto si fiderebbe di te. Ma del resto, tutto ha un prezzo e i servigi di chi ti serve possono essere acquistati con facilità. Ma il potere non ti basta mai e sei abituato ad ottenere ciò che vuoi; del resto è proprio grazie al non avere scrupoli che sei diventato quello che sei. Ma le occasioni per accrescere il tuo potere sono sempre più rare e tu stai sprofondando in una noia che non ti si addice. Recentemente, però, hai avuto strani sogni: una voce ti chiamava dicendo: "O grande tra i maghi, da secoli ormai giaccio prigioniero di un potente sortilegio che ha racchiuso il mio potere dentro un enorme pietra magica: rompi la pietra, liberami e saprò come ricompensarti!". Sei certo che questa è l'occasione che cercavi per accrescere e consolidare definitivamente il tuo potere, e sei deciso ad andare in fondo alla faccenda: ottenere le informazioni necessarie e poi agire. Purtroppo il tuo "fido" scagnozzo Gnurk, un indegno e stupido Goblin che utilizzi come mercenario e per i tuoi traffici non ti sembra adatto a sostenere una simile impresa, anche se fino ad ora ti ha servito bene. Del resto non sei propenso a sporcarti le mani in prima persona (non lo hai mai fatto), se non in caso di assoluta necessità, o quando le cose si fanno troppo interessanti per condividerle con chicché sia. Non sarebbe male assoldare qualcuno con maggiore esperienza e che possa fare la parte sporca del lavoro. **Il tuo obiettivo** è scoprire chi o cosa ti chiama nel cunicolo e scoprire dove si cela la pietra, in modo da ottenere la tua meritata ricompensa, utilizzando chiunque ti possa essere utile ed eliminando chiunque ti intralci.

Classe: Mago **Allineamento Morale:** caotico

Frasi tipiche:

"Nessuno può dirmi ciò che sia giusto o ingiusto fare!";
 "Con la magia si ottiene qualsiasi risultato."
 "Tropo importante perché cada nelle mani sbagliate!"

Abilità:

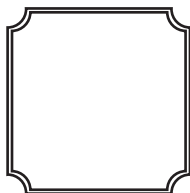
Avvelenare: disponibilità di qualsiasi tipo di veleno (una volta per Atto). In particolari circostanze il veleno potrebbe essere inteso come sonnifero.

Terrorizzare: Dibattito +5 nel mettere in fuga gli altri personaggi in scena.

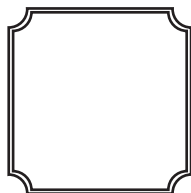
Incantesimi: può utilizzare le carte incantesimo

Speciale:

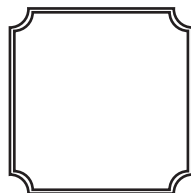
Solo tu puoi chiamare la scena nella Torre della Stregoneria; una volta che un personaggio è stato chiamato in scena nella Torre (anche se utilizzando abilità o frasi fatte), potrà a sua volta chiamarla se e quando otterrà il controllo in seguito ad un'asta.



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

FERITE

Leggere

Gravi

Mortali

ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I	ATTO II	ATTO III	ATTO IV	ATTO V
Scena I <input type="checkbox"/>	Scena I <input type="checkbox"/>	Scena I <input type="checkbox"/>	Scena I <input type="checkbox"/>	Scena I <input type="checkbox"/>
Scena II <input type="checkbox"/>	Scena II <input type="checkbox"/>	Scena II <input type="checkbox"/>	Scena II <input type="checkbox"/>	Scena II <input type="checkbox"/>
Scena III <input type="checkbox"/>	Scena III <input type="checkbox"/>	Scena III <input type="checkbox"/>	Scena III <input type="checkbox"/>	Scena III <input type="checkbox"/>

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

ONSTAGE!

Dungeons & Dragons artefatti pericolosi

Gnurk, il goblin

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Locanda del Drago	Piazza di Specularum	Strade del Porto	Stanze nella locanda
Antiche rovine	Taverna	Tempio del Grifone	Prigioni
Torre della Stregoneria	Gilda dei Ladri	Foresta di Alfheim	Tempio nella Foresta

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei Gnurk, un astuto e infido goblin, e come tale odi ogni altra razza che si regga su due piedi. I tuoi modi e i tuoi fini non sono certo quanto di più delicato esista, ma del resto tu sei un goblin, razza alla quale sei fiero di appartenere. Per troppo tempo sei stato sotto il dominio di quel perfido mago chiamato Bargle l'infame, e non ne puoi più dei suoi ordini. Purtroppo, però, è la paura che ti costringe a non ribellarti al tuo padrone e così, per tutti questi anni lo hai servito meglio che potevi per non scatenare le sue ire: se dovesse accorgersi dei tuoi veri sentimenti non esiterebbe a rinchiuderti nelle terribili segrete del "dungeon" sotto alla sua Torre. Inoltre devi ammettere che per tutto questo tempo hai potuto godere della sua protezione. È per questo che hai imparato a fingere un accomodante servilismo. C'è da dire, però, che molti dei suoi successi sono dovuti anche al tuo lavoro. Insomma, adesso vuoi ciò che ti spetta: il rispetto. Per tenere alto l'onore dei Goblin hai deciso di vendicarti del tuo padrone, perciò la prossima volta che ti affiderà un compito, sei deciso a sfruttare le informazioni che ti darà per poterlo tradire e dargli quel che si merita, magari con l'aiuto dell'ordine del Grifone, la chiesa ufficiale di Karamaikos, guidata dalla Sacerdotessa Aleena, che da molto tempo cerca il modo per arginare i traffici oscuri del mago.

Il tuo obiettivo è capire gli intenti di Bargle per poter sfruttare contro di lui le informazioni che otterrai, in modo da organizzare la tua tanto attesa vendetta; tenere alto l'onore della tua razza ed eliminare chiunque osi in qualche modo offenderla.

Classe: Guerriero **Allineamento Morale:** caotico

Frasi tipiche:

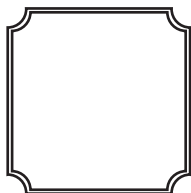
"Maledetti umani!"; "Sì, mio signore. Agli ordini, mio signore."
 "Maledetti nani!"; "Vi farò vedere io di cosa è capace Gnurk!";
 "Maledetti elfi!"

Abilità:

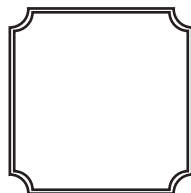
Sventura: una volta per atto consente di evocare un evento catastrofico che colpisca uno o più personaggi in scena, ma chi possiede questa abilità deve essere tra le vittime dell'evento. I danni provocati sono "ferite leggere" durante tutti gli atti e "ferite gravi" durante l'ultimo.

Tradimento: Indicare segretamente al regista un personaggio: questi dovrà scartare casualmente una Frase Fatta in suo possesso (una volta per scena).

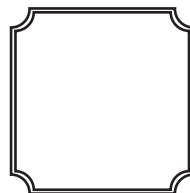
Combattimento: lotta +5 nel combattimento all'arma bianca.



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

FERITE

Leggere

Gravi

Mortali

ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO II

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO III

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO IV

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO V

Scena I

Scena II

Scena III

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

ONSTAGE!

Dungeons & Dragons artefatti pericolosi

Gunter, il guerriero

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Locanda del Drago	Piazza di Specularum	Strade del Porto	Stanze nella locanda
Antiche rovine	Taverna	Tempio del Grifone	Prigioni
Torre della Stregoneria	Gilda dei Ladri	Foresta di Alfheim	Tempio nella Foresta

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei Gunter, un guerriero mercenario di larga esperienza. Sei un tipo che ama i modi diretti e veloci, e che si lascia trascinare dall'azione senza riflettere troppo. Pur essendo animato da buone intenzioni riesci a diventare una furia vendicatrice, se toccato nei tuoi sentimenti più cari, lasciandoti tentare da azioni riprovevoli. Come ogni buon guerriero sei in cerca d'avventura, per poter trovare la gloria e gli onori che ti spettano. Infatti sei esperto nell'uso delle armi e molti hanno imparato a proprie spese quanto può essere pericolosa la tua spada. Proprio per questo sei giunto a Karamaikos, e precisamente a Specularum, la capitale: qui le occasioni di avventura ci sono sempre, basta avere le orecchie e gli occhi aperti. Ed è proprio per aver tenuto le orecchie aperte che sei venuto a conoscenza di alcune voci che circolano in città: sembra che una antica e leggendaria pietra magica sia responsabile di strani eventi accaduti nella foresta di Alfheim, dove vivono gli elfi. Oltre a questi nobili intenti, c'è qualcos'altro che ti trattiene a Specularum, anzi qualcun altro: la bellissima sacerdotessa Aleena, dell'ordine del Grifone. Ti ha colpito dal primo momento che l'hai vista, casualmente per le strade della città, e da allora non hai occhi che per lei. Attualmente alloggi alla "locanda del drago", un posto pulito ed economico (e soprattutto vicino al Tempio del Grifone...).

Il tuo obiettivo trovare occasione di avventura dimostrando il tuo valore per raggiungere la fama e la gloria; sedurre la bella Aleena.

Classe: Guerriero

Allineamento Morale: legale

Frase tipiche:

"Questo è un lavoro adatto ad un valente guerriero del mio calibro";

"All'attacco!";

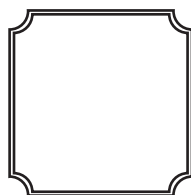
"Ti presento la mia fedele compagna: la mia spada a due mani."

Abilità:

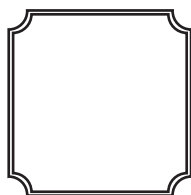
Impeto: Lotta + 5 in ogni scontro preceduto da un'accesa discussione.

Comando: Dibattito +5 nel convincere un personaggio a eseguire un ordine chiaro ed univoco nella scena in corso.

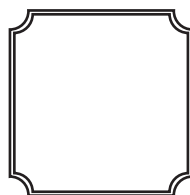
Combattimento: lotta +5 nel combattimento all'arma bianca.



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

FERITE

Leggere

Gravi

Mortali

ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO II

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO III

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO IV

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO V

Scena I

Scena II

Scena III

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

ONSTAGE!

Dungeons & Dragons artefatti pericolosi

Jacasia, la ladra

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Locanda del Drago	Piazza di Specularum	Strade del Porto	Stanze nella locanda
Antiche rovine	Taverna	Tempio del Grifone	Prigioni
Torre della Stregoneria	Gilda dei Ladri	Foresta di Alheim	Tempio nella Foresta

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei Jacasia la ladra, della gilda dei ladri di Specularum. Sei una donna ambiziosa e astuta, incostante e capricciosa. Inutile dire che le cose che aneli di più sono la ricchezza e il benessere. Hai sempre invidiato quel mago da quattro soldi, conosciuto come Bargle l'infame, che pensi non meriti affatto il potere e la ricchezza che detiene. Ma d'altra parte nessuno in tutta Specularum può contrastarlo direttamente e nessuno è mai riuscito ad entrare nella sua torre senza essere invitato, perciò vuoi entrare nelle sue grazie per dividere con lui potere e soldi. Chissà quanti tesori si nascondono dentro ad una torre di stregoneria! Una volta sedotto, alla prima occasione hai intenzione di sottrargli ogni bene. La vita da ladra, infatti, ti ha stancata e tutta la fatica che hai fatto in questi ultimi anni deve essere in qualche modo ricompensata con un "colpo grosso". Sei certa che le tue capacità da ladra e il tuo indiscutibile fascino ti aiuteranno nell'impresa. Ma il tuo piano non è affatto semplice da realizzarsi, poiché Bargle, per quanto viscido e odioso, non è affatto stupido, così, forse, avrai bisogno di qualcuno che ti possa aiutare (consapevolmente o no).

Il tuo obiettivo è sedurre Bargle il mago per poi portare a termine il tuo piano, servendoti di chiunque possa aiutarti nell'intento; impadronirti di ogni oggetto che sia di grande valore (è più forte di te!).

Classe: Ladro **Allineamento Morale:** caotico

Frasi tipiche:

"Ecco un oggetto per cui vale la pena di rischiare!";

"Ognuno ha i propri segreti.";

"Tutto qui, quello che avete da offrirmi?"

Abilità:

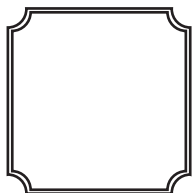
Ascoltare: entrare in scena di nascosto per ascoltare i colloqui riservati tra i personaggi.

Agilità: Fortuna +5 in tutti gli eventi catastrofici, negli incidenti e nelle azioni di utilizzo della scenografia che comportano un'esibizione di agilità muscolare: arrampicarsi, saltare, correre ecc.

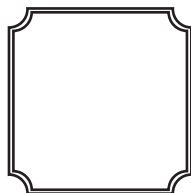
Borseggio: sottrae automaticamente gli oggetti che si trovano in borse, tasche o affini di chiunque. Utilizzabile una volta per atto.

Speciale:

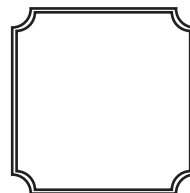
Solo tu puoi chiamare la scena nel Covo della Gilda dei Ladri; una volta che un personaggio è stato chiamato in scena nel Covo (anche se utilizzando carte o abilità speciali), potrà a sua volta chiamarla se e quando otterrà il controllo in seguito all'asta.



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

FERITE

Leggere

Gravi

Mortali

ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO II

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO III

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO IV

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO V

Scena I

Scena II

Scena III

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

ONSTAGE!

Dungeons & Dragons artefatti pericolosi

Chad, il bardo

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Locanda del Drago	Piazza di Specularum	Strade del Porto	Stanze nella locanda
Antiche rovine	Taverna	Tempio del Grifone	Prigioni
Torre della Stregoneria	Gilda dei Ladri	Foresta di Alheim	Tempio nella Foresta

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei Chad, un eclettico bardo. Sei un uomo appassionato delle arti della poesia e della musica, di grande sensibilità morale, e di carattere incostante, facile al riso quanto alla tristezza. Non ami il mondo corrotto in cui sei costretto a vivere, e speri che le tue poesie e le tue canzoni, ispirate a fatti reali, possano aprire gli occhi della gente e spronarli a cambiare le cose che non vanno, come l'incontrastato potere di Bargle il mago. Ti piace la vita "alla giornata" che conducono i numerosi ladri della città e vorresti ottenere dei contatti con la loro Gilda, attraverso il più noto di loro: la bellissima Jacasia. Forse tra di loro c'è un posto anche per te.

Interessanti storie su una leggendaria pietra magica circolano a Specularum e curiosi personaggi sono recentemente giunti in città, alloggiando alla "locanda del drago": un nano, un halfling e un valente guerriero. Che stia per succedere qualcosa? Forse queste informazioni possono valere la fiducia della ladra.

Il tuo obiettivo è trovare sempre nuove storie da immortalare grazie alla tua arte, diffondendo così le gesta di eroi e gli intrighi dei potenti; ottenere nuove informazioni sui recenti eventi a Specularum, sfruttandole in un eventuale contatto con Jacasia per poter entrare a far parte della gilda dei ladri.

Classe: Ladro **Allineamento Morale:** neutrale

Frasi tipiche:

"C'era una volta, in un regno lontano lontano...";

"Posso umilmente allietare la vostra serata, messeri, con una allegra canzone di mia invenzione?";

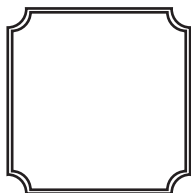
"Interessante: potrei scrivervi un sonetto!"

Abilità:

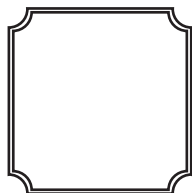
Travestimento: ha la facoltà di entrare in scena nei panni di altri personaggi (o figuranti) senza essere riconosciuto (Dibattito +5 in un eventuale confronto fatto da un avversario per svelare il travestimento).

Oratoria: Dibattito +5 nel persuadere un gruppo di persone o una folla a intraprendere un'azione collettiva da portare a termine nella stessa scena.

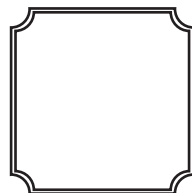
Borseggio: sottrae automaticamente gli oggetti che si trovano in borse, tasche o affini di chiunque. Utilizzabile una volta per atto.



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

FERITE

Leggere

Gravi

Mortali

ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO II

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO III

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO IV

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO V

Scena I

Scena II

Scena III

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

ONSTAGE!

Dungeons & Dragons artefatti pericolosi

Buridano, l'oste

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Locanda del Drago	Piazza di Specularum	Strade del Porto	Stanze nella locanda
Antiche rovine	Taverna	Tempio del Grifone	Prigioni
Torre della Stregoneria	Gilda dei Ladri	Foresta di Alheim	Tempio nella Foresta

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei Buridano, un oste cordiale e un amico presente. Sei un uomo dalla sorprendente lungimiranza e dall'indiscutibile saggezza. Sei un profondo conoscitore dell'animo umano e i tuoi consigli andrebbero sempre seguiti con attenzione; le tue arti dialettiche sono pari solo alla tua immensa empatia che hai con le persone (il tuo lavoro ti ha dato modo di sviluppare questo lato della tua personalità). Nella tua vita hai visto tanto e hai conosciuto molti personaggi inquietanti, valorosi o semplicemente strani. Ma, del resto, cos'altro ci si può aspettare dal fare l'oste in una città come Specularum?

Il tuo obiettivo è enunciare profezie in scena e fare in modo che si verifichino.

Classe: nessuna

Allineamento Morale: legale

Frasi tipiche:

"Messere, conosco a fondo il vostro cuore.";

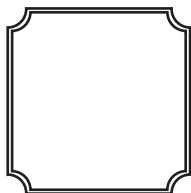
"Ora dovrete seguire il mio avviso.";

"Ma io so già chi cerchi. Perciò non andare oltre."

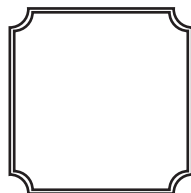
Abilità:

Ospitalità: una volta per scena permette di far interrompere a due personaggi un confronto di Lotta, senza che sia possibile riprenderlo nella stessa scena, ma non impedisce loro di iniziare nuovi confronti con altri personaggi.

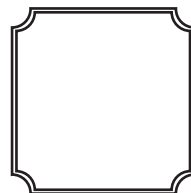
Predire: una volta per atto ha la possibilità di leggere le carte frasi fatte di un altro personaggio.



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

FERITE

Leggere

Gravi

Mortali

ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO II

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO III

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO IV

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO V

Scena I

Scena II

Scena III

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

ONSTAGE! SCHEDA DEL REGISTA

Dungeons&Dragons artefatti pericolosi

NOME DEL PERSONAGGIO	LOTTA	DIB.	FORT.	NOTE
Shalander				

Segno del destino: Fortuna +5 in una scena in cui si è compiuto un gesto di altruismo, una volta per atto.

Dissuadere: Dibattito +5 per far desistere un personaggio dall'intraprendere un confronto di lotta.

Incantesimi: può utilizzare le carte incantesimo.

NOME DEL PERSONAGGIO	LOTTA	DIB.	FORT.	NOTE
Aleena				

Austerità: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a comportarsi degnamente e a desistere dal compiere un atto scellerato e licenzioso.

Volontà divina: una volta per atto ha la possibilità di uscire di scena o di entrare e restarci

Incantesimi: può utilizzare carte incantesimo.

NOME DEL PERSONAGGIO	LOTTA	DIB.	FORT.	NOTE
Jankin				

Aiutatemi!: Una volta per scena si può pronunciare una richiesta d'aiuto a un personaggio fuori scena e questo deve entrare. *Riposare:* una volta per atto ha la facoltà di rifiutarsi di entrare in scena se viene chiamato. **Nascondersi:** una volta per atto puoi uscire di scena oppure rimanere in scena di nascosto (se la scenografia lo consente) purché non durante un confronto che ti coinvolga direttamente.

NOME DEL PERSONAGGIO	LOTTA	DIB.	FORT.	NOTE
Dargar				

Libertinaggio: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a compiere un atto licenzioso o ad abbandonarsi al piacere dei sensi. *Origliare:* ha la facoltà di entrare in scena di nascosto (e di restarci) per ascoltare i colloqui tra gli altri personaggi ogni volta che viene fatto il suo nome ad alta voce (o comunque ci si riferisce esplicitamente a lui). **Individuazione:** vedi scheda per i dettagli.

NOME DEL PERSONAGGIO	LOTTA	DIB.	FORT.	NOTE
Bargle				

Avvelenare: disponibilità di qualsiasi tipo di veleno (una volta per Atto). In particolari circostanze il veleno potrebbe essere inteso come sonnifero.

Terrorizzare: Dibattito +5 nel mettere in fuga gli altri personaggi in scena.

Incantesimi: può utilizzare le carte incantesimo

NOME DEL PERSONAGGIO	LOTTA	DIB.	FORT.	NOTE
Gnurk				

Sventura: una volta per atto consente di evocare un evento catastrofico che colpisca uno o più personaggi in scena, ma chi possiede questa abilità deve essere tra le vittime dell'evento. Vedi scheda per i dettagli. *Tradimento:* Indicare segretamente al regista un personaggio: questi dovrà scartare casualmente una Frase Fatta in suo possesso (una volta per scena). **Combattimento:** lotta +5 nel combattimento all'arma bianca.

NOME DEL PERSONAGGIO	LOTTA	DIB.	FORT.	NOTE
Gunter				

Impeto: Lotta +5 in ogni scontro preceduto da un'accesa discussione.

Comando: Dibattito +5 nel convincere un personaggio a eseguire un ordine chiaro ed univoco nella scena in corso.

Combattimento: lotta +5 nel combattimento all'arma bianca.

NOME DEL PERSONAGGIO	LOTTA	DIB.	FORT.	NOTE
Jacasia				

Ospitalità: una volta per scena permette di far interrompere a due personaggi un confronto di Lotta, senza che sia possibile riprenderlo nella stessa scena, ma non impedisce loro di iniziare nuovi confronti con altri personaggi.

Predire: una volta per atto ha la possibilità di leggere le carte frasi fatte di un altro personaggio.

Shalander

Alleena

Shalander

Alleena

Jankin

Dargar

Jankin

Dargar

Bargle

Gnurk

Bargle

Gnurk

Gunter

Jacasia

Gunter

Jacasia

VAI COL PADELLONE

La Frase consente all'attore di illuminare la scena subito dopo la chiamata di un "Buio!" o di svegliare un personaggio addormentato.

Annulla: Buio in scena!; Cadi nelle braccia di Morfeo.

Annulla: l'incantesimo del sonno

IN SCENA
DIETRO LE QUINTE

MANGIO LA FOGLIA

La Frase consente al personaggio di annullare l'esito di un Dibattito in cui sia stato coinvolto direttamente.

Annulla: Colpo di fulmine; Folgorato sulla via di Damasco.

Annulla l'incantesimo dello Charme, solo se lanciato sul personaggio.

IN SCENA

FAI UN BUCO NELL'ACQUA

La Frase consente al personaggio di annullare l'esito di un Dibattito, anche se non lo riguarda direttamente.

Annulla: Colpo di fulmine; Folgorato sulla via di Damasco.

Annulla l'incantesimo dello Charme, anche se lanciato su un altro personaggio.

IN SCENA

CHI CERCA TROVA

Se la scena è un qualsiasi interno, oppure una rovina, la Frase consente al personaggio di "chiamare" la presenza di un oggetto magico a sua scelta. L'oggetto in questione non dovrà necessariamente giungere nelle mani di chi ha usato la frase fatta: questo dipende dalle scelte del giocatore e dall'andamento della scena.

IN SCENA

CHIAVISTELLO MAGICO

La Frase consente all'Attore di chiamare una scena che normalmente non potrebbe chiamare (secondo le regole speciali) oppure di bloccare, per il resto della scena in corso, le chiamate di entrata o uscita dalla scena da parte dell'attore che controlla la scena stessa.

IN SCENA
DIETRO LE QUINTE

MOSTRO ERRANTE

Se la scena è un qualsiasi esterno non cittadino oppure un Dungeon, una grotta, una rovina o un sotterraneo, la Frase consente all'attore di far entrare un qualsiasi mostro (guidato dal regista secondo le indicazioni) con Dibattito 0, Lotta +5 rispetto al personaggio e Fortuna pari al personaggio dell'attore. Il regista può attribuire una abilità al mostro (come per la carta "Longa manus" è possibile giocare questa carta segretamente dandola al regista e prendendo accordo direttamente con lui per la gestione del mostro).

DIETRO LE QUINTE

Cura (Chierico)

Puoi curare un livello di ferita a un qualsiasi personaggio, scongiurando, eventualmente, anche una ferita mortale.

Dardo Incantato (Mago o Elfo)

Una freccia magica viene scagliata dal mago/elfo. Attiva un confronto di lotta "fittizio" tra vittima e mago/elfo, utile solo a stabilire i danni che il dardo procura. +3 alla lotta del mago/elfo.

CARTA INCANTESIMO

Evocazione (Mago, Elfo o Chierico)

Prendi il controllo della scena per far entrare, muovere e parlare un'apparizione: demone, spettro o visione sotto il controllo del regista (indicare al regista come muovere l'apparizione).

CARTA INCANTESIMO

Sonno (Mago o Elfo)

Puoi far addormentare fino a tre personaggi per tutta la durata della scena, purché tu li superi in un confronto di Fortuna, che va ripetuto per ogni vittima. In caso di aggressione la vittima si sveglierà automaticamente.

Scacciare (Chierico)

Scacciare (Chierico): puoi scacciare un qualsiasi demone, spettro, visione e apparizione.

CARTA INCANTESIMO

Dissolvi Magia (Mago, Elfo o Chierico)

Annula gli effetti di un'altra carta Incantesimo, purché tu riesca a superare il personaggio che ha lanciato l'altro incantesimo in un confronto di Fortuna. Per questo intento la tua fortuna aumenta di 3 punti.

CARTA INCANTESIMO

Charme (Mago o Elfo)

Guadagni la più completa fiducia di un personaggio, che dovrà obbedirti per tutta la durata dell'atto in corso. Durante l'ultimo atto, l'incantesimo funzionerà solo durante la scena in corso.

Benedizione (Chierico)

+5 a lotta o fortuna in favore di un qualsiasi personaggio in scena.

CARTA INCANTESIMO

Luce Magica (Mago, Elfo o Chierico)

Puoi illuminare una parte della scena con una luce concentrata e potente in grado di evidenziare un oggetto o un evento o anche di mettere in fuga un sicario, o di annullare la chiamata di un "Buio!".

CARTA INCANTESIMO

Invisibilità (Mago o Elfo)

Puoi rendere invisibile te stesso o un altro personaggio e non esistono modi di svelare l'inganno. L'incantesimo dura per tutta la scena o finché non si renda necessario un confronto di lotta o dibattito. Puoi anche entrare in scena già invisibile.

Silenzio (Chierico)

Puoi far tacere un personaggio per tutta la durata della scena. Naturalmente la vittima non potrà entrare in nessun confronto di dibattito, ma nulla vieta che si faccia capire a gesti.

CARTA INCANTESIMO

Paralisi (Chierico)

Blocca istantaneamente un qualsiasi personaggio per tutta la durata della scena, purché lo si superi in un confronto di Fortuna. Il personaggio in questione non può entrare in alcun tipo di confronto.

Ragnatela (Mago o Elfo)

Crea una ragnatela fitta e appiccicosa in grado di bloccare una qualsiasi apertura o di invischiare un personaggio che perda in un confronto di Fortuna. Il personaggio invischiato non può entrare in confronto di Lotta.

CARTA INCANTESIMO

Teletrasporto (Mago o Elfo)

Ti permette di uscire di scena anche contro il volere di chi la controlla, in qualsiasi momento (anche se coinvolto in un confronto). Se sei tu a controllare la scena, essa si "sposterà" con te, permettendoti di descrivere una nuova scenografia, nella quale, inizialmente, sarai presente solo tu. Nonostante il cambio di scenografia, la scena rimane la stessa.

Incantesimo del Ritorno (Chierico)

Come sopra, ma potrai spostare la scena solo per giungere al tuo tempio.

CARTA INCANTESIMO

Il Cristallo dell'Ordine

Se questo oggetto è in scena, un personaggio che voglia compiere una azione espressamente malvagia (al regista l'ultima parola circa cosa sia "malvagio") deve superarti in un confronto di Fortuna per poterlo fare. Il suo utilizzo non ha limitazioni.

OGGETTO MAGICO

Pozione Guaritrice

Può essere usata solo tre volte per partita. Ogni utilizzo diminuisce di un livello le ferite di chi ne beve.

OGGETTO MAGICO

Anello dello Charme

Dibattito +5 solo in caso di confronto di Dibattito. Può essere usato una sola volta per atto.

OGGETTO MAGICO

Spadone Magico

Lotta +5 durante le seconde scene di tutti gli atti a chi impugna questa spada. Il suo uso non ha restrizioni.

OGGETTO MAGICO

Pozione della Metamorfofi

Può essere usata solo una volta per partita. Chi la usa può prendere l'aspetto di un altro personaggio, creatura o figurante e non ci sono modi di scoprire l'inganno. La Metamorfofi dura al massimo per tre scene consecutive. È utilizzabile anche fuori scena, per entrarvi già "trasformato".

OGGETTO MAGICO

Pozione della Confusione

Chi beve questa pozione si troverà in un completo stato confusionale, e dovrà comportarsi come se fosse totalmente ubriaco. L'effetto dura per tutta la scena in corso. Il dibattito del personaggio scende drasticamente di 5 punti (mantenendo comunque un punteggio minimo di 1).

OGGETTO MAGICO

Anello del Cambio d'Allineamento

Modifica l'allineamento di chi lo indossa da Caotico a Legale e viceversa. Il suo obbiettivo viene completamente ribaltato (questo vale anche per chi ha un allineamento neutrale) e dovrà agire di conseguenza (prendere accordi col Regista). Non sfilerà l'anello di sua spontanea volontà, ma qualcun altro potrebbe convincerlo a farlo.

OGGETTO MAGICO

Cintura della Seduzione

Ottieni un +5 in dibattito nel cercare di sedurre un personaggio dell'altro sesso (una volta per atto).

OGGETTO MAGICO



Andrea Guerrieri 1999
www.brigata.it

*Questo documento è rilasciato sotto licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>*

On Stage! Il gioco dell'attore - © L. Giuliano 1993 DaS Production 1995
On Stage! è un marchio registrato di proprietà di L. Giuliano



l'Allegra Brigata
www.brigata.it