

❧ VOCI DAL NULLA ❧

(liberamente ispirato all'omonimo romanzo di Patricia A. McKillip)

Adattamento per On Stage!

di Sabrina "Starlett" Bravetti

dedicato ad Andrea "Imy", il vero Mago

PERSONAGGI

- ❖ Aaron Fisher – il poliziotto
- ❖ Dott. Arturo Fiori – lo scienziato
- ❖ Il Mago – il pianista dei Nova
- ❖ Il Professore – l'arpista dei Nova
- ❖ Jason Klyos – Direttore di Averno
- ❖ La Regina di Cuori – la cubista dei Nova
- ❖ Nebraska – il tecnico delle casse soniche – Nova
- ❖ Quasar – la cantante dei Nova
- ❖ Terra Viridian (il lato cosciente)
- ❖ Terra Viridian (il lato visionario)

❧ INFORMAZIONI PER IL REGISTA ❧

La storia è ambientata in un futuro remoto in cui l'umanità è riuscita a colonizzare molti pianeti, ha avuto primi contatti con diverse specie aliene e si è ritrovata a dover fare i conti con un sempre maggior numero di nascite di bambini sensitivi o dotati di veri e propri poteri psichici. Il Governatore Supremo è a capo della Terra, coadiuvato nella gestione del pianeta dai Governatori dei singoli settori. La religione cristiana e quella islamica, quasi del tutto dimenticate, sono state riscoperte su alcuni pianeti, rielaborate e trasformate in un'unica nuova e potente religione; nel giro di pochi secoli la Chiesa Rinata (che inizialmente contava un pugno di fedeli) ha raggiunto un potere di poco inferiore a quello del Governatore Supremo. Attorno alla terra è stato costruito Averno, il primo carcere di massima sicurezza orbitante. Ad Averno vengono inviati i criminali più pericolosi o le persone di cui ci si vuol dimenticare. Nessuno è mai riuscito a fuggire da Averno, così come nessun detenuto è mai riuscito a trovare il modo di suicidarsi.

❧ BREVE ANTEFATTO ❧

Il Direttore di Averno, **Jason Klyos**, ha ricevuto ordine dall'I.B.I. (Interplanetary Bureau of Investigation) di organizzare un concerto dei Nova (un famoso gruppo terrestre) su Averno. Nessuno sano di mente rifiuterebbe un ordine dell'I.B.I., l'organizzazione che rappresenta la massima espressione del potere del Governatore Supremo e della Chiesa Rinata (Agenti Inquisitori e Truppe speciali che lavorano fianco a fianco).

Il **Dott. Fiori** ha raggiunto Averno con lo scopo di utilizzare la sua Macchina dei Sogni su Terra Viridian.

L'agente dei Nova, il proprietario del locale dove solitamente si esibiscono (il Constellation Club) ha immediatamente accettato la proposta del Direttore di Averno. I Nova (**il Mago, Quasar, il Professore, Nebraska e la Regina di Cuori**) si sono imbarcati sull'astronave del Mago, il Pianto Volante per raggiungere il carcere orbitante. **Aaron Fisher**, mosso dal desiderio di guardare in faccia la donna che ha ucciso sua moglie, **Terra Viridian**, e che da sette anni langue su Averno, si è imbarcato clandestinamente sul Pianto Volante.

L'avventura per i personaggi inizia al momento dell'arrivo su Averno.

SCENOGRAFIA

GIARDINO BOTANICO

Un locale interamente circondato da pareti trasparenti affacciate sullo spazio. La vegetazione è composta unicamente da sinto-piante (piante sintetiche), ma odori, colori e rumori sono tipici di un giardino primaverile. Il labirinto di siepi e la fontana al centro del giardino (raffigurante Psiche ed Amore) ne rappresentano il fiore all'occhiello.

HANGAR NAVETTE

Locale chiuso per il ricovero di navette spaziali. Al momento dell'arrivo dei Nova, al suo interno si trovano la "Cygnus" (navetta personale del Direttore Klyos – per due passeggeri) e la "Desdemona" (navetta per 4 passeggeri). Solo il Direttore Klyos conosce la password per attivarne i comandi ed è l'unico che possa autorizzare l'entrata o l'uscita delle navette da Averno. Entrambe le navi possono sparare siluri al plasma.

IL PIANTO VOLANTE

E' la nave spaziale del Mago. E' una vecchia nave che può contenere sino ad otto persone. E' divisa in tre distinti locali: la sala comune munita di brande, tavolo, replicatore e zona bagno, la plancia di controllo ed una capiente stiva. Solo il Mago conosce la password per attivare i comandi del Pianto Volante. Gli unici a saper pilotare una nave spaziale sono: il Mago, Nebraska, il Professore, Aaron Fisher, Jason Klyos ed il dott. Fiori.

LA CELLA DI TERRA VIRIDIAN

Si tratta di una stanza di 3x3 metri dotata di due parallelepipedi: il primo, della stessa consistenza di un materasso, funge da letto; il secondo, invece, dagli angoli arrotondati, funge da tavolo. In un angolo, infine, si trovano un wc ed un pannello ad attivazione vocale (posto al di sopra di un pannello che risucchia acqua) dal quale viene soffiata acqua per una rapida doccia. E' possibile accedervi solo con una password (conosciuta da Klyos e dal dott. Fiori).

MENSA

Tutti i detenuti mangiano in cella (vengono nutriti con cibo in pillole). Solo il direttore di Averno, il suo vice, il personale medico, i rari ospiti e le guardie hanno accesso a questa sala. Al suo interno si trovano tre replicatori e diversi tavoli e sedie, nonché un computer in grado di soddisfare le richieste dei commensali (ad esempio musica durante i pasti, ecc.) o per monitorare in qualsiasi momento lo status dei detenuti.

SALA DEL CONCERTO

Questa è una sala più grande delle altre. Di solito funge da sala riunioni, ma in quest'occasione è stata preparata affinché i Nova possano suonare. I detenuti potranno assistere al concerto dalle loro celle (il computer diffonderà la musica e trasmetterà in tempo reale il concerto). Solo il Direttore, il vice-direttore, il personale medico, gli ospiti e parte delle guardie potranno godersi lo spettacolo dal vivo.

STANZE

- STANZA DEL DOTT. FIORI
- STANZA DEL MAGO
- STANZA DEL PROFESSORE
- STANZA DELLA REGINA DI CUORI
- STANZA DI AARON FISHER
- STANZA DI NEBRASKA
- STANZA DI QUASAR

Tutte le stanze sono simili. Letto singolo, armadio, scrivania, tavolino con sedie, divano, computer, replicatore, pareti olografiche per ricreare un panorama piacevole, olocamere per modificare a proprio piacimento la stanza, bagno dotato di ogni comfort. *(Ogni volta che la scena si svolge all'interno di una di queste stanze, la persona che occupa tale camera deve specificare se ha utilizzato gli ologrammi e, in caso affermativo, descrivere la propria stanza.)*

UFFICIO DEL DIRETTORE

Vi si trovano una scrivania (su cui spicca un computer) e tre sedie di pelle (una nera dietro la scrivania e due rosse di fronte). Le pareti olografiche della stanza sono state programmate affinché si abbia l'impressione di trovarsi su una spiaggia al tramonto. Una porta laterale accede alla camera del Direttore (vedi descrizione delle stanze).

Oggetti e locazioni

Macchina dei sogni (*stanza del dott. Fiori*) – si tratta di un congegno facilmente trasportabile, dotato di neurocavi che devono essere collegati alla testa del paziente (non provoca alcun dolore). E' come se il paziente fosse sottoposto ad una seduta di agopuntura).

Nanobomba (*All'interno di un involucro simile ad un portasigarette, ma rivestito di piombo per rendere impossibile il rilevamento del contenuto. L'involucro è in possesso di Quasar*) - La nanobomba è un'arma dichiarata illegale qualche anno fa in quanto capace di distruggere la vita su un intero pianeta. E' possibile azionarla solo conoscendo la giusta sequenza alfanumerica (l'unico a conoscerla è il dott. Fiori).

Strumenti dei Nova:

Arpa a canne – stiva del Pianto Volante
Pianoforte – stiva del Pianto Volante
Cubi pieni di fumo – stiva del Pianto Volante
Casse soniche – stiva del Pianto Volante

LE VISIONI

(da consegnare a Terra Viridian – lato visionario –una volta per atto a partire dal 2° atto)

- 1) Buio. Non il buio delle palpebre abbassate, con i suoi casuali barlumi colorati, non il buio della notte, con i suoi fuochi remoti, ma la muta, immota mezzanotte del vuoto. Tu sei lì dentro. Vi sei rinchiusa. Vi sei sepolta. Stringi il buio fra i denti, lo ispiri nei polmoni. Le tue ossa sono scolpite nella notte. I tuoi occhi non contengono luce. Forse ti trovi oltre il limite dell'universo, in un luogo in cui la luce non è ancora stata concepita.
- 2) L'ovale si spezza. Filigrana come ragnatela... Un merletto che ricopre la spiaggia... Qualunque cosa ne stia uscendo, è enorme. Metamorfosi... Una larva intelligente, con un bozzolo di ametista che, alla sanguigna luce del sole morente, si vetrifica. Ossa. Ossa di cristallo. Il fragile scheletro luccicante giace immobile sulla sabbia traendo di tanto in tanto barbagli di fuoco dal debole sole.
- 3) Un'onda, poi un'altra ed un'altra ancora. Il mare alieno pare accarezzare l'enorme creatura con le sue onde verdi. Il vetro lentamente si scioglie rivelando un essere alieno d'una bellezza disarmante, figlio di un angelo e d'una vanessa, enorme, più grande di una nave spaziale. Dischiude le ali, una dopo l'altra e schegge di vetro piovono intorno al suo corpo e s'infiammano al bacio cremisi del sole morente. Dischiude le ali, tenta di spiccare il volo, ma non ha la forza sufficiente. Ha bisogno di più luce, la luce è vita, la luce è l'eternità. Cade a terra...
- 4) Occhi alieni ti guardano. La luce! Ne senti il bisogno! Sta morendo! Il bisogno è la luce, il bisogno è volare... ma senza luce, c'è solo morte! Vedi pianeti scorrere, uno dietro l'altro. La creatura lancia un grido disperato. Tutt'intorno a te l'universo pare tremare. Ancora pianeti, e stelle, poi la Terra, ancora la Terra, stelle, pianeti... ed il suo pianeta! Ti ha mostrato la strada! Devi raggiungerlo, devi fare presto... la luce... è vita!

❧ NUOVE FRASI FATTE ❧

ACCESSO CONFERMATO, DIRETTORE KLYOS!

La Frase consente ad un personaggio che non sia il Direttore di Averno di trovare la password (una sola password!) che protegge i comandi di una navetta spaziale o che sblocca la porta di una cella

❧
IN SCENA

ACCESSO NEGATO!

La Frase annulla gli effetti di “Accesso confermato, Direttore Klyos!”. Un allarme avverte il Direttore e le guardie che qualcuno ha tentato di decriptare la password.

❧
IN SCENA, DIETRO LE QUINTE

BELLA MOSSA!

La Frase consente ad una navetta spaziale di evitare un micidiale colpo al plasma (contrasta gli effetti di: NON ANDRAI LONTANO!)

❧
IN SCENA, DIETRO LE QUINTE

NON ANDRAI LONTANO!

La Frase consente ad una navetta spaziale di sparare un micidiale colpo al plasma. La navetta colpita esplose.

❧
IN SCENA

Voci dal nulla

LA REGINA DI CUORI
(MICHELLE VIRIDIAN)

SCENOGRAFIA

GIARDINO BOTANICO	STANZA DEL MAGO
HANGAR NAVETTE	STANZA DEL PROFESSORE
IL PIANTO VOLANTE	STANZA DELLA REGINA DI CUORI
LA CELLA DI TERRA VIRIDIAN	STANZA DI AARON FISHER
MENSA	STANZA DI NEBRASKA
SALA DEL CONCERTO	STANZA DI QUASAR
STANZA DEL DOTT. FIORI	UFFICIO DEL DIRETTORE

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei Michelle Viridian. Tu e tua sorella Terra siete nate su una piccola e lontana luna, all'interno di una minuscola colonia di umani. Tua sorella, di un anno più grande di te, è una sensitiva, mentre tu sei priva di questo potere. All'età di quattordici anni hai iniziato a suonare la batteria di cubi (cubi pieni di fumo che muta colore a seconda della percussione) e la musica è divenuta la tua unica ossessione, mentre tua sorella si è follemente innamorata di un ragazzo di nome Todd. L'anno successivo, in seguito all'esplosione dell'astronave su cui viaggiavano i vostri genitori (tua sorella aveva avuto una visione in merito), troppo giovani per restare a lavorare sulla colonia, siete state rimandate sulla Terra. Sei convinta che la sanità mentale di tua sorella sia stata fortemente scossa dalla visione e dal distacco da Todd. Sette anni fa, dopo che Terra fu l'esecutrice di un'inspiegabile strage nel Settore Deserto (sparò con un fucile al plasma sui compagni di battaglione uccidendone 1509), fuggisti da un posto all'altro, celando la tua identità per evitare il confronto con tutte quelle persone che avrebbero preteso risposte dall'unica parente in vita di Terra Viridian. Una notte, richiamata da una dolce musica, entrasti al Constellation Club e ti fermasti ad ascoltare il gruppo dei Nova. Quello che ti colpì maggiormente fu il pianista. Mentre suonava Bach, il suo sguardo era perso nel vuoto, come se la sua mente fosse distante milioni di anni luce. Salisti sul palco e suonasti la batteria di cubi con i Nova per due ore. Al termine dello spettacolo, il Mago ti chiese di unirti ai Nova e tu accettasti. Da quel giorno, il Mago (che i Nova chiamano affettuosamente "Magico Capo") è divenuto il tuo più grande amico ed il Constellation Club un luogo che ami definire "casa". Tutti ti conoscono come "la Regina di Cuori". Hai lunghi capelli rosso-rosa punteggiati di forcine a forma di cuore e profondi occhi grigi; il tuo volto è perennemente truccato di oro, rosso e grigio luminoso, proprio come il viso raffigurato nell'omonima carta. Tre anni fa hai abbandonato i Nova ed hai suonato nei gruppi più famosi della galassia, ma qualche mese fa, sentendo la mancanza del Mago e di tutto ciò che consideri "casa", hai mollato tutto e sei tornata a suonare con loro. Un mese fa hai conosciuto Aaron Fisher, un poliziotto amico del Mago. E' un uomo dolce e duro al tempo stesso, un uomo che, a tuo parere, porta il fardello di un passato inclemente, proprio come te. Nonostante ti fossi ripromessa di non lasciarti andare, ti sei innamorata di lui ed ora soffri perché il tuo passato ti impedisce di legarti a qualcuno. Ti sei concessa una splendida notte d'amore con lui, ma non puoi andare oltre, almeno fino a quando non avrai raggiunto il tuo scopo. Temi che Aaron possa, in qualche modo, ostacolarti; inoltre, non vuoi coinvolgerlo in qualcosa di tanto pericoloso. Di certo, quando avrai sistemato ogni cosa, tornerai a cercarlo. E' lui l'uomo della tua vita, ne sei certa.

Obiettivi: Far evadere tua sorella Terra e portarla lontano da Averno. Tenere alla larga Aaron Fisher per impedirgli di intralciarti o di correre rischi a causa tua.

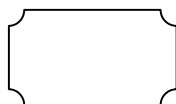
Abilità:

"Magico Capo, aiutami!" - Una volta per atto può rivolgere una richiesta di aiuto al Mago fuori scena che deve intervenire.

"Negare tutto" - Dibattito +5 nel persuadere un personaggio che si è assolutamente sinceri.

Frase: "Nessuno vuole più avere a che fare con me perché finisco sempre coll'andarmene. Però li lascio migliori di come erano e la gente dice che mi porto dietro la fortuna."

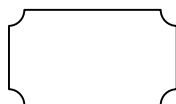
Dibattito



Lotta



Fortuna



Ferite



Leggere



Gravi



Mortali

ATTI E SCENE

ATTO I	ATTO II	ATTO III	ATTO IV	ATTO V
<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1
<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2
<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3

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

Voci dal nulla

AARON FISHER
(IL POLIZIOTTO)

SCENOGRAFIA

GIARDINO BOTANICO	STANZA DEL MAGO
HANGAR NAVETTE	STANZA DEL PROFESSORE
IL PIANTO VOLANTE	STANZA DELLA REGINA DI CUORI
LA CELLA DI TERRA VIRIDIAN	STANZA DI AARON FISHER
MENSA	STANZA DI NEBRASKA
SALA DEL CONCERTO	STANZA DI QUASAR
STANZA DEL DOTT. FIORI	UFFICIO DEL DIRETTORE

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei Aaron Fisher, un poliziotto che vive nel Settore Costadoro. Sette anni fa tua moglie, in missione nel Settore Deserto, è stata uccisa da Terra Viridian, una pazza che ha aperto il fuoco ed ucciso 1509 dei militari facenti parte del suo stesso battaglione! Tua moglie ti aveva appena comunicato che si sarebbe presto congedata dal momento che aspettava un figlio... tuo figlio!

Accecato dal dolore e dalla disperazione, rasentando l'ossessione, hai passato questi anni tentando di reperire il maggior numero di informazioni su Terra Viridian. Interrogando un militare facente parte dello stesso battaglione di Terra, uno dei pochi superstiti alla strage, sei riuscito a scoprire che la donna ha un parente in vita, ma la persona in questione non ha saputo dirti con certezza se si trattasse di un fratello o di una sorella. Da allora, dal momento che non puoi sfogare la tua rabbia su Terra Viridian (rinchiusa nell'inaccessibile prigione orbitante di Averno), cerchi disperatamente il suo unico parente in vita.

Quando non sei in servizio, passi parecchio tempo al Constellation Club (a bere per dimenticare e ad ascoltare musica) dove suonano i Nova, il gruppo di cui fa parte il Mago, uno dei tuoi migliori amici. E' lì che hai conosciuto la Regina di Cuori, una ragazza dai capelli rosso-rosa punteggiati di forcine a forma di cuore, stupendi occhi grigi e volto perennemente truccato d'oro, rosso e grigio luminoso. Stregato dal suo sguardo e dalla profondità delle sue parole, le hai donato una rosa ed il tuo gesto ha attratto la sua attenzione. La Regina di Cuori è riuscita a far vibrare nuovamente il tuo cuore dopo sette anni. Avete trascorso una splendida notte d'amore, ma da quel momento ti sembra che la ragazza sia divenuta sfuggente. Pur non sapendo nulla di lei, così come non sai nulla di nessuno dei membri del gruppo dei Nova (quelli che consideri i tuoi migliori amici), sei certo che sia la donna che, finalmente, potrà portare un po' di pace e serenità nella tua vita.

Quando hai saputo che i Nova avrebbero suonato su Averno, hai deciso che non avresti perso l'occasione di guardare Terra Viridian negli occhi e ti sei nascosto nella stiva del Pianto Volante, la nave del Mago. A metà viaggio, il Mago ti ha scoperto, ma ha capito le tue motivazioni (come sempre) ed ha deciso di farti entrare ad Averno come guardia del corpo di Quasar.

Obiettivi: Trovare l'unico parente in vita di Terra Viridian per vendicarti. Sposare la Regina di Cuori. Proteggere Quasar per non tradire il vero motivo per cui sei su Averno.

Abilità:

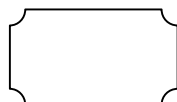
"**Cacciatore provetto**" - Fortuna + 5 nel notare personaggi che origliano e/o nascosti in scena o nel rintracciare, nel giro di una scena, la traccia lasciata da una o più persone.

"**Odio**" - Dibattito + 5 nei confronti di Terra Viridian o del suo unico parente in vita.

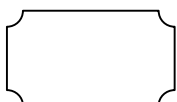
"**Pregiudizio**" - Dibattito + 5 quando un altro personaggio cerca di convincere su di un argomento in cui si ha un'idea notoriamente diversa

Frase: A volte è più facile restare in silenzio. Niente confusione, niente imbarazzo, niente ferite... e niente domani.

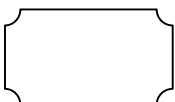
Dibattito



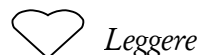
Lotta



Fortuna



Ferite



Leggere



Gravi



Mortali

ATTI E SCENE

ATTO I	ATTO II	ATTO III	ATTO IV	ATTO V
<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1
<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2
<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3

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

Voci dal nulla

IL MAGO
(ROGER RESTAK)

SCENOGRAFIA

GIARDINO BOTANICO	STANZA DEL MAGO
HANGAR NAVETTE	STANZA DEL PROFESSORE
IL PIANTO VOLANTE	STANZA DELLA REGINA DI CUORI
LA CELLA DI TERRA VIRIDIAN	STANZA DI AARON FISHER
MENSA	STANZA DI NEBRASKA
SALA DEL CONCERTO	STANZA DI QUASAR
STANZA DEL DOTT. FIORI	UFFICIO DEL DIRETTORE

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei Roger Restak, ma tutti ti conoscono come "il Mago" (gli amici ti chiamano "Magico Capo". Da anni fai parte dei Nova, un acclamato complesso all'interno del quale suoni il pianoforte (collegandoti con neurocavi alle casse soniche gestite da Nebraska). Sei tu il fondatore del gruppo e, finora, hai accolto musicisti desiderosi di chiudere col proprio passato. Insieme a te ci sono Nebraska (alle casse soniche), il Professore (arpa a canne), Quasar (la più bella voce che tu abbia mai sentito) e la Regina di Cuori (ai cubi). Quasar è stata la prima ad entrare a far parte del gruppo dei Nova. Quando l'hai conosciuta era una ragazzina che vendeva il proprio corpo per una dose. L'hai aiutata ad uscire dal nero tunnel di droga e prostituzione ed ora è una delle cantanti più famose del pianeta. Per te è come una figlia. Di Nebraska e del Professore non sai molto, ma vuoi loro molto bene. Per la Regina di Cuori, infine, provi un profondo affetto. Non ne hai mai parlato a nessuno (neppure a lei), ma tu conosci la sua vera identità: lei è Michelle Viridian, la sorella della donna che, sette anni fa, sparò senza un apparente motivo sui compagni di battaglione uccidendone 1509. E' sola e perennemente in fuga da allora ed è per questo che senti di doverla proteggere. Aaron Fisher è il tuo migliore amico. E' un bravo poliziotto ed una persona buona, anche se l'odio per Terra Viridian, la donna che ha ucciso sua moglie sette anni fa, lo sta consumando. Hai notato l'amore sbocciato a prima vista fra Aaron e la Regina di Cuori e questo ti preoccupa e ti rassicura al tempo stesso. Da una parte pensi che i tuoi due amici siano fatti l'uno per l'altra (e che il destino, facendoli incontrare, abbia semplicemente restituito ad Aaron l'amore che la sorella della Regina di Cuori gli aveva strappato), dall'altra temi che Aaron, scoprendo la verità, possa fare qualcosa di terribile. Sei convinto che Aaron dovrebbe perdonare Terra Viridian e che Michelle, la Regina di Cuori, dovrebbe svelare la propria identità ad Aaron (solo così il loro amore potrà crescere). Per quanto concerne Nebraska ed il Professore, sei riuscito a percepire, per entrambi, un passato basato su continui spostamenti da un pianeta all'altro. Sei certo che entrambi stiano fuggendo da qualcosa ed è per questo che schermi le loro menti per impedire ad altri sensitivi di trovarli. Sei un potente sensitivo e le tue percezioni aumentano a dismisura quando suoni il piano. Le tue mani iniziano a suonare antiche e dimenticate sinfonie di Bach, ma la tua mente viaggia attraverso lo spazio ed il tempo, vedendo e sentendo cose precluse alla maggioranza della gente. Durante il viaggio per Averno sul Pianto Volante, hai scoperto Aaron nascosto nella stiva. Avresti dovuto riportarlo sulla Terra, ma hai pensato che forse, guardando Terra Viridian negli occhi, finalmente avrebbe trovato la forza di perdonarla. Hai deciso di portarlo con te su Averno. A tutti farai credere che si tratti della guardia del corpo di Quasar.

Obiettivi: Coronare il sogno d'amore di Aaron e della Regina di Cuori. Impedire che qualcuno legga le menti dei tuoi amici. Realizzare su Averno il più grande concerto che la storia ricordi.

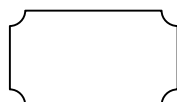
Abilità: "Amabilità" – Dibattito +5 nell'affascinare le persone amate (in questo caso i Nova ed Aaron Fisher) e convincerle a fare qualcosa per tutta la durata della scena.

"Visione condivisa" – (una volta per atto) condividi la visione di un altro sensitivo

"Schermo mentale" – (una volta per atto) permette di schermare la mente di uno o più personaggi per impedire la lettura dei pensieri (annulla gli effetti di: "macchina dei sogni", "seconda vista").

Frase: "Il Pianto Volante? Posso solo dirti che, se avessi un'anima, ora ci staremmo seduti dentro!"

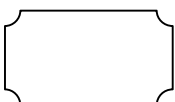
Dibattito



Lotta



Fortuna



Ferite



Leggere



Gravi



Mortali

ATTI E SCENE

ATTO I	ATTO II	ATTO III	ATTO IV	ATTO V
<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1
<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2
<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3

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

Voci dal nulla

DOTT. ARTURO FIORI
(SCIENZIATO)

SCENOGRAFIA

GIARDINO BOTANICO	STANZA DEL MAGO
HANGAR NAVETTE	STANZA DEL PROFESSORE
IL PIANTO VOLANTE	STANZA DELLA REGINA DI CUORI
LA CELLA DI TERRA VIRIDIAN	STANZA DI AARON FISHER
MENSA	STANZA DI NEBRASKA
SALA DEL CONCERTO	STANZA DI QUASAR
STANZA DEL DOTT. FIORI	UFFICIO DEL DIRETTORE

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei il dottor Arturo Fiori, inventore dell'incredibile macchina capace di trasformare i pensieri ed i sogni in immagini olografiche (quella che tu hai battezzato "macchina dei sogni"). Basta collegare i neurocavi alla testa di una persona ed ecco che, nella stanza, si materializzano i suoi pensieri (o i suoi sogni nel caso stia dormendo).

Da anni ti interessi al caso di Terra Viridian, la donna che ha sparato senza apparente ragione sui propri compagni di battaglione (uccidendone ben 1509!) ed ora che finalmente sei in grado di utilizzare la tua fenomenale macchina, hai ottenuto il permesso di sperimentarla sulla donna.

Il vero motivo per cui hai dedicato sette anni di studi alla macchina dei sogni non è amor di scienza (o follia) come tutti i tuoi colleghi pensano. A differenza di molti altri scienziati, tu sei un sensitivo e sette anni fa sei entrato in contatto, seppure per pochi minuti, con la mente di Terra Viridian e sei rimasto profondamente toccato da quello che hai percepito. Non era Terra Viridian quella che stava incenerendo un intero battaglione, bensì una mente aliena che si serviva della donna per uccidere centinaia di esseri umani. Le tue doti extrasensoriali, purtroppo, non sono particolarmente sviluppate ed è per questo motivo che hai creato una macchina in grado di materializzare i pensieri ed i sogni di Terra Viridian. Sei certo che la donna, seppure inconsciamente, conosca il pianeta da cui provengono le distruttive creature aliene ed è per questo che hai fatto di tutto per poterne studiare i pensieri ed i sogni. Prima di salire sull'astronave che ti avrebbe condotto su Averno, inoltre, ti sei rivolto ad un'organizzazione malavitosa insediata su Liber Prime affinché ti procurasse una nanobomba, un'arma dichiarata illegale alcuni anni fa in quanto capace di distruggere la vita su un intero pianeta. Il tuo contatto ti ha garantito che la nanobomba arriverà presto su Averno, in un pacco della grandezza di un portasigarette. Il corriere non conosce il nome del destinatario del pacco, così come tu non sai niente di lui. Dovrai escogitare qualcosa per scoprire di chi si tratti senza farti scoprire dalle forze dell'ordine (e guadagnarti così una stanza tutta tua nel carcere orbitante di Averno!). Sai che entrare in possesso della nanobomba non sarà un compito semplice, ma nulla di quanto hai in mente di fare lo sarà. Hai intenzione di utilizzare quella nanobomba per distruggere il pianeta sul quale vivono le creature che hanno costretto Terra Viridian ad uccidere tutti i suoi compagni. Non puoi permettere che la terra, il tuo amato pianeta, corra un rischio tanto grande...

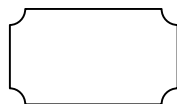
Obiettivi: Scoprire tutte le informazioni di Terra sulla creatura aliena e sul suo pianeta di provenienza. Trovare la persona alla quale è stata affidata la nanobomba. Raggiungere il pianeta e distruggerlo con la nanobomba.

Abilità: "Ingannare" Dibattito + 5 nel persuadere un singolo personaggio a compiere una determinata azione entro la fine della scena.

"Macchina dei sogni" - Permette di scoprire uno degli obiettivi di un altro personaggio o di condividere una visione (una volta per atto). La persona in questione deve stendersi e tu devi collegare una serie di neurocavi alla sua testa. Di conseguenza, affinché la macchina dei sogni possa venire attivata, occorre che il personaggio sia consenziente o, in caso negativo, incapace di opporre resistenza (drogato, legato, svenuto, ecc.)

Frase: "Rifletti, ricorda!"

Dibattito



Lotta



Fortuna



Ferite



Leggere



Gravi



Mortali

ATTI E SCENE

ATTO I	ATTO II	ATTO III	ATTO IV	ATTO V
<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1
<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2
<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3

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

Voci dal nulla

QUASAR
(LA CANTANTE DEI NOVA)

SCENOGRAFIA

GIARDINO BOTANICO	STANZA DEL MAGO
HANGAR NAVETTE	STANZA DEL PROFESSORE
IL PIANTO VOLANTE	STANZA DELLA REGINA DI CUORI
LA CELLA DI TERRA VIRIDIAN	STANZA DI AARON FISHER
MENSA	STANZA DI NEBRASKA
SALA DEL CONCERTO	STANZA DI QUASAR
STANZA DEL DOTT. FIORI	UFFICIO DEL DIRETTORE

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei la cantante dei Nova. Sei una giovane e bella ragazza, particolarmente interessata al tuo aspetto. Prima di ogni concerto passi ore a provare trucco, abiti e smalto. Nessuno ti ha mai visto più di una volta con la stessa acconciatura o con lo stesso vestito. Hai un talento naturale per cambiare radicalmente aspetto da un giorno all'altro. La tua voce è una delle più belle della galassia e tu sei ben consapevole del tuo talento. Il tuo odio più grande è nei confronti della Regina di Cuori. Da quando è arrivata, il Mago non fa che starle dietro come un cagnolino e questo tu proprio non riesci a sopportarlo. Prima di tutto, il Mago è un grande musicista e non dovrebbe perder tempo con quella che tu consideri una sciacquetta; inoltre, tu sei follemente innamorata di lui, ma lui sembra riservarti solo un paterno affetto, sentimento di cui non hai affatto bisogno. Da lui vuoi ben altro! Sei certa che, se la Regina di Cuori sparisse per sempre, riusciresti finalmente a conquistarlo.

Qualche giorno fa, nonostante il trucco, sei stata riconosciuta da colui che un tempo, prima di entrare nei Nova, ti forniva le droghe di cui eri solita fare uso. Già da anni, grazie al Mago, sei uscita dal tunnel della droga e della prostituzione, ma l'uomo ha minacciato di spifferare tutto ai giornali e tu, timorosa per la tua carriera ed il tuo futuro, hai accettato un compromesso. In cambio del suo silenzio, dovrai consegnare ad una persona su Averno un misterioso pacco delle dimensioni di un portasigarette. Non conosci il nome del destinatario, ma ti è stato detto che sarà lui a cercarti. L'uomo ti ha intimato di non aprire per nessun motivo il pacco, di evitare le forze dell'ordine e, soprattutto, di proteggerlo a costo della vita. Il Mago, per aiutare il suo amico Aaron Fisher imbarcatosi clandestinamente sul Pianto Volante, ha deciso di raccontare a tutti che si tratta della tua guardia del corpo. Come farai a staccarti il poliziotto di dosso? Sei terrorizzata al pensiero che gli altri possano scopriarti (soprattutto il Mago!), ma l'idea che tutto il pianeta venga a conoscenza del tuo sordido passato ti spaventa ancor di più.

Obiettivi: Allontanare la Regina di Cuori o screditarla agli occhi del Mago. Far innamorare di te il Mago. Consegnare l'illegale pacco prima che qualcuno ti scopra.

Abilità:

"Libertinaggio" - Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a compiere nella scena un atto licenzioso, ad abbandonarsi al piacere dei sensi o a cedere al vizio.

"Travestimento" - ha la facoltà di entrare in scena nei panni di altri personaggi senza essere riconosciuta (Dibattito +5 in un eventuale confronto fatto da un avversario per svelare il travestimento)

Frase: "Mi dona questo colore?"

"Ehi, Grande Capo, ti va di suonare qualcosa solo per me? Magari quel... come si chiama? Bach?"

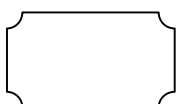
Dibattito



Lotta



Fortuna



Ferite



Leggere



Gravi



Mortali

ATTI E SCENE

ATTO I	ATTO II	ATTO III	ATTO IV	ATTO V
<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1
<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2
<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3

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

Voci dal nulla

TERRA VIRIDIAN
(IL LATO COSCIENTE)

SCENOGRAFIA

GIARDINO BOTANICO	STANZA DEL MAGO
HANGAR NAVETTE	STANZA DEL PROFESSORE
IL PIANTO VOLANTE	STANZA DELLA REGINA DI CUORI
LA CELLA DI TERRA VIRIDIAN	STANZA DI AARON FISHER
MENSA	STANZA DI NEBRASKA
SALA DEL CONCERTO	STANZA DI QUASAR
STANZA DEL DOTT. FIORI	UFFICIO DEL DIRETTORE

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu rappresenti il *lato cosciente* di Terra Viridian (mentre un altro attore interpreterà il *lato visionario* di Terra Viridian – *Ogni volta che dovrete entrare in scena, lo farete assieme poiché rappresentate un'unica, instabile persona, una donna che alterna momenti di lucidità a visioni che la strappano completamente alla realtà*).

Sei nata su una piccola e lontana luna, all'interno di una minuscola colonia di umani. Hai una sorella, di un anno più giovane, di nome Michelle. Sin da piccola, a differenza di Michelle, hai sempre avuto il dono (o la maledizione?) di prevedere determinati eventi attraverso vere e proprie visioni. A quindici anni ti sei innamorata di un ragazzo eccezionale di nome Todd e ti sei resa conto che non desideravi altro che sposarlo e vivere per sempre al suo fianco. Eri veramente felice, ma il destino ha rovinato tutto nell'arco di un anno. All'età di sedici anni, infatti, hai avuto una terribile visione nella quale i tuoi genitori morivano in seguito all'esplosione dell'astronave su cui viaggiavano, visione che, come tutte le altre, si è purtroppo avverata. Troppo giovani per restare a lavorare sulla colonia, tu e tua sorella Michelle siete state rimandate sulla Terra, così sei stata definitivamente strappata al tuo vero amore. Incapace di trovare un po' di pace e di vivere accanto alla sorella che tanto ti ricordava le persone perdute, ti sei arruolata nell'esercito.

Sette anni fa, mentre il tuo battaglione si trovava nel Settore Deserto, durante un'esercitazione, hai avuto una visione della quale non ricordi nulla. Sai solo che, quando la visione è svanita, ti sei ritrovata sola, nel deserto, sotto un solo cocente, in mezzo ai cadaveri di 1509 dei tuoi compagni. Hai vagato per giorni in preda allo choc, fino a quando sei stata catturata e rinchiusa nel carcere orbitante di Averno. Sei certa di non esser pazza, ma non sai spiegarti come mai tu abbia ucciso tutte quelle persone. Da allora, imprigionata assieme ai tuoi dubbi e sensi di colpa, hai trascorso i pochi momenti di lucidità e consapevolezza (quelli in cui le visioni ti concedono un po' di tregua) desiderando la morte, ma su Averno nessun carcerato ha mai trovato il modo di suicidarsi.

Obiettivi: Suicidarti.

Abilità:

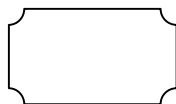
"Fingere la pazzia" - Dibattito +5 nell'attirare l'attenzione dei presenti per tutta la durata della scena. Esclude altri confronti di Dibattito, ma non i confronti di Lotta.

"Resistenza" - Annulla un livello di ferite in un confronto di Lotta o in una catastrofe.

"Seconda vista" - una volta per atto può esaminare le Frasi Fatte in possesso di un altro giocatore o conoscere in anticipo l'assegnazione di un punteggio nell'asta delle scene prima di mettere il suo.

Frase: "Vero o falso? Avanti, indovinate! Sono o non sono pazza?"

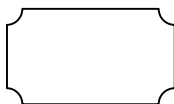
Dibattito



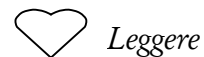
Lotta



Fortuna



Ferite



Leggere



Gravi



Mortali

ATTI E SCENE

ATTO I	ATTO II	ATTO III	ATTO IV	ATTO V
<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1
<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2
<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3

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

Voci dal nulla

TERRA VIRIDIAN
(IL LATO "VISIONARIO")

SCENOGRAFIA

GIARDINO BOTANICO	STANZA DEL MAGO
HANGAR NAVETTE	STANZA DEL PROFESSORE
IL PIANTO VOLANTE	STANZA DELLA REGINA DI CUORI
LA CELLA DI TERRA VIRIDIAN	STANZA DI AARON FISHER
MENSA	STANZA DI NEBRASKA
SALA DEL CONCERTO	STANZA DI QUASAR
STANZA DEL DOTT. FIORI	UFFICIO DEL DIRETTORE

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu rappresenti il lato "visionario" di Terra Viridian (mentre un altro attore interpreterà il lato cosciente di Terra Viridian – Ogni volta che dovrete entrare in scena, lo farete assieme poiché rappresentate un'unica, instabile persona, una donna che alterna momenti di lucidità a visioni che la strappano completamente alla realtà).

"Silenzio. Una scogliera a strapiombo più nera dello spazio profondo. Un confuso cielo rossastro sullo sfondo. Un ovale ripiegato su se stesso, di tutti i colori o di nessun colore, disteso su una sabbia ametista. La scogliera. L'ovale. Il sole rosso. Silenzio. Tenebre. La stella gialla. Troppo distante. Troppo fredda. Non c'è fuoco, ma il ricordo del fuoco. Il bisogno... e il ricordo del bisogno. Il bisogno è la luce."

Questa è la visione che ha dato il via ad ogni cosa; tutte le visioni antecedenti, non significano più nulla per te, come tutto quanto costituisce il tuo passato. Persone, spazio e tempo non contano più. I tuoi genitori morti nell'esplosione dell'astronave che li trasportava (incidente che avevi previsto), il tuo unico e vero amore Todd, i 1509 compagni di battaglione morti sotto le scariche del tuo fucile al plasma...

I pensieri dell'alieno sono entrati nella tua mente ed ora sono gli unici pensieri ad animare il tuo mondo (solo l'immagine della tua amata sorella Michelle sembra non volerti abbandonare). Da qualche parte, sotto un sole morente, su un remoto pianeta baciato dall'oscurità, un'antica creatura aliena sta venendo al mondo ed il suo ancestrale bisogno di luce e calore per poter nascere è talmente forte da riuscire ad esser percepito ad una distanza incalcolabile. E' in risposta a quel bisogno di luce e calore che hai utilizzato il tuo fucile al plasma: il tuo intento era quello di illuminare la spiaggia e la scogliera per aiutare la creatura aliena ad uscire dal proprio guscio. Percepire i pensieri della creatura aliena è come se, d'improvviso, venisse trasmessa una musica così forte da riuscire ad inglobare ogni altro suono. Potresti anche sforzarti, ma non riusciresti ad udire altro...

Obiettivi: Fuggire dalla prigione e prendere il controllo di una nave spaziale. Una volta fuori, sei certa che i pensieri dell'alieno ti guideranno fino al pianeta. Quando lo raggiungerai, farai esplodere la nave per inondare il pianeta di luce e calore. Fino a quel momento dovrai fare attenzione a non farti uccidere poiché il tuo aiuto è di vitale importanza per la creatura.

Abilità:
"Mania bacchica" - Dibattito +5 per far perdere il lume della ragione ad uno o più persone e far sì che obbediscano ai tuoi ordini (una volta per atto - fino alla fine della scena)

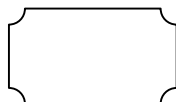
"Capriccio" - permette di scambiare tra loro i punteggi delle caratteristiche sulla propria scheda (si utilizza una sola volta e lo scambio è permanente)

Frase:
"E' buio su buio, è buio. Troppo ristretto, anche. Il buio è... una pelle che deve essere scartata".

Dibattito



Lotta



Fortuna



Ferite



Leggere



Gravi



Mortali

ATTI E SCENE

ATTO I	ATTO II	ATTO III	ATTO IV	ATTO V
<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1
<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2
<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3

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

Voci dal nulla

IL PROFESSORE
(ARPISTA DEI NOVA)

SCENOGRAFIA

GIARDINO BOTANICO	STANZA DEL MAGO
HANGAR NAVETTE	STANZA DEL PROFESSORE
IL PIANTO VOLANTE	STANZA DELLA REGINA DI CUORI
LA CELLA DI TERRA VIRIDIAN	STANZA DI AARON FISHER
MENSA	STANZA DI NEBRASKA
SALA DEL CONCERTO	STANZA DI QUASAR
STANZA DEL DOTT. FIORI	UFFICIO DEL DIRETTORE

INFORMAZIONI RISERVATE

Tutti ti credono un bravo suonatore di arpa a canne, un uomo dall'indole mansueta ed altruista, ma in realtà sei uno dei migliori agenti "inquisitori" dell'I.B.I. (Interplanetary Bureau of Investigation) in missione segreta. Per anni hai seguito le tracce di un terrorista che si fa chiamare Wallace e che sette anni fa, sul pianeta Kaleidos (in prevalenza abitato da terrestri) fomentò una rivolta popolare contro il governo del Teocrate Dòmini. La rivolta culminò con l'uccisione del Teocrate, per mano dello stesso Wallace, e l'instaurazione di una democrazia che ebbe vita breve. L'I.B.I., per mantenere il già fragile equilibrio fra i governi dei pianeti, inviò le proprie forze armate e, nel giro di poche settimane, un nuovo teocrate prese il controllo di Kaleidos. Gli uomini più vicini a Wallace vennero giustiziati senza pietà, ma il criminale riuscì a fuggire. In questi anni, grazie all'infinito potere concesso agli agenti "inquisitori" dell'I.B.I. ed ai tuoi poteri (sogni premonitori che spesso ti hanno aiutato a rintracciare i nascondigli dei criminali a cui davi la caccia), più volte sei giunto ad un passo dall'uomo (o dalla donna? Non conosci il sesso del criminale dal momento che nessuno, neppure i suoi uomini più fidati, l'hanno mai visto in volto) che stai cercando. Sei certo che anche Wallace, come te, sia dotato di poteri paranormali poiché in tutta la tua carriera non ti era mai capitato che qualcuno riuscisse a sfuggirti fra le mani così tante volte. L'ultimo sogno premonitore riguardava il Constellation Club sul pianeta Terra ed è per questo che ora, convinto che il tuo uomo (o donna) si nasconda sotto falso nome in questo luogo, ti sei infiltrato come arpista all'interno dei Nova (il Mago ha scelto per te il nome d'arte "il professore") ed attendi che Wallace faccia un passo falso o che, semplicemente, un altro sogno premonitore ti illumini la via. Hai fatto diverse ricerche su tutti i membri dei Nova, ma il passato di ognuno di loro è nebuloso o addirittura inesistente. La cosa ti incuriosisce, ma devi fare attenzione a non esporti troppo. Se la tua copertura dovesse saltare, Wallace potrebbe scapparti di nuovo. Infine, hai scoperto che il Mago utilizza i propri poteri per impedire che qualcuno legga le menti delle persone che ama. Così facendo impedisce a Wallace di leggere la tua mente e questo ti fornisce un grande vantaggio.

Obiettivi: Scoprire l'identità del criminale che, su Kaleidos, si faceva chiamare Wallace ed arrestarlo. Proteggere il Mago: fino a quando lui sarà in vita e si fiderà di te, impedirà ad altri di leggere la tua mente.

Abilità:

"Cooperare" - ha la facoltà di entrare in scena (e di restarci) ogni volta che il suo nome viene fatto ad alta voce da uno degli altri personaggi in scena.

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

"Sogno premonitore" - Usa questa abilità all'inizio di una scena per ottenere dal regista il racconto di un sogno premonitore su Wallace (una sola volta).

Frase:

"Beh, allora? Siamo tutti qui e ti ascoltiamo..."

Dibattito



Lotta



Fortuna



Ferite



Leggere



Gravi



Mortali

ATTI E SCENE

ATTO I	ATTO II	ATTO III	ATTO IV	ATTO V
<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1
<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2
<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3

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

Voci dal nulla

NEBRASKA
(CASSE SONICHE - NOVA)

SCENOGRAFIA

GIARDINO BOTANICO	STANZA DEL MAGO
HANGAR NAVETTE	STANZA DEL PROFESSORE
IL PIANTO VOLANTE	STANZA DELLA REGINA DI CUORI
LA CELLA DI TERRA VIRIDIAN	STANZA DI AARON FISHER
MENSA	STANZA DI NEBRASKA
SALA DEL CONCERTO	STANZA DI QUASAR
STANZA DEL DOTT. FIORI	UFFICIO DEL DIRETTORE

INFORMAZIONI RISERVATE

Tutti ti credono un eccezionale tecnico del suono (gestisci le casse soniche del gruppo dei Nova), ma in realtà sei molto di più. Tu sei l'eroe di cui nessuno conosce il volto, l'eroe che si fa chiamare Wallace: sette anni fa, sul tuo pianeta natale Kaleidos, hai guidato la rivolta contro il Teocrate Dòmini, uno spregevole dittatore che spremeva il popolo in nome della Chiesa Rinata. Il suo era un regime di terrore e fanatismo e spesso ancora rivedi nei tuoi incubi le sue micidiali Guardie Bianche ed i loro terribili disintegratori. Hai subito la perdita di molte persone care, accusate di eresia e disintegrate senza neppure un equo processo, fra le quali anche tua moglie Iryn. Hai avuto il coraggio di dare voce al tuo odio ed alla tua rabbia ed hai così guidato una brillante rivolta che ha visto cadere il Teocrate. Assieme ai tuoi uomini più fidati, hai dato vita ad un governo democratico. Quando le forze armate dell'I.B.I. hanno invaso il tuo pianeta, tu eri su Epsilon Beta per firmare un'alleanza col Governatore del pianeta. Non hai potuto far nulla per impedire che le truppe si riprendessero il pianeta, uccidessero i tuoi compagni e nominassero un nuovo Teocrate. Da allora, inseguito dai migliori agenti dell'I.B.I. (Interplanetary Bureau of Investigation), sei fuggito da un pianeta all'altro. La tua cattura (e condanna a morte) è una delle priorità della Chiesa Rinata e sei certo che non ti verrà mai data tregua. Le tue doti di sensitivo ti hanno finora salvato la pelle. Sin dalla nascita hai il dono di prevedere il futuro. A volte, quando fissi una superficie trasparente, vedi riflessi immagini di un futuro che sta per avverarsi (si tratta esclusivamente di un futuro che ti riguarda personalmente). E' così che, finora, sei sempre riuscito a fuggire ai tuoi inseguitori. Da quando sei giunto sulla Terra, inseguito da un agente "inquisitore" dell'I.B.I., hai trovato un buon nascondiglio, il Constellation Club. Inoltre, da quando suoni nei Nova, non hai più avuto visioni negative del tuo futuro. Sei sicuro che l'agente sia sulle tue tracce, ma sai che il Mago ha il potere di proteggere le vostre menti dagli altri sensitivi, impedendo agli estranei di venire a conoscenza delle vostre vere identità o dei vostri pensieri e questo gioca decisamente a tuo favore.

Obiettivi: Bere una buona birra. Smascherare ed uccidere l'agente I.B.I. che ti ha seguito sin sulla Terra. Proteggere il Mago: fino a quando lui sarà in vita e si fiderà di te, impedirà ad altri di leggere la tua mente.

Abilità: "Agguato": Lotta+5 in tutte le situazioni che comportano un evidente vantaggio dovuto alla sorpresa.

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

"Nostradamus" All'inizio di una scena (due volte e non più di una volta per atto) puoi sapere se un agente dell'I.B.I. si trova in scena con te (ma non puoi conoscerne l'identità).

Frase:

"Che ne dite, ci facciamo un'altra birra?"

Dibattito



Lotta



Fortuna



Ferite



Leggere



Gravi



Mortali

ATTI E SCENE

ATTO I	ATTO II	ATTO III	ATTO IV	ATTO V
<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1
<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2
<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3

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

Voci dal nulla

JASON KLYOS
(IL DIRETTORE DI AVERNO)

SCENOGRAFIA

GIARDINO BOTANICO	STANZA DEL MAGO
HANGAR NAVETTE	STANZA DEL PROFESSORE
IL PIANTO VOLANTE	STANZA DELLA REGINA DI CUORI
LA CELLA DI TERRA VIRIDIAN	STANZA DI AARON FISHER
MENSA	STANZA DI NEBRASKA
SALA DEL CONCERTO	STANZA DI QUASAR
STANZA DEL DOTT. FIORI	UFFICIO DEL DIRETTORE

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei Jason Klyos, il direttore di Averno. Da anni desideri esser trasferito sulla Terra, magari nel settore Tramonto (spiagge, sole...) o nel Settore Arcipelago (tiepide acque azzurre...), ma i tuoi superiori rifiutano ogni tua richiesta di trasferimento o dimissione. Ti considerano la persona giusta per dirigere il carcere orbitante di Averno, ma tu venderesti l'anima al diavolo per potertene andare. Tu eri un militare, sei stato pluridecorato sul campo, ed ora hai l'impressione di marcire dietro alla tua scrivania o di soffocare in mezzo a tutte le pratiche da sbrigare.

Da poco è giunto su Averno il dott. Arturo Fiori, uno scienziato ossessionato da uno dei prigionieri di Averno, una donna di nome Terra Viridian che sette anni fa uccise 1509 soldati facenti parte del suo stesso battaglione senza un apparente motivo. A tuo parere la donna è completamente pazza, ma il dott. Fiori è convinto del contrario. Sei stato contattato dal senatore Luca Fiori, una delle maggiori personalità politiche terrestri, e, nonostante la tua volontà contraria, non hai potuto rifiutare la sua richiesta di accogliere il dott. Arturo Fiori (suo fratello) all'interno di Averno per consentirgli di sperimentare la sua macchina dei sogni sulla criminale Terra Viridian. Non ti piace che i detenuti vengano torturati da scienziati pazzi e farai tutto quanto in tuo potere per allontanare il dott. Fiori (senza però scatenare le ire del pericoloso senatore!).

Alcuni mesi fa, inoltre, sei stato contattato dall'I.B.I. (Interplanetary Bureau of Investigation). Ti è stato chiesto di organizzare un concerto dei Nova (un famoso gruppo terrestre) all'interno di Averno. Non ti sono state date informazioni in merito, ma sei certo che un membro dei Nova sia un agente dell'I.B.I... o un ricercato. Da quel momento, intravedi una possibilità di fuga: se il tuo aiuto all'I.B.I. sarà rilevante, potrai finalmente ambire all'agognato trasferimento.

Obiettivi: Trovare una buona scusa per cacciare il dott. Fiori da Averno. Scoprire se fra i Nova si nasconde un agente I.B.I. o un ricercato ed aiutare l'I.B.I. a raggiungere il proprio scopo (al fine di poter ottenere il trasferimento che tanto brami).

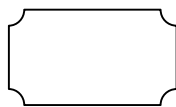
Abilità:
"Anche i muri hanno orecchie" ha la facoltà di ascoltare di nascosto (grazie a microfoni installati nelle stanze) i colloqui riservati fra i personaggi (una volta per atto).

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

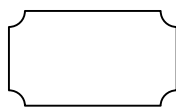
"Guardie, a me!" - Può chiamare le guardie per far arrestare una singola persona sempre che abbia fatto qualcosa, una sola volta per atto. Chi viene arrestato in questo modo torna libero l'atto successivo, a meno che qualcuno riesca a salvarlo prima con una carta.

Frase: "Mi torna in mente una canzoncina: la Regina di Cuori preparò le crostate in un giorno d'estate..."

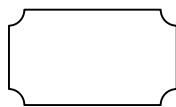
Dibattito



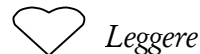
Lotta



Fortuna



Ferite



Leggere



Gravi



Mortali

ATTI E SCENE

ATTO I	ATTO II	ATTO III	ATTO IV	ATTO V
<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1	<input type="checkbox"/> SCENA 1
<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2	<input type="checkbox"/> SCENA 2
<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3	<input type="checkbox"/> SCENA 3

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

ON STAGE!

Scheda di confronto del regista

	<i>Dibattito</i>	<i>Lotta</i>	<i>Fortuna</i>	<i>Abilità</i>
Aaron Fisher (poliziotto)				❖ <i>Cacciatore provetto</i> ❖ <i>Odio</i> ❖ <i>Pregiudizio</i>
Dott. Arturo Fiori				❖ <i>Ingannare</i> ❖ <i>Macchina dei sogni</i>
Il Mago (Roger Restak)				❖ <i>Amabilità</i> ❖ <i>Schermo mentale</i> ❖ <i>Visione condivisa</i>
Il Professore (arpista dei Nova)				❖ <i>Cooperare</i> ❖ <i>Interrogare</i> ❖ <i>Sogno premonitore</i>
Jason Klyos (Il Direttore di Averno)				❖ <i>Anche i muri hanno orecchie</i> ❖ <i>Comando</i> ❖ <i>Guardie, a me!</i>
La Regina di Cuori (Michelle Viridian)				❖ <i>Magico Capo, aiutami!</i> ❖ <i>Negare tutto</i>
Nebraska (Nova - casse soniche)				❖ <i>Agguato</i> ❖ <i>Agilità</i> ❖ <i>Nostradamus</i>
Quasar (la cantante dei Nova)				❖ <i>Libertinaggio</i> ❖ <i>Travestimento"</i>
Terra Viridian Il lato cosciente				❖ <i>Fingere la pazzia</i> ❖ <i>Resistenza</i> ❖ <i>Seconda vista</i>
Terra Viridian Il lato visionario				❖ <i>Mania bacchica</i> ❖ <i>Capriccio</i>

©Sabrina Bravetti 2005.

On Stage! Il gioco dell'attore - © L. Giuliano 1993 - DaS Production 1995.

On Stage! è un marchio registrato di proprietà di L. Giuliano.