

ANDREA GUERRIERI

Harry Potter

e la pietra filosofale

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



ONSTAGE!®

Harry Potter
e la pietra filosofale

di Andrea Guerrieri

*Sceneggiatura per On Stage!
liberamente ispirata
ai celebri romanzi di J. K. Rowling*

*Harry Potter names, characters, and related indicia
are copyrights and trademark Warner Bros, © 2000*



Questa sceneggiatura, che prevede anche alcune “regole speciali”, si ispira al primo romanzo del celebre maghetto, anche se alcuni elementi (molti degli incantesimi, per esempio) sono tratti dai successivi. Partendo da questa sceneggiatura sarà facile rappresentare anche gli altri romanzi di Harry Potter.

La conoscenza del primo libro del ciclo è necessaria almeno da parte del regista, che potrà così spiegare agli eventuali giocatori “babbani” alcune note d’ambientazione, utili per lo svolgimento della rappresentazione: come funzioni il Quidditch, ad esempio, o cosa significhi appartenere ad una delle quattro case di Hogwarts e ottenere punti per la Coppa.

Per motivi d’intreccio narrativo ho dovuto operare dei cambiamenti che ai “puristi” (suppongo che ce ne siano) possono risultare fastidiosi, ma che in realtà rendono più divertente e giocosa la rappresentazione, in pieno stile OnStage!



Regole speciali

Nuove Carte Incantesimo

Queste carte costituiscono un nuovo mazzo distinto da quello delle Frasi Fatte. Il giocatore 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, infatti, potrà avere più di una carta incantesimo per scena (ad eccezione di Hermione). All’inizio della rappresentazione, ogni personaggio 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. Il totale di Frasi Fatte e Incantesimi non può mai superare le tre carte, salvo che per l’abilità “nozionismo” di Hermione. Perché la magia funzioni, il personaggio deve essere in scena, impugnare la propria bacchetta magica e scartare la carta.

ACCIO!: l’incantesimo di evocazione. Permette di evocare un oggetto a scelta all’interno della scena, anche se non la si sta controllando. L’oggetto volerà letteralmente nelle mani del personaggio. È possibile anche richiamare oggetti che sono già in scena.

ALOHOMORA: Permette di aprire una porta o una finestra, anche se si tratta di un passaggio segreto o se la serratura è bloccata. Permette anche di uscire di scena attraverso l’apertura.

EXPELLIARMUS: l’incantesimo di disarmo. Fa volare via di mano la bacchetta magica di un altro mago, rendendogli impossibile fare incantesimi, fino a che non l’abbia recuperata.

LUMOS: la punta della bacchetta magica si accende di luce, come una piccola ma potente torcia elettrica. Annulla anche la chiamata di un buio in scena o l’incantesimo “Nox”.

NOX: evoca il buio. Permette di spegnere le luci in scena e può essere utilizzato anche per chiamare un buio in scena. Annulla l’incantesimo “Lumos”.

PETRIFICUS TOTALUS: la Pastroia Total-Body. Immobilizza l’avversario, il quale cadrà rigidamente a terra. Dura fino alla fine della scena.

STUPEFICIUM: Stordisce l’avversario, il quale cadrà a terra privo di sensi. Dura fino alla fine della scena.

TERANTALLEGRA: costringe il personaggio su cui è lanciato l’incantesimo a darsi ad una folle danza. L’effetto durerà fino alla fine della scena.

WINGARDIUM LEVIOSA: l’incantesimo di levitazione. Solleva un oggetto, facendolo fluttuare in aria fino a che il mago non decida di farlo ricadere. Se usato per far cadere oggetti in testa ad un avversario, questo rimarrà stordito fino alla fine del turno.

ORCHIDEOUS: fa apparire fiori dalla punta della bacchetta magica di un avversario. Questo impedirà alla vittima di pronunciare incantesimi fino alla fine della scena.

DENSAUGEO: fa allungare smisuratamente i denti incisivi di una sventurata vittima, la quale non potrà intraprendere confronti di dibattito, né parlare fino alla fine del turno. Questo gli impedirà anche di pronunciare incantesimi.

DIFFINDO: permette di lacerare tasche, borse o simili (anche se nascoste). Il contenuto cadrà a terra, palesandosi.

PRIOR INCANTATIO: lanciato su una bacchetta magica, permette di vedere con nitidezza quale sia stato l’ultimo incantesimo lanciato.

FERULA: permette di bendare un ferito. Questo gli farà recuperare immediatamente un livello di ferite (da “Ferita grave” a “Ferita lieve”, da “Ferita lieve” a “Nessuna ferita” ecc.)

FINITE INCANTATEM: annulla l'effetto di un incantesimo appena lanciato. Funziona anche su più incantesimi lanciati simultaneamente, annullandoli tutti.

VIGOR: annulla gli effetti dell'incantesimo "Stupeficium", "Impedimenta" o "Petrificus Totalus". In alternativa, annulla un livello di ferite di un personaggio (da "Ferita grave" a "Ferita lieve", da "Ferita lieve" a "Nessuna ferita" ecc.).

IMPEDIMENTA: blocca una persona, rendendogli impossibile qualsiasi confronto di Lotta fino alla fine della scena. La vittima potrà ancora parlare, ma non potrà spostarsi (dunque, non potrà nemmeno lasciare la scena).

INCENDIO: appicca un fuoco. L'entità del fuoco appiccato è a discrezione del giocatore. Può anche essere usato per creare un incendio. La catastrofe, con punteggio pari alla Fortuna di chi la ha attivata, colpisce uno o più personaggi in scena. Esito: ferite leggere (I e II atto); ferite gravi (III, IV e V atto).

OBLIVION: cancella la memoria di un personaggio, il quale dimenticherà tutto quello che è accaduto nella scena in corso, fino a questo momento. Per ciò che lo riguarda, sarà come se il personaggio non fosse stato in scena.

REDUCTO: sposta oggetti sulla traiettoria di un eventuale inseguitore, permettendo di sfuggirgli fino alla fine della scena. Questo annulla anche un confronto di Lotta.

REPARO: aggiusta un qualsiasi oggetto che si sia rotto.

Oggetti Speciali

Nel mondo di Harry Potter, gli oggetti magici sono all'ordine del giorno. Gli stessi cibi e bevande, molto spesso sono magici (le *Cioccorane*, ad esempio) e la "tecnologia" in genere è sostituita dalla magia. Per questo motivo, ogni giocatore che controlli la scena potrà chiamare oggetti magici a piacere, purché questi siano puramente scenografici, e non garantiscano dei vantaggi effettivi al personaggio. Naturalmente, il giudizio finale spetta al regista. Gli oggetti speciali significativi per la storia, invece, costituiscono un mazzo di carte a se stante. Hagrid parte con un oggetto magico insieme al proprio costume di scena (vedi note speciali riservate al regista, sul personaggio di Hagrid). Tutti gli altri, hanno la propria bacchetta magica in dotazione. 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.

Lista degli Oggetti Magici

La Pietra Filosofale (Hagrid): è l'oggetto magico più potente, anche se in pochi sanno come utilizzarlo. La leggenda narra che tramite quest'oggetto, sia possibile guadagnare la vita eterna. Una volta per atto, conferisce un +5 in Fortuna a chi la possiede.

Mantello dell'Invisibilità: una volta per Atto, consente di entrare in scena di nascosto oppure di uscire sgattaiolando, senza essere visto dagli altri personaggi. Non può interrompere un confronto in atto.

Mappa del Malandrino: una volta per scena, permette di far entrare in scena (e di rimanerci) o di far uscire di scena (e rimanere dietro le quinte) un qualsiasi personaggio, anche se non si ha il controllo della scena in corso.

Passaporta: permette di spostare la scena, trasformando la scenografia, per passare ad una nuova scena, anche se non si ha il controllo della scena in corso. Per far questo, è necessario però abbandonare l'oggetto magico, il quale tornerà a far parte del mazzo degli oggetti magici.

Pozione Polisucco: permette una singola volta nel corso della rappresentazione di assumere l'aspetto di un altro personaggio o di una comparsa. Gli altri personaggi cadranno automaticamente nell'inganno, a meno che la vera persona di cui si è preso l'aspetto non faccia ingresso in scena. In questo caso, è necessario un confronto di Fortuna con chi tenta di scoprire l'inganno. Una volta usata, la carta tornerà nel mazzo degli oggetti magici.

Veritaserum: una singola volta nel corso della rappresentazione, permette di estorcere un'informazione ad un personaggio. La vittima dovrà prima bere la pozione. Una volta usata, la carta tornerà nel mazzo degli oggetti magici.

Nuove Frasi Fatte

MRS. PURR, IL GATTO DI GAZZA! (dietro le quinte): se uno o più personaggi sono intenti a combinare qualcosa che vada contro le regole di Hogwarts (girare di notte, rubare qualcosa, fare incantesimi nei corridoi e quant'altro), entrerà in scena Mrs. Purr. I personaggi in scena si accorgeranno dell'inquietante presenza inquisitoria e saranno costretti ad uscire di scena (e restare dietro le quinte) immediatamente.

PIX IL POLTERGEIST (dietro le quinte): Pix il poltergeist apparirà in scena, iniziando a disturbare i personaggi presenti, lanciando oggetti e inveendo contro di loro. Questo metterà fine ad un qualsiasi confronto di Lotta o Dibattito in corso e chiuderà la scena nel trambusto generale. Questa carta può essere annullata da “Vade Retro, Satana”.

POSTA VIA GUFO (in scena - dietro le quinte): un grande gufo “postino” entrerà in scena recando un pacco per uno dei personaggi, o per se stessi. Il pacco potrà contenere un qualsiasi oggetto, anche magico. Il giocatore potrà decidere di inserire nel pacco un oggetto estratto a caso dal mazzo degli oggetti magici, oppure un oggetto magico che sia in suo possesso. Il pacco dovrà essere accompagnato da un messaggio.

COLUI CHE NON DEV'ESSERE NOMINATO (in scena): se un personaggio pronuncia il nome di Voldemort, oppure si riferisce a lui con un “Tu-Sai-Chi”, questa carta lo costringe a tacere per il resto della scena. Questo interrompe anche qualsiasi confronto di Dibattito.

DONO DI SILENTE (in scena): se il personaggio si trova nella propria camera, potrà trovare all'interno del proprio baule, uno degli oggetti magici (estratto a caso dal mazzo). Il pacco recherà il biglietto anonimo “Fanne buon uso”.



Personaggi

Harry Potter

Ron Weasley

Hermione Granger

Draco Malfoy

Rubeus Hagrid

Prof.ssa Minerva McGranitt

Prof. Severus Piton

Prof. Raptor



HARRY POTTER

Tu sei Harry Potter, il bambino sopravvissuto. Hai da poco compiuto 11 anni e hai scoperto di essere un mago solo da pochissimo tempo, quando hai ricevuto la lettera per l'iscrizione alla scuola di magia di Hogwarts. I tuoi genitori sono stati uccisi dal leggendario stregone Voldemort, ma tu sei sopravvissuto alla sua maledizione quando eri ancora in fasce. Il potente anatema che “Colui-che-non-deve-essere-nominato” (Voldemort) ti ha lanciato, gli è rimbalzato misteriosamente contro, privandolo di tutti i suoi poteri e lasciando a te una vistosa cicatrice a forma di saetta sulla fronte. Di Voldemort, non si sa più nulla... Nel mondo della magia, sei una celebrità, proprio perché tutti sanno che Voldemort è stato sconfitto più di dieci anni or sono da Harry Potter. Ma tu non sai niente del mondo della magia, poiché fino a pochi mesi fa conducevi una normalissima vita da “babbano” (così i maghi chiamano i non-maghi). Adesso sei ad Hogwarts, la prestigiosa scuola di magia, per imparare tutto ciò che puoi sui tuoi veri poteri. Hai già alcuni amici: Ron Weasley e Hermione Granger, compagni di casata (i Grifondoro) oltre che Hagrid, il gigante buono, posto a custodia della Foresta Proibita. Vuoi star loro vicino, anche perché hanno sempre dimostrato di sapere molte più cose di te, circa la magia. Inoltre, hai scoperto di essere un appassionato e abile giocatore di Quidditch, il gioco dei maghi. Caso raro per uno studente del primo anno, sei stato inserito nella squadra di Quidditch di Grifondoro proprio per la tua abilità di volare sulla scopa.

Obiettivo: imparare il più possibile sul mondo della magia, cercando di non far capire mai quanto poco - in realtà - ne sai. Vincere il torneo di Quidditch tra le casate (Grifondoro - Serpeverde - Tassorosso - Corvonero) e guadagnare più punti possibile per la tua casata, in modo che a fine anno la tua risulti la casata migliore. Scoprire il più possibile circa il tuo passato, i tuoi genitori e Voldemort... opss... volevo dire su “Tu-Sai-Chi”...

Abilità:

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

Cicatrice a forma di saetta:* +5 in Dibattito nell'attirare l'attenzione su se stesso. Inoltre, a volte la cicatrice brucia ancora...

* Nota per il regista: la cicatrice brucia quando il prof.Raptor volge le spalle a Harry (per esempio, quando Raptor sta uscendo di scena). Questo perché sulla nuca di Raptor c'è il volto di Voldemort, anche se celato dall'enorme turbante.



RON WEASLEY

Tu sei Ron Weasley, quinto nato di cinque fratelli. Hai anche una sorellina più piccola che il prossimo anno entrerà ad Hogwarts. Insomma, per te essere iscritto alla scuola di magia di Hogwarts e far parte della casata dei Grifondoro è la cosa più normale del mondo, dato che tutti i tuoi fratelli hanno seguito lo stesso identico percorso. Ma proprio per questo, vorresti cercare di distinguerti, altrimenti non sarai altro che uno dei numerosissimi fratelli Weasley, tutti rossi di capelli, tutti di Grifondoro, tutti poveri in canna. Per di più, sei andato a sceglierti come migliore amico nientedimeno che Harry Potter, la celebrità del mondo della magia, che quando era ancora in fasce ha sconfitto - non si sa bene come - Lord Voldemort, il signore oscuro, “Colui-che-non-deve-essere-nominato”. Inoltre, Harry è anche bravissimo nel Quidditch, mentre tu nemmeno fai parte della squadra. Come se tutto questo non bastasse, la tua migliore amica è Hermione Granger, una secchiona che ha sempre ottimi voti in tutte le materie. Come potrai distinguerti, se sei circondato da celebrità?

Obiettivo: convincere la Prof. McGranitt (responsabile della casa di Grifondoro) a farti entrare nella squadra di Quidditch. Cercare il modo per farti notare e superare la notorietà di Hermione o Harry, anche a costo di cacciarti nei guai peggiori. Anzi, più pericolose saranno le avventure, maggiore sarà la notorietà...

Abilità:

Cooperare: puoi entrare in scena (e restarci) ogni volta che viene fatto il tuo nome ad alta voce da uno degli altri personaggi in scena.

Sgattaiolare: puoi uscire di scena (e restare dietro le quinte) quando desideri, purché tu non sia impegnato in un confronto.



HERMIONE GRANGER

Tu sei Hermione Granger, una sagace ragazzina di undici anni, nata da genitori “babbani” (non-maghi). Proprio perché sei nata in una famiglia che non ha niente a che fare col mondo della magia, ti dai un gran daffare per apprendere tutto quello che c’è da sapere. Tanto per rendere l’idea, hai già letto tutti i testi di quest’anno (il primo ad Hogwarts) prima ancora che l’anno scolastico iniziasse. Sei stata assegnata alla casata di Grifondoro, e qui hai conosciuto Harry Potter e Ron Weasley. Harry è una celebrità: ha sconfitto quando era ancora in fasce lord Voldemort, il signore oscuro. Ron fa parte di una larga famiglia di maghi, e già molti suoi fratelli hanno studiato ad Hogwarts. Fortunati, i due! Non devono faticare come te, che vuoi dimostrare come una “mezzosangue” possa essere un ottimo mago, anche se non è nata da genitori maghi. Niente può distrarti dallo studio e dalla volontà di rispettare a pieno le regole della scuola, così da ottenere l’ammirazione di tutti i professori. L’unica distrazione vera, tuo malgrado, è rappresentata da quell’insopportabile insolente di Draco Malfoy, della casata di Serpeverde: un damerino nato in una famiglia di maghi purosangue ricca e potente.

Obiettivo: ottenere più punti possibile per la casata di Grifondoro. Far sempre notare come tu sia quella più brava in tutto. Mettere in ridicolo Draco Malfoy, per quanto possa essere difficile.

Abilità:

Pedanteria: dibattito +5 nel dissuadere un Personaggio dal compiere un atto che infranga esplicitamente le regole.

Nozionismo: una volta per atto, puoi passare in rassegna il mazzo delle carte Magia, tenendone una a tua scelta. Questo ti permette di avere anche più di una carta Magia in mano contemporaneamente. A fine scena, potrai ripescare dal mazzo per recuperare carte magia solo se non hai più carte magia in mano.



DRACO MALFOY

Tu sei Draco Malfoy, figlio unico di Lucius e Narcissa Malfoy, nobili maghi purosangue da antiche generazioni. Questo è il tuo primo anno ad Hogwarts, è già ti senti importante. Nessuno, nel mondo della magia, può ignorare il prestigio della tua famiglia. Come era logico, sei stato assegnato alla casata di Serpeverde, come tuo padre prima di te. Questo stesso anno è entrato ad Hogwarts anche Harry Potter, il maghetto diventato celebre per aver sconfitto quando era ancora in fasce lord Voldemort, il signore oscuro. Oltre a non sopportarlo per il fatto che molte delle attenzioni sono rivolte verso di lui e a quella ridicola cicatrice che ha sulla fronte, il tuo odio nei confronti di Harry è reso ancora più grande dal fatto che - come pochissimi sanno - tuo padre è stato uno dei maggiori servitori di Voldemort. La caduta

dell'oscuro signore ("Colui-che-non-deve-essere-nominato", come lo chiamano tutti i maghi) ha significato anche la caduta dei sogni di gloria di tuo padre al fianco del suo signore e padrone. In più, Harry Potter se ne va in giro con Ron Weasley, che fa parte di una delle più misere famiglie di maghi del mondo. Purtroppo per te, Harry si accompagna anche a una certa ragazzina, Hermione Granger, che ti ha colpito dal primo momento che l'hai vista. È molto carina, e saresti disposto anche a passare sopra al fatto che è una mezzosangue (i suoi genitori sono babbani, ovvero non maghi). Naturalmente, cercherai di non dare a vedere questa tua debolezza... Fai anche parte della squadra di Quidditch dei Serpeverde. Come ogni buon Serpeverde, vuoi che la tua casata risulti la migliore, a fine anno: probabilmente sarà così, dato che il prof. Piton non manca mai di favorirla.

Obiettivo: ostacolare in tutti i modi Harry Potter e mettere in ridicolo sia lui, sia Ron Weasley, sia Hagrid, il guardiacaccia della Foresta di Hogwarts, che a quanto pare è loro grande amico (certo, è un povero mezzo-gigante, bonaccione e sempliciotto... con chi altri poteva accompagnarsi?). Fidanzarti con Hermione Granger.

Abilità:

Tiger e Goyle: una volta per atto, puoi entrare in scena insieme ai tuoi due "gorilla" Tiger e Goyle, anche loro Serpeverde, anche loro maligni, ma tremendamente stupidi. Faranno tutto ciò che ordinerai loro, annuendo. Usciranno quando e solo se uscirai di scena anche tu.

Insolenza: una volta per scena, durante un confronto di Dibattito, puoi iniziare a provocare in modo pungente l'interlocutore, il quale sarà costretto a uscire di scena, offeso e colto dalla rabbia.



RUBEUS HAGRID

Tu sei Rubeus Hagrid, un mezzogigante nato da mamma gigantessa e padre umano. Nel tuo terzo anno come studente ad Hogwarts sei stato espulso, e da allora ti è vietato fare qualsiasi incantesimo. Però, il preside Silente ha deciso di assumerti come guardiacaccia della Vecchia Foresta, così che tu possa rimanere ad Hogwarts. Sei stato tu, solo qualche mese fa, a rivelare ad Harry Potter che è un mago. Sei molto affezionato ad Harry, anche perché tu lo hai portato in salvo quando era ancora in fasce dalla sua casa distrutta da Lord Voldemort, il signore oscuro. L'affetto che provi per Harry si è esteso anche ai suoi amici più stretti: Ron e Hermione. Silente, il preside della scuola, a quanto pare ripone molta fiducia in te: ti ha affidato Harry e inoltre ti ha dato in custodia un oggetto molto prezioso. In realtà non sai di cosa si tratti: è soltanto un cartoccio con dentro qualcosa di duro... forse un sasso... non hai indagato e non hai intenzione di farlo. Non si sa mai: potrebbe essere pericoloso. Quello che vuoi è custodirlo nel migliore dei modi, così da non deludere le aspettative del preside e della vice preside, la Mc.Granitt. Anzi, guadagnare la fiducia della Mc.Granitt forse potrebbe garantirti la cattedra di "Cura delle Creature Magiche"... è sempre stato un tuo sogno poter insegnare ad Hogwarts... e magari anche poter riprendere a lanciare incantesimi. Ultimamente hai notato dei movimenti sospetti attorno alla Foresta Proibita di cui sei custode... a volte, di notte, un'ombra si aggira furtiva al limitare della foresta. Non hai mai dato peso alla faccenda, ma adesso che devi proteggere il "pacchetto" che ti ha affidato Silente, la cosa comincia ad insospettirti... infatti spesso ti rechi di notte nella foresta, per cercare di scoprire qualcosa di più... che il misterioso prof. Piton stia tramando qualcosa di losco?

Obiettivo: proteggere Harry e il pacchetto che ti ha affidato Silente. Ottenere la cattedra di "Cura delle Creature Magiche", convincendo la Mc.Granitt a mettere una parola buona col preside.

Abilità:

Cuor gentile: Dibattito +5 nel resistere ai tentativi di chi ti vuol convincere a compiere un atto malvagio.

Resistenza: annulla un livello di ferite in un confronto di Lotta o in una catastrofe. Un risultato di "Ferite leggere" è pari a "Nessuna Ferita"; un risultato di "Ferite gravi" è pari a "Ferite leggere" e così via.

Non puoi lanciare incantesimi di fronte a nessuno, a meno che tu non riponga in chi ti vede la massima fiducia (sarebbero guai se si venisse a sapere che hai fatto una magia!!!). Per lanciare incantesimi, utilizzi il tuo ombrello, che in realtà non è altro che la tua vecchia bacchetta "camuffata" in modo che nessuno possa accorgersi che la possiedi ancora.

Nota per il regista: il fagotto che Silente ha affidato ad Hagrid, non è altro che la Pietra Filosofale. La carta di gioco che rappresenta la Pietra Filosofale dovrà essere tolta la mazzo degli oggetti magici e messa da parte. Comparirà anche come "carta" solo se il cartoccio verrà aperto, o se qualcun'altro ne verrà in possesso.



Prof.sa MINERVA MCGRANITT

Tu sei la severa e inflessibile prof.sa Mc.Granitt, vice preside di Hogwarts, responsabile della casata di Grifondoro e insegnante di "Trasfigurazione". La tua preoccupazione più grande è quella di mantenere l'ordine all'interno dell'istituto e fare in modo che le cose scorrano regolarmente. Quest'anno ad Hogwarts c'è una novità: Harry Potter, il bambino sopravvissuto, che quando era ancora in fasce sconfisse lord Voldemort, l'oscuro signore, privandolo di tutti i suoi poteri. Harry ha scoperto solo da poco di essere un mago: ha sempre vissuto con gli zii, dato che i suoi genitori - Lily e James - sono morti proprio per proteggere Harry. Ti aspetti molto da Harry: dovrà eccellere in tutte le materie, dato che a quanto pare è un prescelto nel mondo della magia. Forse, un giorno dovrà affrontare di nuovo "Colui-che-non-deve-essere-nominato" (Voldemort), di cui per ora non si sa più niente, e sconfiggerlo. Per questo è necessario che sia preparato e ottenga ottimi voti in tutte le materie. Hai notato che ha stretto una forte amicizia con quello zuccone di Ron Weasley, che ha sempre pessimi voti e con cui non sei mai riuscita a togliere un ragnò da un buco. Sarebbe meglio che frequentasse di più Hermione, studentessa modello, piuttosto che quello scansafatiche di Ron, il quale sembra contribuire a distrarre Harry dagli studi. Oltre a tutto questo, sei appassionata di Quidditch e sei molto felice che Harry sia entrato nella squadra: ha un talento naturale per il volo sulla scopa, e porterà senz'altro i Grifondoro a vincere il torneo delle casate. Quella di quest'anno è la squadra vincente! Alla faccia di Piton, che trova sempre il modo di favorire la sua Casa (i Serpeverde). Tra l'altro, Piton non ti è mai stato troppo simpatico: si dice anche che un tempo sia stato uno dei servitori di Voldemort!

Obiettivo: far rispettare le regole della scuola, impartendo punizioni a chi sgarra e donando punti agli studenti meritevoli, con imparzialità. Fare in modo che Harry Potter si distraiga il meno possibile dagli studi, in modo che divenga un ottimo mago e sconfigga, un giorno, l'odiato Voldemort.

Abilità:

Animagus: una volta per scena, può trasformarsi in gatto, o entrare in scena come gatto. È necessario un confronto di Fortuna per capire che il gatto, in realtà, è la McGranitt (+5 in Fortuna per non essere scoperta).

Austerità: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a comportarsi degnamente per tutta la durata della scena e a desistere dal compiere un atto scellerato o licenzioso.

**Prof. SEVERUS PITON**

Tu sei il Prof. Severus Piton, e insegni Pozioni a Hogwarts. Sei anche il responsabile della casata di Serpeverde. Molti anni or sono, sei stato uno dei servi di Voldemort, "Colui-che-non-deve-essere-nominato", l'oscuro signore. Per fortuna quei tempi sono passati e sei molto lieto che l'oscuro signore sia stato sconfitto da più di dieci anni. In questo modo sei stato liberato dalla sudditanza e adesso nutri un sincero disprezzo per Voldemort. Per questo sei grato ad Harry Potter, che quando era ancora in fasce è riuscito a respingere la maledizione che "Colui-che-non-deve-essere-nominato" gli scagliò contro. I genitori di Harry morirono quel giorno, ma Voldemort perse tutti i suoi poteri e di lui non si sa più niente: si sospetta che vaghi come uno spettro in attesa della sua vendetta. I tempi cupi, quindi, non sono ancora finiti. Ciononostante, adesso ti godi questo periodo di tranquillità. Non che tu sia pienamente soddisfatto della tua vita... anzi... sei un uomo ombroso e covi sempre del rancore per qualcuno. Per esempio, per il Prof. Raptor, che ti ha soffiato la cattedra di "Difese contro le arti oscure". Sono anni che desideri prendere quel posto, ma per un verso o per un altro ti ritrovi sempre ad insegnare quelle noiosissime pozioni. Molto bene: se sono così noiose per te, dovranno esserlo per tutti! Gli studenti dovranno rabbrivire alla sola idea di seguire una tua lezione di pozioni. Soprattutto Harry Potter: certo, ha sconfitto Voldemort, ma suo padre ti prendeva sempre in giro quando studiavate insieme a Hogwarts, e certi vecchi rancori sono difficili da dimenticare. Per questo hai deciso di essere ancora più pressante con Harry e i suoi amici della casa di Grifondoro. Come ogni Serpeverde, tieni molto che la tua casa spicchi tra le altre: a fine anno vorresti vedere vincere i Serpeverde la Coppa delle Case.

Obiettivo: trovare pretesti per togliere punti ai Grifondoro (specie a Harry Potter) e assegnarli ai Serpeverde. Rendere il più possibile noiose e faticose le tue lezioni di Pozioni. Ottenere la cattedra di Difesa contro le Arti Oscure.

Abilità:

Interrogare: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a rivelare un'informazione in suo possesso.

Ascoltare: puoi entrare in scena di nascosto (e restarci) per ascoltare i colloqui riservati tra i personaggi.



Prof. RAPTOR

Tu sei il paranoico prof. Raptor, e da quest'anno insegni "Difesa contro le Arti Oscure" ad Hogwarts. O meglio, questo è quello che tutti pensano e vedono. In realtà, dietro la maschera del debole e insicuro professore, sempre perso nei suoi infiniti timori per vampiri, lupi mannari e creature spaventose, c'è un freddo e calcolatore servo di Voldemort, il signore oscuro, Colui-che-non-deve-essere-nominato, come pateticamente lo chiamano gli altri maghi. Voldemort è stato sconfitto dieci anni fa da Harry Potter, quando il bimbo era ancora in fasce. Nessuno si spiega perché, tantomeno il tuo signore e padrone. Quello che sai è che Voldemort provò a lanciare la più terribile delle Maledizioni senza Perdono (Avada Kedavra, quella che uccide all'istante) contro il piccolo Harry. La maledizione gli rimbalzò contro, lasciando indenne il piccolo Potter e riducendo Voldemort a poco più di uno spettro. Adesso Voldemort è in te. O meglio, si serve del tuo corpo per potersi muovere. Il suo volto è apparso sulla tua nuca, e a volte ti parla. Hai nascosto l'orribile segreto insieme al volto del tuo signore sotto un voluminoso turbante, che per quanto puzza molti credono pieno d'aglio (data la tua nota, quanto falsa, paura per i vampiri). Sai che a Hogwarts è custodito un oggetto che potrebbe riportare Voldemort al suo originario potere: La Pietra Filosofale. Sei qui per cercarla, non certo per insegnare "Difesa contro le Arti Oscure" (materia piuttosto malvista da voi servi del male...). Ma la tua posizione di professore è un ottimo velo dietro cui agire indisturbato. Inoltre, meglio che sia tu a tenere lezioni di "Difese contro le Arti Oscure", in modo che Harry Potter non impari niente che gli possa essere utile. Harry Potter... naturalmente Voldemort lo vuol vedere morto. Ma non puoi toccarlo. Sai che se lo faresti sarebbe la fine per te e per il tuo signore: la stessa misteriosa forza che un tempo gli ha permesso di sconfiggerlo potrebbe tornare a manifestarsi. Solo con la Pietra Filosofale Voldemort può sperare di ottenere vendetta. Fino a quel momento, sei costretto a recarti nella Foresta Proibita per permettere allo spettro di Voldemort di nutrirsi col sangue degli unicorni, unico "elisir" che momentaneamente garantisce il suo sostentamento. Sai che Severus Piton un tempo fu un MangiaMorte, un servo di Voldemort. Forse potrebbe aiutarti, ma dovrai essere cauto e calcolare molto bene le tue mosse, per non essere scoperto.

Obiettivo: ottenere la Pietra Filosofale. Se riuscirai ad ottenerla, non sarai più Raptor, bensì Voldemort in carne e ossa. Avrà luogo una piccola scena intermedia che mostrerà la liberazione di Voldemort, il quale destandosi ucciderà il suo fedele (e ormai inutile) servitore prof. Raptor. Il cadavere verrà trovato morto al centro della scena successiva. Da quel momento tu interpreterai Voldemort, con l'obiettivo di ricreare l'ordine dei MangiaMorte (ottenere più servitori e adepti possibile) e uccidere Harry Potter. Perderai le abilità di Raptor, ma guadagnerai una nuova abilità:

Avada Kedavra: uccide un personaggio che risulti sconfitto in un confronto di Fortuna (+ 5 a Fortuna nel lanciare l'anatema). Può essere usato una volta per scena, e solo durante l'ultimo Atto.

Per contro, se toccherai Harry Potter prima d'aver ottenuto la Pietra, Raptor morirà all'istante, polverizzandosi, e lo spettro di Voldemort lascerà la scena, nuovamente sconfitto.

Abilità:

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

Raggirare: +5 a Dibattito nel far passare per vera una notizia falsa.

**Scenografie consigliate**

Sala Comune di una delle Case	Un'aula della Scuola	Sotterranei di Hogwarts	Hogsmeade
La Casa di Hagrid	La Foresta Proibita	La Sala Grande	Biblioteca di Hogwarts
Campo di Quidditch	Giardini di Hogwarts	Ufficio del Preside	Sala degli Insegnanti

Regia**Prologo**

La scena si aprirà nella Sala Grande di Hogwarts, imbandita per il banchetto d'inizio anno, subito dopo la cerimonia di Smistamento. Gli studenti sono seduti alle lunghe tavole della propria Casa. Gli insegnanti sono seduti al loro tavolo, al centro del quale spicca la bizzarra figura del preside Albus Silente, che prende parola:

"Benvenuti! Benvenuti al nuovo anno scolastico di Hogwarts! Prima di dare inizio al nostro banchetto, vorrei dire qualche parola. Innanzi tutto, do il benvenuto agli studenti del primo anno, appena assegnati alle proprie Case. Dovete ricordare che l'accesso alla foresta qui intorno è proibito a tutti gli alunni. Inoltre il signor Gazzo, il

guardiano, mi ha chiesto di ricordare a voi tutti che è vietato fare gare di magia tra le classi nei corridoi. Le prove di Quidditch si terranno durante la seconda settimana dell'anno scolastico. Chiunque sia interessato a giocare per la squadra della sua Casa è pregato di contattare il proprio insegnante responsabile."

Qui il preside potrà presentare i vari insegnanti e Hagrid.

"E ora, prima di andare a letto, intoniamo l'inno della scuola!:"

*Hogwarts, Hogwarts del nostro cuore
te ne preghiamo, insegnaci bene
giovani, vecchi, o del Pleistocene,
la nostra testa tu sola riempi
con tante cose interessanti.
Perché ora è vuota e piena di venti,
di mosche morte e idee deliranti.
Insegnaci dunque quel che è richiesto,
dalla memoria cancella l'oblio
fai del tuo meglio, a noi spetta il resto
finché al cervello daremo l'addio."*

Ogni personaggio potrà dire una prima battuta, poi la scena si chiude.



Interventi del Regista

Le due scene speciali che seguono non sono obbligatorie. Il regista potrà decidere di non inscenarle se gli elementi presentati si saranno già manifestati in qualche modo, spontaneamente, oppure potrà inserirli nelle scene controllate dai giocatori, nel caso in cui se ne presenti l'occasione.

Il Sangue dell'Unicorno

(scena speciale intermedia fra il secondo e il terzo atto)

La scena si aprirà all'interno della foresta proibita. In scena c'è solo Hagrid, che ha deciso di controllare il bosco dopo aver sentito rumori sospetti. Al centro della scena c'è il corpo inanimato di uno splendido unicorno, ferito a morte. Dopo pochi istanti, nell'ombra si muoverà una misteriosa figura incappucciata che uscirà rapidamente di scena. Hagrid avrà la possibilità di dire qualche battuta, dopodiché la scena potrà chiudersi.

Raccomandazioni del Preside

(scena speciale intermedia fra il quarto e il quinto atto)

La scena si aprirà nell'ufficio del preside Silente, che ha convocato Hagrid. Il preside chiederà al guardiacaccia se ha con sé il pacchetto che gli ha affidato, accertandosi che sia ancora al sicuro. Dopo qualche scambio di battute, la scena potrà chiudersi.

Epilogo

La scena avrà luogo nella Sala Grande. Questa volta, sarà per celebrare la conclusione dell'anno scolastico e per assegnare la Coppa delle Case. Il Preside potrà dare il via ai festeggiamenti, dichiarando quale tra le quattro Case è risultata vincitrice della Coppa. Il regista valuterà, coerentemente con lo sviluppo della rappresentazione, se la Coppa debba andare a Grifondoro o a Serpeverde, o a nessuna delle due...



Note

Con molta probabilità, i giocatori vorranno chiamare in scena, come figurante, il preside Albus Silente. Inutile dire che la sua presenza non dovrà mai essere determinante per lo svolgersi della rappresentazione e per l'evoluzione della trama. Durante l'ultimo atto, il preside non potrà entrare in scena anche se chiamato dal giocatore che la controlla: non sarà presente ad Hogwarts per un imprevisto impegno. Stessa cosa accadrà se Voldemort dovesse manifestarsi anzitempo. Il Preside tornerà a comparire solo nell'epilogo.

Figuranti

Preside Albus Silente: Dibattito 8 Lotta 4 Fortuna 8

Argus Gazza, il custode di Hogwarts: Dibattito 3 Lotta 6 Fortuna 3

Prof. Vitiuous, insegnante di Incantesimi: Dibattito 6 Lotta 1 Fortuna 5

Prof.sa Sprite, insegnante di Erborologia: Dibattito 6 Lotta 3 Fortuna 3

Prof. Ruf, il fantasma che insegna Storia della Magia: Dibattito 8 Lotta 0 Fortuna 0

Neville Paciock, maldestro compagno di Grifondoro: Dibattito 4 Lotta 3 Fortuna 1

Oliver Baston, capitano della squadra di Quidditch di Grifondoro: Dibattito 5 Lotta 2 Fortuna 5

Edvige, il gufo di Harry: Dibattito 1 Lotta 2 Fortuna 7

Crosta, il topo di Ron: Dibattito 4 Lotta 1 Fortuna 7

Nick Quasi-Senza-Testa, fantasma di Grifondoro: Dibattito 6 Lotta 0 Fortuna 0

Il Barone Sanguinario, fantasma di Serpeverde: Dibattito 6 Lotta 0 Fortuna 0

Fred & George Weasley, pestiferi fratelli di Ron: Dibattito 4 Lotta 1 Fortuna 7

Madama Bumb, insegnante di volo sulla scopa: Dibattito 4 Lotta 5 Fortuna 3

Madama Chips, infermiera: Dibattito 7 Lotta 1 Fortuna 4

Fiorenzo, centauro della Foresta Proibita: Dibattito 6 Lotta 8 Fortuna 3



ONSTAGE!

Harry Potter e la pietra filosofale

Harry Potter

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Sala Comune di una delle Case	Un'aula della Scuola	Sotterranei di Hogwarts	Hogsmeade
La Casa di Hagrid	La Foresta Proibita	La Sala Grande	Biblioteca di Hogwarts
Campo di Quidditch	Giardini di Hogwarts	Ufficio del Preside	Sala degli Insegnanti

INFORMAZIONI RISERVATE

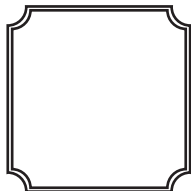
Tu sei Harry Potter, il bambino sopravvissuto. Hai da poco compiuto 11 anni e hai scoperto di essere un mago solo da pochissimo tempo, quando hai ricevuto la lettera per l'iscrizione alla scuola di magia di Hogwarts. I tuoi genitori sono stati uccisi dal leggendario stregone Voldemort, ma tu sei sopravvissuto alla sua maledizione quando eri ancora in fasce. Il potente anatema che "Colui-che-non-deve-essere-nominato" (Voldemort) ti ha lanciato, gli è rimbalzato misteriosamente contro, privandolo di tutti i suoi poteri e lasciando a te una vistosa cicatrice a forma di saetta sulla fronte. Di Voldemort, non si sa più nulla... Nel mondo della magia, sei una celebrità, proprio perché tutti sanno che Voldemort è stato sconfitto più di dieci anni or sono da Harry Potter. Ma tu non sai niente del mondo della magia, poiché fino a pochi mesi fa conducevi una normalissima vita da "babbano" (così i maghi chiamano i non-maghi). Adesso sei ad Hogwarts, la prestigiosa scuola di magia, per imparare tutto ciò che puoi sui tuoi veri poteri. Hai già alcuni amici: Ron Weasley e Hermione Granger, compagni di casata (i Grifondoro) oltre che Hagrid, il gigante buono, posto a custodia della Foresta Proibita. Vuoi star loro vicino, anche perché hanno sempre dimostrato di sapere molte più cose di te, circa la magia. Inoltre, hai scoperto di essere un appassionato e abile giocatore di Quidditch, il gioco dei maghi. Caso raro per uno studente del primo anno, sei stato inserito nella squadra di Quidditch di Grifondoro proprio per la tua abilità di volare sulla scopa.

Obiettivo: imparare il più possibile sul mondo della magia, cercando di non far capire mai quanto poco - in realtà - ne sai. Vincere il torneo di Quidditch tra le casate (Grifondoro - Serpeverde - Tassorosso - Corvonero) e guadagnare più punti possibile per la tua casata, in modo che a fine anno la tua risulti la casata migliore. Scoprire il più possibile circa il tuo passato, i tuoi genitori e Voldemort... opss... volevo dire su "Tu-Sai-Chi"...

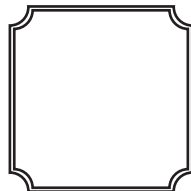
Abilità:

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

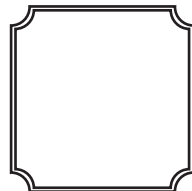
Cicatrice a forma di saetta:* +5 in Dibattito nell'attirare l'attenzione su se stesso. Inoltre, a volte la cicatrice brucia ancora...



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!

Harry Potter e la pietra filosofale

Ron Weasley

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Sala Comune di una delle Case	Un'aula della Scuola	Sotterranei di Hogwarts	Hogsmeade
La Casa di Hagrid	La Foresta Proibita	La Sala Grande	Biblioteca di Hogwarts
Campo di Quidditch	Giardini di Hogwarts	Ufficio del Preside	Sala degli Insegnanti

INFORMAZIONI RISERVATE

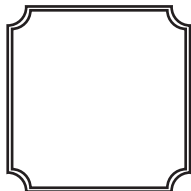
Tu sei Ron Weasley, quinto nato di cinque fratelli. Hai anche una sorellina più piccola che il prossimo anno entrerà ad Hogwarts. Insomma, per te essere iscritto alla scuola di magia di Hogwarts e far parte della casata dei Grifondoro è la cosa più normale del mondo, dato che tutti i tuoi fratelli hanno seguito lo stesso identico percorso. Ma proprio per questo, vorresti cercare di distinguerti, altrimenti non sarai altro che uno dei numerosissimi fratelli Weasley, tutti rossi di capelli, tutti di Grifondoro, tutti poveri in canna. Per di più, sei andato a sceglierti come migliore amico nientedimeno che Harry Potter, la celebrità del mondo della magia, che quando era ancora in fasce ha sconfitto - non si sa bene come - Lord Voldemort, il signore oscuro, "Colui-che-non-deve-essere-nominato". Inoltre, Harry è anche bravissimo nel Quidditch, mentre tu nemmeno fai parte della squadra. Come se tutto questo non bastasse, la tua migliore amica è Hermione Granger, una sechiona che ha sempre ottimi voti in tutte le materie. Come potrai distinguerti, se sei circondato da celebrità?

Obiettivo: convincere la Prof. McGranitt (responsabile della casa di Grifondoro) a farti entrare nella squadra di Quidditch. Cercare il modo per farti notare e superare la notorietà di Hermione o Harry, anche a costo di cacciarti nei guai peggiori. Anzi, più pericolose saranno le avventure, maggiore sarà la notorietà...

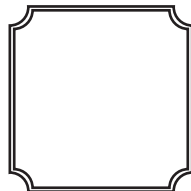
Abilità:

Cooperare: puoi entrare in scena (e restarci) ogni volta che viene fatto il tuo nome ad alta voce da uno degli altri personaggi in scena.

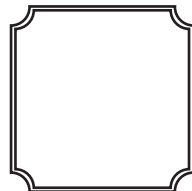
Sgattaiolare: puoi uscire di scena (e restare dietro le quinte) quando desideri, purché tu non sia impegnato in un confronto.



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!

Harry Potter e la pietra filosofale

Hermione Granger

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Sala Comune di una delle Case	Un'aula della Scuola	Sotterranei di Hogwarts	Hogsmeade
La Casa di Hagrid	La Foresta Proibita	La Sala Grande	Biblioteca di Hogwarts
Campo di Quidditch	Giardini di Hogwarts	Ufficio del Preside	Sala degli Insegnanti

INFORMAZIONI RISERVATE

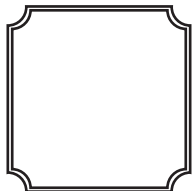
Tu sei Hermione Granger, una sagace ragazzina di undici anni, nata da genitori "babbani" (non-maghi). Proprio perché sei nata in una famiglia che non ha niente a che fare col mondo della magia, ti dai un gran daffare per apprendere tutto quello che c'è da sapere. Tanto per rendere l'idea, hai già letto tutti i testi di quest'anno (il primo ad Hogwarts) prima ancora che l'anno scolastico iniziasse. Sei stata assegnata alla casata di Grifondoro, e qui hai conosciuto Harry Potter e Ron Weasley. Harry è una celebrità: ha sconfitto quando era ancora in fasce lord Voldemort, il signore oscuro. Ron fa parte di una larga famiglia di maghi, e già molti suoi fratelli hanno studiato ad Hogwarts. Fortunati, i due! Non devono faticare come te, che vuoi dimostrare come una "mezzosangue" possa essere un ottimo mago, anche se non è nata da genitori maghi. Niente può distrarti dallo studio e dalla volontà di rispettare a pieno le regole della scuola, così da ottenere l'ammirazione di tutti i professori. L'unica distrazione vera, tuo malgrado, è rappresentata da quell'insopportabile insolente di Draco Malfoy, della casata di Serpeverde: un damerino nato in una famiglia di maghi purosangue ricca e potente.

Obiettivo: ottenere più punti possibile per la casata di Grifondoro. Far sempre notare come tu sia quella più brava in tutto. Mettere in ridicolo Draco Malfoy, per quanto possa essere difficile.

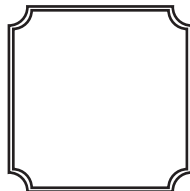
Abilità:

Pedanteria: dibattito +5 nel dissuadere un Personaggio dal compiere un atto che infranga esplicitamente le regole.

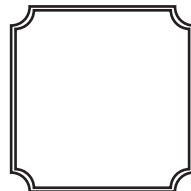
Nozionismo: una volta per atto, puoi passare in rassegna il mazzo delle carte Magia, tenendone una a tua scelta. Questo ti permette di avere anche più di una carta Magia in mano contemporaneamente. A fine scena, potrai ripescare dal mazzo per recuperare carte magia solo se non hai più carte magia in mano.



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!

Harry Potter e la pietra filosofale Draco Malfoy

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Sala Comune di una delle Case	Un'aula della Scuola	Sotterranei di Hogwarts	Hogsmeade
La Casa di Hagrid	La Foresta Proibita	La Sala Grande	Biblioteca di Hogwarts
Campo di Quidditch	Giardini di Hogwarts	Ufficio del Preside	Sala degli Insegnanti

INFORMAZIONI RISERVATE

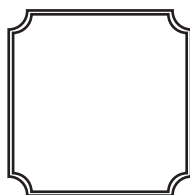
Tu sei Draco Malfoy, figlio unico di Lucius e Narcissa Malfoy, nobili maghi purosangue da antiche generazioni. Questo è il tuo primo anno ad Hogwarts, è già ti senti importante. Nessuno, nel mondo della magia, può ignorare il prestigio della tua famiglia. Come era logico, sei stato assegnato alla casata di Serpeverde, come tuo padre prima di te. Questo stesso anno è entrato ad Hogwarts anche Harry Potter, il maghetto diventato celebre per aver sconfitto quando era ancora in fasce lord Voldemort, il signore oscuro. Oltre a non sopportarlo per il fatto che molte delle attenzioni sono rivolte verso di lui e a quella ridicola cicatrice che ha sulla fronte, il tuo odio nei confronti di Harry è reso ancora più grande dal fatto che - come pochissimi sanno - tuo padre è stato uno dei maggiori servitori di Voldemort. La caduta dell'oscuro signore ("Colui-che-non-deve-essere-nominato", come lo chiamano tutti i maghi) ha significato anche la caduta dei sogni di gloria di tuo padre al fianco del suo signore e padrone. In più, Harry Potter se ne va in giro con Ron Weasley, che fa parte di una delle più misere famiglie di maghi del mondo. Purtroppo per te, Harry si accompagna anche a una certa ragazzina, Hermione Granger, che ti ha colpito dal primo momento che l'hai vista. È molto carina, e saresti disposto anche a passare sopra al fatto che è una mezzosangue (i suoi genitori sono babbani, ovvero non maghi). Naturalmente, cercherai di non dare a vedere questa tua debolezza... Fai anche parte della squadra di Quidditch dei Serpeverde. Come ogni buon Serpeverde, vuoi che la tua casata risulti la migliore, a fine anno: probabilmente sarà così, dato che il prof. Piton non manca mai di favorirla.

Obiettivo: ostacolare in tutti i modi Harry Potter e mettere in ridicolo sia lui, sia Ron Weasley, sia Hagrid, il guardiacaccia della Foresta di Hogwarts, che a quanto pare è loro grande amico (certo, è un povero mezzo-gigante, bonaccione e sempliciotto... con chi altri poteva accompagnarsi?). Fidanzarti con Hermione Granger.

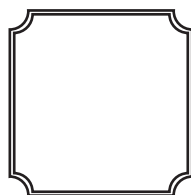
Abilità:

Tiger e Goyle: una volta per atto, puoi entrare in scena insieme ai tuoi due "gorilla" Tiger e Goyle, anche loro Serpeverde, anche loro maligni, ma tremendamente stupidi. Faranno tutto ciò che ordinerai loro, annuendo. Usciranno quando e solo se uscirai di scena anche tu.

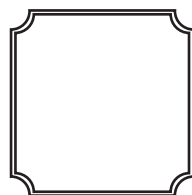
Insolenza: una volta per scena, durante un confronto di Dibattito, puoi iniziare a provocare in modo pungente l'interlocutore, il quale sarà costretto a uscire di scena, offeso e colto dalla rabbia.



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!

Harry Potter e la pietra filosofale

Rubeus Hagrid

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Sala Comune di una delle Case	Un'aula della Scuola	Sotterranei di Hogwarts	Hogsmeade
La Casa di Hagrid	La Foresta Proibita	La Sala Grande	Biblioteca di Hogwarts
Campo di Quidditch	Giardini di Hogwarts	Ufficio del Preside	Sala degli Insegnanti

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei Rubeus Hagrid, un mezzogigante nato da mamma gigantessa e padre umano. Nel tuo terzo anno come studente ad Hogwarts sei stato espulso, e da allora ti è vietato fare qualsiasi incantesimo. Però, il preside Silente ha deciso di assumerti come guardiacaccia della Vecchia Foresta, così che tu possa rimanere ad Hogwarts. Sei stato tu, solo qualche mese fa, a rivelare ad Harry Potter che è un mago. Sei molto affezionato ad Harry, anche perché tu lo hai portato in salvo quando era ancora in fasce dalla sua casa distrutta da Lord Voldemort, il signore oscuro. L'affetto che provi per Harry si è esteso anche ai suoi amici più stretti: Ron e Hermione. Silente, il preside della scuola, a quanto pare ripone molta fiducia in te: ti ha affidato Harry e inoltre ti ha dato in custodia un oggetto molto prezioso. In realtà non sai di cosa si tratti: è soltanto un cartoccio con dentro qualcosa di duro... forse un sasso... non hai indagato e non hai intenzione di farlo. Non si sa mai: potrebbe essere pericoloso. Quello che vuoi è custodirlo nel migliore dei modi, così da non deludere le aspettative del preside e della vice preside, la McGranitt. Anzi, guadagnare la fiducia della McGranitt forse potrebbe garantirti la cattedra di "Cura delle Creature Magiche"... è sempre stato un tuo sogno poter insegnare ad Hogwarts... e magari anche poter riprendere a lanciare incantesimi. Ultimamente hai notato dei movimenti sospetti attorno alla Foresta Proibita di cui sei custode... a volte, di notte, un'ombra si aggira furtiva al limitare della foresta. Non hai mai dato peso alla faccenda, ma adesso che devi proteggere il "pacchetto" che ti ha affidato Silente, la cosa comincia ad insospettirti... infatti spesso ti rechi di notte nella foresta, per cercare di scoprire qualcosa di più... che il misterioso prof. Piton stia tramando qualcosa di losco?

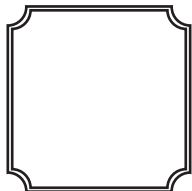
Obiettivo: proteggere Harry e il pacchetto che ti ha affidato Silente. Ottenere la cattedra di "Cura delle Creature Magiche", convincendo la McGranitt a mettere una parola buona col preside.

Abilità:

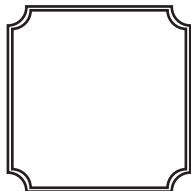
Cuor gentile: Dibattito +5 nel resistere ai tentativi di chi ti vuol convincere a compiere un atto malvagio.

Resistenza: annulla un livello di ferite in un confronto di Lotta o in una catastrofe. Un risultato di "Ferite leggere" è pari a "Nessuna Ferita"; un risultato di "Ferite gravi" è pari a "Ferite leggere" e così via.

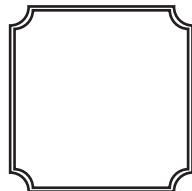
Non puoi lanciare incantesimi di fronte a nessuno, a meno che tu non riponga in chi ti vede la massima fiducia (sarebbero guai se si venisse a sapere che hai fatto una magia!!!). Per lanciare incantesimi, utilizzi il tuo ombrello, che in realtà non è altro che la tua vecchia bacchetta "camuffata" in modo che nessuno possa accorgersi che la possiedi ancora.



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!

Harry Potter e la pietra filosofale

Prof.ssa Minerva McGranitt

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Sala Comune di una delle Case	Un'aula della Scuola	Sotterranei di Hogwarts	Hogsmeade
La Casa di Hagrid	La Foresta Proibita	La Sala Grande	Biblioteca di Hogwarts
Campo di Quidditch	Giardini di Hogwarts	Ufficio del Preside	Sala degli Insegnanti

INFORMAZIONI RISERVATE

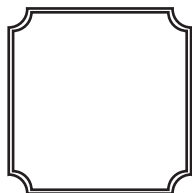
Tu sei la severa e inflessibile prof.ssa Mc.Granitt, vice preside di Hogwarts, responsabile della casata di Grifondoro e insegnante di "Trasfigurazione". La tua preoccupazione più grande è quella di mantenere l'ordine all'interno dell'istituto e fare in modo che le cose scorrano regolarmente. Quest'anno ad Hogwarts c'è una novità: Harry Potter, il bambino sopravvissuto, che quando era ancora in fasce sconfisse lord Voldemort, l'oscuro signore, privandolo di tutti i suoi poteri. Harry ha scoperto solo da poco di essere un mago: ha sempre vissuto con gli zii, dato che i suoi genitori - Lily e James - sono morti proprio per proteggere Harry. Ti aspetti molto da Harry: dovrà eccellere in tutte le materie, dato che a quanto pare è un prescelto nel mondo della magia. Forse, un giorno dovrà affrontare di nuovo "Colui-che-non-deve-essere-nominato" (Voldemort), di cui per ora non si sa più niente, e sconfiggerlo. Per questo è necessario che sia preparato e ottenga ottimi voti in tutte le materie. Hai notato che ha stretto una forte amicizia con quello zuccone di Ron Weasley, che ha sempre pessimi voti e con cui non sei mai riuscita a togliere un ragno da un buco. Sarebbe meglio che frequentasse di più Hermione, studentessa modello, piuttosto che quello scansafatiche di Ron, il quale sembra contribuire a distrarre Harry dagli studi. Oltre a tutto questo, sei appassionata di Quidditch e sei molto felice che Harry sia entrato nella squadra: ha un talento naturale per il volo sulla scopa, e porterà senz'altro i Grifondoro a vincere il torneo delle casate. Quella di quest'anno è la squadra vincente! Alla faccia di Piton, che trova sempre il modo di favorire la sua Casa (i Serpeverde). Tra l'altro, Piton non ti è mai stato troppo simpatico: si dice anche che un tempo sia stato uno dei servitori di Voldemort!

Obiettivo: far rispettare le regole della scuola, impartendo punizioni a chi sgarra e donando punti agli studenti meritevoli, con imparzialità. Fare in modo che Harry Potter si distraiga il meno possibile dagli studi, in modo che divenga un ottimo mago e sconfigga, un giorno, l'odiato Voldemort.

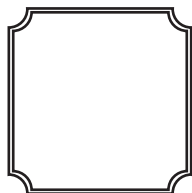
Abilità:

Animagus: una volta per scena, può trasformarsi in gatto, o entrare in scena come gatto. È necessario un confronto di Fortuna per capire che il gatto, in realtà, è la McGranitt (+ 5 in Fortuna per non essere scoperta).

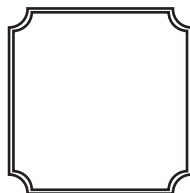
Austerità: Dibattito + 5 nel persuadere un singolo personaggio a comportarsi degnamente per tutta la durata della scena e a desistere dal compiere un atto scellerato o licenzioso.



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!

Harry Potter e la pietra filosofale

Prof. Severus Piton

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Sala Comune di una delle Case	Un'aula della Scuola	Sotterranei di Hogwarts	Hogsmeade
La Casa di Hagrid	La Foresta Proibita	La Sala Grande	Biblioteca di Hogwarts
Campo di Quidditch	Giardini di Hogwarts	Ufficio del Preside	Sala degli Insegnanti

INFORMAZIONI RISERVATE

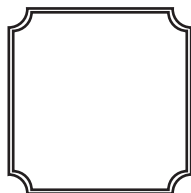
Tu sei il Prof. Severus Piton, e insegni Pozioni a Hogwarts. Sei anche il responsabile della casata di Serpeverde. Molti anni or sono, sei stato uno dei servi di Voldemort, "Colui-che-non-deve-essere-nominato", l'oscuro signore. Per fortuna quei tempi sono passati e sei molto lieto che l'oscuro signore sia stato sconfitto da più di dieci anni. In questo modo sei stato liberato dalla sudditanza e adesso nutri un sincero disprezzo per Voldemort. Per questo sei grato ad Harry Potter, che quando era ancora in fasce è riuscito a respingere la maledizione che "Colui-che-non-deve-essere-nominato" gli scagliò contro. I genitori di Harry morirono quel giorno, ma Voldemort perse tutti i suoi poteri e di lui non si sa più niente: si sospetta che vaghi come uno spettro in attesa della sua vendetta. I tempi cupi, quindi, non sono ancora finiti. Ciononostante, adesso ti godi questo periodo di tranquillità. Non che tu sia pienamente soddisfatto della tua vita... anzi... sei un uomo ombroso e covi sempre del rancore per qualcuno. Per esempio, per il Prof. Raptor, che ti ha soffiato la cattedra di "Difese contro le arti oscure". Sono anni che desideri prendere quel posto, ma per un verso o per un altro ti ritrovi sempre ad insegnare quelle noiosissime pozioni. Molto bene: se sono così noiose per te, dovranno esserlo per tutti! Gli studenti dovranno rabbrivire alla sola idea di seguire una tua lezione di pozioni. Soprattutto Harry Potter: certo, ha sconfitto Voldemort, ma suo padre ti prendeva sempre in giro quando studiavate insieme a Hogwarts, e certi vecchi rancori sono difficili da dimenticare. Per questo hai deciso di essere ancora più pressante con Harry e i suoi amici della casa di Grifondoro. Come ogni Serpeverde, tieni molto che la tua casa spicchi tra le altre: a fine anno vorresti vedere vincere i Serpeverde la Coppa delle Case.

Obiettivo: trovare pretesti per togliere punti ai Grifondoro (specie a Harry Potter) e assegnarli ai Serpeverde. Rendere il più possibile noiose e faticose le tue lezioni di Pozioni. Ottenere la cattedra di Difesa contro le Arti Oscure.

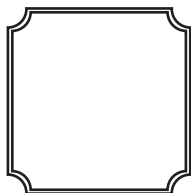
Abilità:

Interrogare: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a rivelare un'informazione in suo possesso.

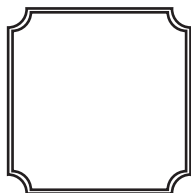
Ascoltare: puoi entrare in scena di nascosto (e restarci) per ascoltare i colloqui riservati tra i personaggi.



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!

Harry Potter e la pietra filosofale

Prof. Raptor

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Sala Comune di una delle Case	Un'aula della Scuola	Sotterranei di Hogwarts	Hogsmeade
La Casa di Hagrid	La Foresta Proibita	La Sala Grande	Biblioteca di Hogwarts
Campo di Quidditch	Giardini di Hogwarts	Ufficio del Preside	Sala degli Insegnanti

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei il paranoico prof. Raptor, e da quest'anno insegni "Difesa contro le Arti Oscure" ad Hogwarts. O meglio, questo è quello che tutti pensano e vedono. In realtà, dietro la maschera del debole e insicuro professore, sempre perso nei suoi infiniti timori per vampiri, lupi mannari e creature spaventose, c'è un freddo e calcolatore servo di Voldemort, il signore oscuro, Colui-che-non-deve-essere-nominato, come pateticamente lo chiamano gli altri maghi. Voldemort è stato sconfitto dieci anni fa da Harry Potter, quando il bimbo era ancora in fasce. Nessuno si spiega perché, tantomeno il tuo signore e padrone. Quello che sai è che Voldemort provò a lanciare la più terribile delle Maledizioni senza Perdono (Avada Kedavra, quella che uccide all'istante) contro il piccolo Harry. La maledizione gli rimbalzò contro, lasciando indenne il piccolo Potter e riducendo Voldemort a poco più di uno spettro. Adesso Voldemort è in te. O meglio, si serve del tuo corpo per potersi muovere. Il suo volto è apparso sulla tua nuca, e a volte ti parla. Hai nascosto l'orribile segreto insieme al volto del tuo signore sotto un voluminoso turbante, che per quanto puzza molti credono pieno d'aglio (data la tua nota, quanto falsa, paura per i vampiri). Sai che a Hogwarts è custodito un oggetto che potrebbe riportare Voldemort al suo originario potere: La Pietra Filosofale. Sei qui per cercarla, non certo per insegnare "Difesa contro le Arti Oscure" (materia piuttosto malvista da voi servi del male...). Ma la tua posizione di professore è un ottimo velo dietro cui agire indisturbato. Inoltre, meglio che sia tu a tenere lezioni di "Difese contro le Arti Oscure", in modo che Harry Potter non impari niente che gli possa essere utile. Harry Potter... naturalmente Voldemort lo vuol vedere morto. Ma non puoi toccarlo. Sai che se lo faresti sarebbe la fine per te e per il tuo signore: la stessa misteriosa forza che un tempo gli ha permesso di sconfiggerlo potrebbe tornare a manifestarsi. Solo con la Pietra Filosofale Voldemort può sperare di ottenere vendetta. Fino a quel momento, sei costretto a recarti nella Foresta Proibita per permettere allo spettro di Voldemort di nutrirsi col sangue degli unicorni, unico "elisir" che momentaneamente garantisce il suo sostentamento. Sai che Severus Piton un tempo fu un MangiaMorte, un servo di Voldemort. Forse potrebbe aiutarti, ma dovrai essere cauto e calcolare bene le tue mosse, per non essere scoperto.

Obiettivo: ottenere la Pietra Filosofale. Se riuscirai ad ottenerla, non sarai più Raptor, bensì Voldemort in carne e ossa. Avrà luogo una piccola scena intermedia che mostrerà la liberazione di Voldemort, il quale destandosi ucciderà il suo fedele (e ormai inutile) servitore prof. Raptor. Il cadavere verrà trovato morto al centro della scena successiva. Da quel momento tu interpreterai Voldemort, con l'obiettivo di ricreare l'ordine dei MangiaMorte (ottenere più servitori e adepti possibile) e uccidere Harry Potter. Perderai le abilità di Raptor, ma guadagnerai una nuova abilità:

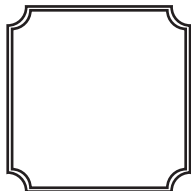
Avada Kedavra: uccide un personaggio che risulti sconfitto in un confronto di Fortuna (+ 5 a Fortuna nel lanciare l'anatema). Può essere usato una volta per scena, e solo durante l'ultimo Atto.

Per contro, se toccherai Harry Potter prima d'aver ottenuto la Pietra, Raptor morirà all'istante, polverizzandosi, e lo spettro di Voldemort lascerà la scena, nuovamente sconfitto.

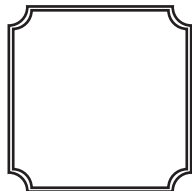
Abilità:

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

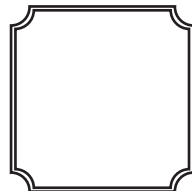
Raggirare: +5 a Dibattito nel far passare per vera una notizia falsa.



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! SCHEDA DEL REGISTA

Harry Potter e la pietra filosofale

NOME DEL PERSONAGGIO LOTTA DIB. FORT. NOTE

Harry Potter

Segno del Destino: fortuna +5 in una scena in cui si è compiuto un gesto di altruismo, una volta per atto.
*Cicatrice a forma di saetta**: +5 in Dibattito nell'attirare l'attenzione su se stesso. Inoltre, a volte la cicatrice brucia ancora... quando il prof. Raptor volge le spalle a Harry. Sulla nuca di Raptor c'è il volto di Voldemort, anche se celato dall'enorme turbante.

NOME DEL PERSONAGGIO LOTTA DIB. FORT. NOTE

Ron Weasley

Cooperare: puoi entrare in scena (e restarci) ogni volta che viene fatto il tuo nome ad alta voce da uno degli altri personaggi in scena.
Sgattaiolare: puoi uscire di scena (e restare dietro le quinte) quando desideri, purché tu non sia impegnato in un confronto.

NOME DEL PERSONAGGIO LOTTA DIB. FORT. NOTE

Hermione Granger

Pedanteria: dibattito +5 nel dissuadere un Personaggio dal compiere un atto che infranga esplicitamente le regole.
Nozionismo: una volta per atto, puoi passare in rassegna il mazzo delle carte Magia, tenendone una a tua scelta. Vedi scheda per i dettagli.

NOME DEL PERSONAGGIO LOTTA DIB. FORT. NOTE

Draco Malfoy

Tiger e Goyle: una volta per atto, puoi entrare in scena insieme ai tuoi due "gorilla" Tiger e Goyle. Usciranno quando e solo se uscirai di scena anche tu. *Insolenza*: una volta per scena, durante un confronto di Dibattito, puoi iniziare a provocare in modo pungente l'interlocutore, il quale sarà costretto a uscire di scena, offeso e colto dalla rabbia.

NOME DEL PERSONAGGIO LOTTA DIB. FORT. NOTE

Rubeus Hagrid

Cuor gentile: Dibattito +5 nel resistere ai tentativi di chi ti vuol convincere a compiere un atto malvagio.
Resistenza: annulla un livello di ferite in un confronto di Lotta o in una catastrofe. Un risultato di "Ferite leggere" è pari a "Nessuna Ferita"; un risultato di "Ferite gravi" è pari a "Ferite leggere" e così via.

NOME DEL PERSONAGGIO LOTTA DIB. FORT. NOTE

Prof.sa McGranitt

Animagus: una volta per scena, può trasformarsi in gatto, o entrare in scena come gatto. Vedi scheda per i dettagli.
Austerità: Dibattito + 5 nel persuadere un singolo personaggio a comportarsi degnamente per tutta la durata della scena e a desistere dal compiere un atto scellerato o licenzioso.

NOME DEL PERSONAGGIO LOTTA DIB. FORT. NOTE

Prof. Piton

Interrogare: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a rivelare un'informazione in suo possesso.
Ascoltare: puoi entrare in scena di nascosto (e restarci) per ascoltare i colloqui riservati tra i personaggi.

NOME DEL PERSONAGGIO LOTTA DIB. FORT. NOTE

Prof. Raptor

Tradimento: indicare segretamente al regista un personaggio: questi dovrà scartare casualmente una Frase Fatta in suo possesso (una volta per scena).
Raggirare: +5 a Dibattito nel far passare per vera una notizia falsa.

Harry Potter

Ron Weasley

Harry Potter

Ron Weasley

*Hermione
Granger*

Draco Malfoy

*Hermione
Granger*

Draco Malfoy

Rubeus Hagrid

*prof.ssa
McGranitt*

Rubeus Hagrid

*prof.ssa
McGranitt*

prof. Piton

prof. Raptor

prof. Piton

prof. Raptor

MRS. PURR,
IL GATTO DI GAZZA!

Se uno o più personaggi sono intenti a combinare qualcosa che vada contro le regole di Hogwarts (girare di notte, rubare qualcosa, fare incantesimi nei corridoi e quant'altro), entrerà in scena Mrs. Purr. I personaggi in scena si accorgeranno dell'inquietante presenza inquisitoria e saranno costretti ad uscire di scena (e restare dietro le quinte) immediatamente.

DIETRO LE QUINTE

PIX IL POLTERGEIST

Pix il poltergeist apparirà in scena, iniziando a disturbare i personaggi presenti, lanciando oggetti e inveendo contro di loro. Questo metterà fine ad un qualsiasi confronto di Lotta o Dibattito in corso e chiuderà la scena nel trambusto generale. Questa carta può essere annullata da "Vade Retro, Satana".

DIETRO LE QUINTE

POSTA VIA GUFO

Un grande gufo "postino" entrerà in scena recando un pacco per uno dei personaggi, o per se stessi. Il pacco potrà contenere un qualsiasi oggetto, anche magico. Il giocatore potrà decidere di inserire nel pacco un oggetto estratto a caso dal mazzo degli oggetti magici, oppure un oggetto magico che sia in suo possesso. Il pacco dovrà essere accompagnato da un messaggio.

IN SCENA
DIETRO LE QUINTE

COLUI CHE NON DEVE
ESSERE NOMINATO

Se un personaggio pronuncia il nome di Voldemort, oppure si riferisce a lui con un "Tu-Sai-Chi", questa carta lo costringe a tacere per il resto della scena. Questo interrompe anche qualsiasi confronto di Dibattito.

IN SCENA

DONO DI SILENTE

Se il personaggio si trova nella propria camera, potrà trovare all'interno del proprio baule, uno degli oggetti magici (estratto a caso dal mazzo). Il pacco recherà il biglietto anonimo "Fanne buon uso".

IN SCENA

Accio!

L'incantesimo di evocazione. Permette di evocare un oggetto a scelta all'interno della scena, anche se non la si sta controllando. L'oggetto volerà letteralmente nelle mani del personaggio. È possibile anche richiamare oggetti che sono già in scena.

CARTA INCANTESIMO

Alohomora

Permette di aprire una porta o una finestra, anche se si tratta di un passaggio segreto o se la serratura è bloccata. Permette anche di uscire di scena attraverso l'apertura.

CARTA INCANTESIMO

Expelliarmus

L'incantesimo di disarmo. Fa volare via di mano la bacchetta magica di un altro mago, rendendogli impossibile fare incantesimi, fino a che non l'abbia recuperata.

CARTA INCANTESIMO

Lumos

La punta della bacchetta magica si accende di luce, come una piccola ma potente torcia elettrica. Annulla anche la chiamata di un buio in scena o l'incantesimo "Nox".

CARTA INCANTESIMO

Nox

Evoca il buio. Permette di spengere le luci in scena e può essere utilizzato anche per chiamare un buio in scena. Annulla l'incantesimo "Lumos".

CARTA INCANTESIMO

Petrificus Totalus

La Pastoia Total-Body. Immobilizza l'avversario, il quale cadrà rigidamente a terra. Dura fino alla fine della scena.

CARTA INCANTESIMO

Stupefificum

Stordisce l'avversario, il quale cadrà a terra privo di sensi. Dura fino alla fine della scena.

CARTA INCANTESIMO

Terantallegra

Costringe il personaggio su cui è lanciato l'incantesimo a darsi ad una folle danza. L'effetto durerà fino alla fine della scena.

CARTA INCANTESIMO

Wingardium Leviosa

L'incantesimo di levitazione. Solleva un oggetto, facendolo fluttuare in aria fino a che il mago non decida di farlo ricadere. Se usato per far cadere oggetti in testa ad un avversario, questo rimarrà stordito fino alla fine del turno.

CARTA INCANTESIMO

Orchideous

Fa apparire fiori dalla punta della bacchetta magica di un avversario. Questo impedirà alla vittima di pronunciare incantesimi fino alla fine della scena.

CARTA INCANTESIMO

Densaugeo

Fa allungare smisuratamente i denti incisivi di una sventurata vittima, la quale non potrà intraprendere confronti di dibattito, ne' parlare fino alla fine del turno. Questo gli impedirà anche di pronunciare incantesimi.

CARTA INCANTESIMO

Diffindo

Permette di lacerare tasche, borse o simili (anche se nascoste). Il contenuto cadrà a terra, palesandosi.

CARTA INCANTESIMO

Prior Incantatio

Lanciato su una bacchetta magica, permette di vedere con nitidezza quale sia stato l'ultimo incantesimo lanciato.

CARTA INCANTESIMO

Ferula

Permette di bendare un ferito. Questo gli farà recuperare immediatamente un livello di ferite (da "Ferita grave" a "Ferita lieve", da "Ferita lieve" a "Nessuna ferita" ecc.).

CARTA INCANTESIMO

Finite Incantatem

Annulla l'effetto di un incantesimo appena lanciato. Funziona anche su più incantesimi lanciati simultaneamente, annullandoli tutti.

CARTA INCANTESIMO

Vigor

Annula gli effetti dell'incantesimo "Stupefificium", "Impedimenta" o "Petrificus Totalus". In alternativa, annulla un livello di ferite di un personaggio (da "Ferita grave" a "Ferita lieve", da "Ferita lieve" a "Nessuna ferita" ecc.).

CARTA INCANTESIMO

Impedimenta

Blocca una persona, rendendogli impossibile qualsiasi confronto di Lotta fino alla fine della scena. La vittima potrà ancora parlare, ma non potrà spostarsi (dunque, non potrà nemmeno lasciare la scena).

CARTA INCANTESIMO

Incendio

Appicca un fuoco. L'entità del fuoco appiccato è a discrezione del giocatore. Può anche essere usato per creare un incendio. La catastrofe, con punteggio pari alla Fortuna di chi la ha attivata, colpisce uno o più personaggi in scena. Esito: ferite leggere (I e II atto); ferite gravi (III, IV e V atto).

CARTA INCANTESIMO

Oblivion

Cancella la memoria di un personaggio, il quale dimenticherà tutto quello che è accaduto nella scena in corso, fino a questo momento. Per ciò che lo riguarda, sarà come se il personaggio non fosse stato in scena.

CARTA INCANTESIMO

Reducto

Sposta oggetti sulla traiettoria di un eventuale inseguitore, permettendo di sfuggirgli fino alla fine della scena. Questo annulla anche un confronto di Lotta.

CARTA INCANTESIMO

Reparo

Aggiusta un qualsiasi oggetto che si sia rotto.

CARTA INCANTESIMO

CARTA INCANTESIMO

CARTA INCANTESIMO

CARTA INCANTESIMO

La Pietra Filosofale

E' l'oggetto magico più potente, anche se in pochi sanno come utilizzarlo. La leggenda narra che tramite quest'oggetto, sia possibile guadagnare la vita eterna. Una volta per atto, conferisce un +5 in Fortuna a chi la possiede.

OGGETTO MAGICO

Mantello dell'Invisibilità

Una volta per Atto, consente di entrare in scena di nascosto oppure di uscire sgattaiolando, senza essere visto dagli altri personaggi. Non può interrompere un confronto in atto.

OGGETTO MAGICO

Mappa del Malandrino

Una volta per scena, permette di far entrare in scena (e di rimanerci) o di far uscire di scena (e rimanere dietro le quinte) un qualsiasi personaggio, anche se non si ha il controllo della scena in corso.

OGGETTO MAGICO

Passaporta

Permette di spostare la scena, trasformando la scenografia, per passare ad una nuova scena, anche se non si ha il controllo della scena in corso. Per far questo, è necessario però abbandonare l'oggetto magico, il quale tornerà a far parte del mazzo degli oggetti magici.

OGGETTO MAGICO

Pozione Polisucco

Permette una singola volta nel corso della rappresentazione di assumere l'aspetto di un altro personaggio o di una comparsa. Gli altri personaggi cadranno automaticamente nell'inganno, a meno che la vera persona di cui si è preso l'aspetto non faccia ingresso in scena. In questo caso, è necessario un confronto di Fortuna con chi tenta di scoprire l'inganno. Una volta usata, la carta tornerà nel mazzo degli oggetti magici.

OGGETTO MAGICO

Veritaserum

Una singola volta nel corso della rappresentazione, permette di estorcere un'informazione ad un personaggio. La vittima dovrà prima bere la pozione. Una volta usata, la carta tornerà nel mazzo degli oggetti magici.

OGGETTO MAGICO

OGGETTO MAGICO

OGGETTO MAGICO



Andrea Guerrieri 2002
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