

DOMANDE

Perché sostieni di non ricordare niente
prima del tuo arresto ?
Perché sei terrorizzata da Armond?
Cosa è accaduto alla tua famiglia?

*Una giovane donna inquieta che ha confessato la pratica
della stregoneria e di aver causato la peste.*



ELOUISE

TRATTI

Inquieta
Malinconica
Oscura

*Una giovane donna inquieta che ha confessato la pratica
della stregoneria e di aver causato la peste.*

GIOCARE ELOUISE

Interpretando Eloise giochi un ruolo leggermente diverso rispetto agli altri. Il tuo destino riveste un ruolo centrale nella storia e potrebbe sembrarti di non avere la possibilità d'influenzarla, ma non è così. Quando aprirai le scene, in particolare, potrai influenzare gli eventi e avvantaggiarti.

DOMANDE

Perché sostieni di non ricordare niente
prima del tuo arresto?
Perché sei terrorizzata da Armond?
Cosa è accaduto alla tua famiglia?

IDEE PER LE SCENE

Mormorii empî da un cadavere in una gabbia.
Lo stridio acuto di un corvo.
Un cavallo senza cavaliere, con gli occhi
pieni di terrore.
Un giocattolo abbandonato e coperto di muffa.
Voci irate di persone che litigano.

ALCUNI CONSIGLI:

Presta attenzione alle risposte che gli altri danno alle loro Domande e usale contro di loro.
Imposta scene con solamente un altro personaggio e gioca sulle sue debolezze.
Imposta scene dove gli altri sono in pericolo e poi salvati con le tue azioni.
Imposta scene dove sei fuori dalla gabbia. Forse sei scappata o ti è stato permesso di lavarti, andare in bagno, o di nasconderti da un pericolo.
Ricorda che dovrai comunque tornare nella gabbia.
Anche se giochi una vittima silenziosa descrivi attivamente come lo sei.
Fa' in modo che gli altri lo sappiano. Lei è sempre lì a guardarli.
Metti i personaggi gli uni contro gli altri. Dividi e conquista. Lei conosce tutti i loro segreti.
Gli altri non devono necessariamente credere che tu sia innocente, potrebbero liberarti per il proprio tornaconto.
Non aver timore di intimidirli o terrorizzarli.
Loro hanno già paura del tuo potere.
Non aver timore di usare amore o empatia. Sei una giovane donna in una gabbia, dopotutto.
Usa altri inganni emotivi, specialmente dopo la confessione nel terzo atto.
Offrigli qualcosa che non possono rifiutare.
Nel secondo atto dovrai inserire una scena di presagio. Usala per aggiungere minacce e aumentare la tensione per gli altri.

Perché dubiti che Elouise sia una strega?
Di quale tuo oscuro segreto Thorne è venuto a conoscenza?
Perché sei stato scelto per questa missione?

DOMANDE

Un monaco al servizio della Chiesa.

FRATE ARMOND



FRATE ARMOND

Un monaco al servizio della Chiesa.

TRATTI

Ansioso
Serio
Cauto

DOMANDE

Perché dubiti che Elouise sia una strega?
Di quale tuo oscuro segreto Thorne è venuto a conoscenza?
Perché sei stato scelto per questa missione?

IDEE PER LE SCENE

Una rozza croce di legno piantata nel terreno.
Una pietra votiva pagana iscritta con antiche rune.
Il corpo putrefatto di una donna inchiodato a una croce.
Un ponte di pietra danneggiato da detriti alluvionali.
Sei flagellanti che cantano all'unisono.



Chi ti sta pagando per guidare i tuoi compagni?
Chi ti fa desiderare di essere una persona migliore?
Quale offerta ti spingerebbe a tradire i tuoi compagni?

DOMANDE

Una guida dall'indole sospetta.

am

ham

Una guida dall'indole sospetta.

TRATTI

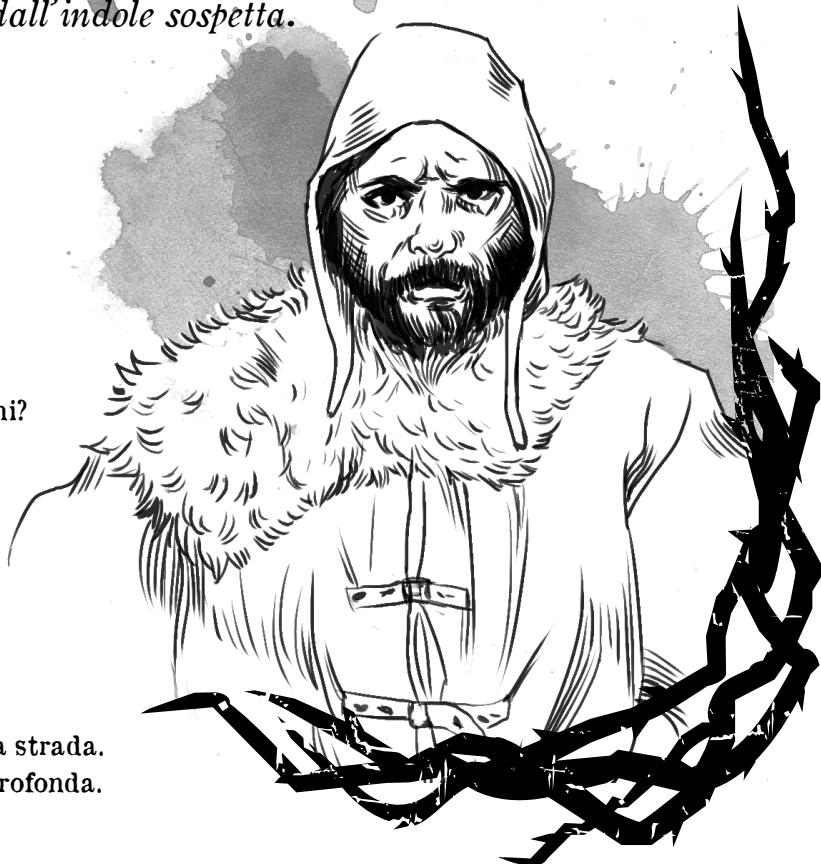
Irrequieto
Avido
Codardo

DOMANDE

Chi ti sta pagando per guidare i tuoi compagni?
Chi ti fa desiderare di essere una persona migliore?
Quale offerta ti spingerebbe a tradire i tuoi compagni?

IDEE PER LE SCENE

Un carro rovesciato in una torbiera gorgogliante.
Una volpe si ferma e ti studia senza paura.
Un gruppo di zingari, affascinanti ed empi.
Una locanda animata che riversa luce e musica sulla strada.
Un vecchio ponte di legno che attraversa una gola profonda.



Quale ordine non hai potuto eseguire durante le crociate?
Come conoscevi Elouise prima di questa situazione?
In quale modo la peste ti ha fatto soffrire?

DOMANDE

Un cavaliere e un disertore dalle crociate.

SIR "THORNE"

"SIR" THORNE

Un cavaliere e un disertore dalle crociate.

TRATTI

Intimidatorio
Razionale
Sicuro di sé

DOMANDE

Quale ordine non hai potuto eseguire durante le crociate?
Come conoscevi Elouise prima di questa situazione?
In quale modo la peste ti ha fatto soffrire?

IDEE PER LE SCENE

Lo stridente suono del ferro arrugginito.
Un pugnale insanguinato conficcato nel tronco di un albero.
Un antico campo di battaglia disseminato di ossa.
Un cane rabbioso con una mano umana in bocca.
Il grido di una donna rompe il silenzio.



Perché tieni sempre coperta la mano sinistra?
Quale oggetto appartenuto a tuo padre porti con te?
Perché disprezzi "sir" Thorne?

DOMANDE

*Un cavaliere vecchio e onorevole,
che non ha mai affrontato una battaglia.*

SIR HAYDEN

SIR HAYDEN

Un cavaliere vecchio e onorevole, che non ha mai affrontato una battaglia.

TRATTI

Fidato
Austero
Risoluto

DOMANDE

Perché disprezzi "sir" Thorne?
Quale oggetto appartenuto a tuo padre porti con te?
Perché tieni sempre coperta la mano sinistra?

IDEE PER LE SCENE

Un cadavere nero e gonfio consumato dalla peste.
Il pungente vento del nord.
Un cavaliere guardingo di ritorno dalle crociate.
Una ragazzina che vi fissa silenziosa al vostro passaggio.
Un contadino ubriaco che svuota lo stomaco sul sentiero.



Perché saresti più lieto di seguire gli ordini di "sir" Thorne
anziché quelli di sir Hayden?
In che modo tua sorella più giovane è morta?
Di quale dei tuoi compagni di viaggio puoi fidarti di più?

DOMANDE

Un giovane scudiero al servizio di sir Hayden.

BERRICK

BERRICK

Un giovane scudiero al servizio di sir Hayden.

TRATTI

Innocente
Ottimista
Sensibile

DOMANDE

Perché saresti più lieto di seguire gli ordini di "sir" Thorne
anziché quelli di sir Hayden?
In che modo tua sorella più giovane è morta?
Di quale dei tuoi compagni di viaggio puoi fidarti di più?

IDEE PER LE SCENE

Una falce di luna calante.
Un mendicante vestito con abiti costosi ma sporchi.
Un gruppo di vagabondi afflitti dalla peste.
Un borsello cade a terra spargendo monete ovunque.
Il bisbigliante fruscio delle foglie.





LA VERITÀ

da rivelare dopo
l'assoluzione di Elouise.

COLPEVOLE

Elouise è
dei crimini di stregoneria
e di aver causato la pestilenza.

Mentre gli altri completano le proprie scene di introduzione, tu devi decidere se Elouise è colpevole delle accuse a suo carico. Potrebbe essere una strega responsabile della pestilenza oppure una ragazzina innocente la cui confessione è una menzogna.

Questa decisione dev'essere presa in segreto e rimarrà nota solamente a te fino all'epilogo della partita. Prendi le due verità "colpevole" e "innocente". Piegale in segreto di modo che "La verità" appaia in cima e "Elouise è..." sia all'interno rivolta verso il basso. Posiziona la carta per cui hai deciso al centro del tavolo e metti via quella inutilizzata.

Fai attenzione al fatto che, nonostante tu conosca la verità, non è detto che Elouise la conosca. Potrebbe essersi convinta di essere colpevole di questi crimini o potrebbe aver causato la pestilenza inconsapevolmente. Oppure potrebbe esserne totalmente consapevole. La scelta è tua ma assicurati che rimanga segreta fino a dopo l'assoluzione di Elouise.



LA VERITÀ

da rivelare dopo
l'assoluzione di Elouise.

INNOCENTE
Elouise è
dei crimini di stregoneria
e di aver causato la pestilenza.

Mentre gli altri completano le proprie scene di introduzione, tu devi decidere se Elouise è colpevole delle accuse a suo carico. Potrebbe essere una strega responsabile della pestilenza oppure una ragazzina innocente la cui confessione è una menzogna.

Questa decisione dev'essere presa in segreto e rimarrà nota solamente a te fino all'epilogo della partita. Prendi le due verità "colpevole" e "innocente". Piegale in segreto di modo che "La verità" appaia in cima e "Elouise è..." sia all'interno rivolta verso il basso. Posiziona la carta per cui hai deciso al centro del tavolo e metti via quella inutilizzata.

Fai attenzione al fatto che, nonostante tu conosca la verità, non è detto che Elouise la conosca. Potrebbe essersi convinta di essere colpevole di questi crimini o potrebbe aver causato la pestilenza inconsapevolmente. Oppure potrebbe esserne totalmente consapevole. La scelta è tua ma assicurati che rimanga segreta fino a dopo l'assoluzione di Elouise.

Epilogo

Dove Elouise rivela la verità a proposito della sua innocenza o colpevolezza.

Poi ogni giocatore narra un epilogo, a partire dal giocatore alla destra di Elouise e procedendo in senso antiorario.

Se Elouise è stata messa al rogo pur essendo innocente o è stata liberata pur essendo colpevole, allora il giocatore di Elouise può aggiungere all'epilogo di ognuno un dettaglio negativo.

ATTO IV

LINDISFARNE

Il tono di questo atto è decisivo.

Dove ogni giocatore descrive un dettaglio di Lindisfarne.

A seguire ogni giocatore imposta una scena, se lo desidera.

Questa è l'ultima possibilità per rispondere alle domande.

Poi Elouise ha una breve scena di introduzione.

ATTO II

IL BOSCO DELL'IMPICCATO

Il tono di questo atto è minaccioso.

Dove il giocatore di Elouise crea una corta scena di presagio.

Poi ogni giocatore apre una scena, iniziando dal giocatore alla destra di Elouise e continuando in senso anti orario.

PREPARARSI AL VIAGGIO

Dove i giocatori scelgono i propri personaggi e narrano una breve scena di introduzione.

Il giocatore di Elouise decide, in segreto, la verità a proposito della sua innocenza o colpevolezza.

DIARIO DI VIAGGIO

GRAN BRETAGNA

ANNO 1350 D.C.

ASSOLUZIONE

Una singola scena in cui tutti si riuniscono per l'assoluzione di Elouise.

Ognuno, in ordine, può leggere uno dei passaggi per avvicinare Elouise alla morte o può fare qualcos'altro.

ATTO III

PASSO SULLA CIMA DELLA SCOGLIERA

Il tono di questo atto è agitato.

Dove ciascun giocatore, eccetto quello di Elouise, fa una confessione riguardante il periodo antecedente il viaggio.

Quindi ogni giocatore apre una scena, cominciando da quello di Elouise e poi proseguendo in senso orario intorno al tavolo.

ATTO I

LONDRA

Il tono di questo atto è speranzoso.

Dove ogni giocatore apre una scena, iniziando con quello di Elouise e poi procedendo in senso orario intorno al tavolo.

E poi ciascun giocatore legge ad alta voce le sue domande.