Elouise

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

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 empi 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.

Tratti

Inquieta
Malinconica
Oscura

PIEGARE QUI

Elouise

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

Domande

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

PIEGARE QUI

Elouise

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

Giocare Eloise

Interpretando Elouise 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.

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 salvali 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.

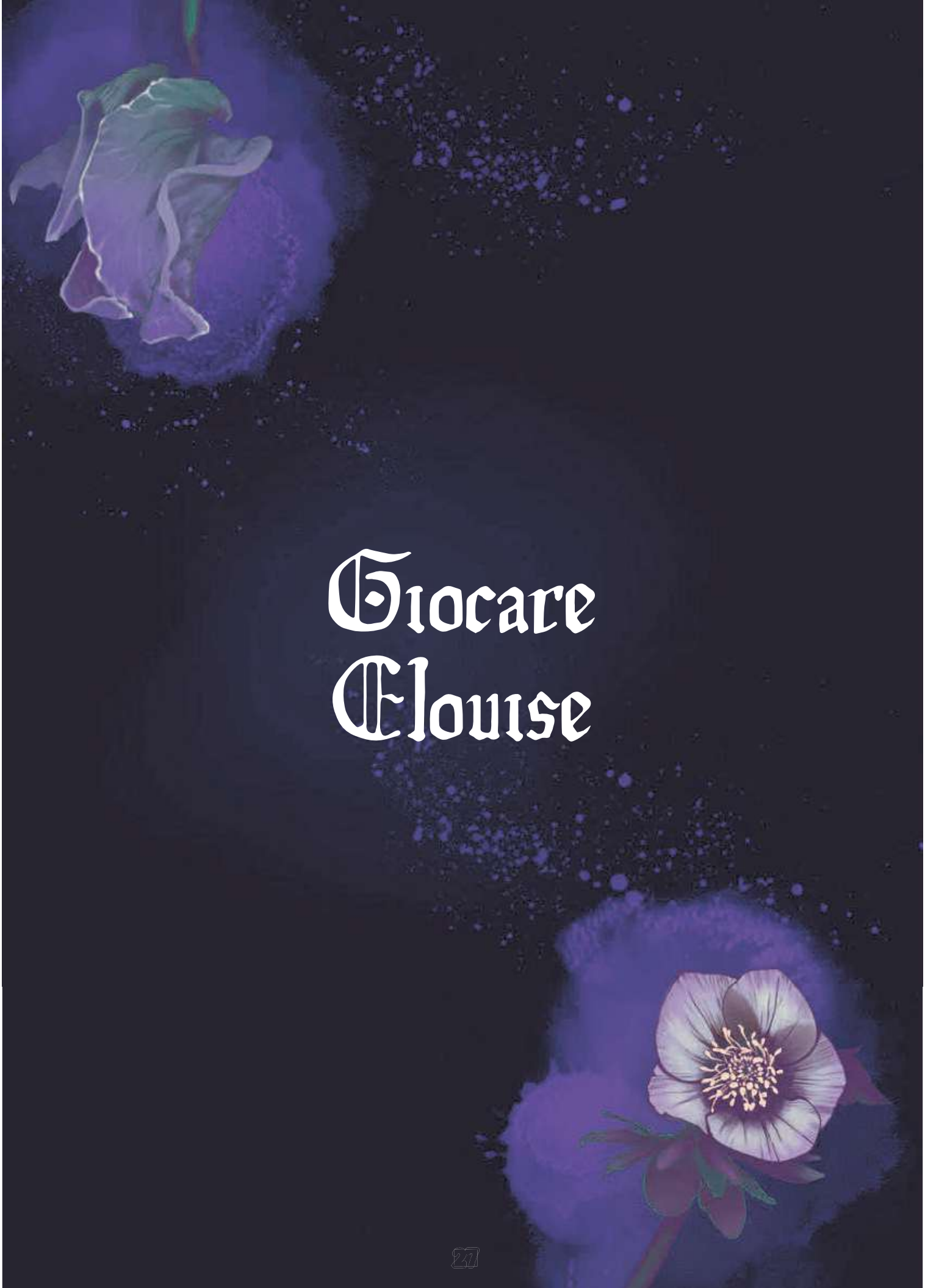
Loro hanno già paura del tuo potere.

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.


Giocare
Eloise

Frate Armond

Un uomo al servizio della chiesa.

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 inscritta con antiche.
Il corpo putrefatto di una donna inchiodato a una croce.
Un ponte di pietra danneggiato da detriti alluvionali.
Sei flagellanti che cantano all'unisono.

Tratti

Ansioso
Serio
Cauto

PIEGARE QUI

Frate Armond

Un uomo al servizio della chiesa

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?

Frate Armond

PIEGARE QUI

Frate Armond

"Sir" Thorne

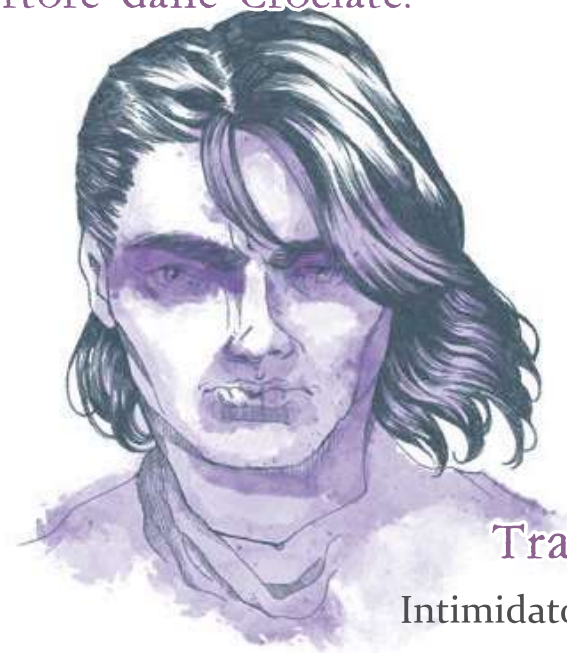
Un cavaliere e un disertore dalle Crociate.

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.



Tratti

Intimidatorio

Razionale

Sicuro di sé

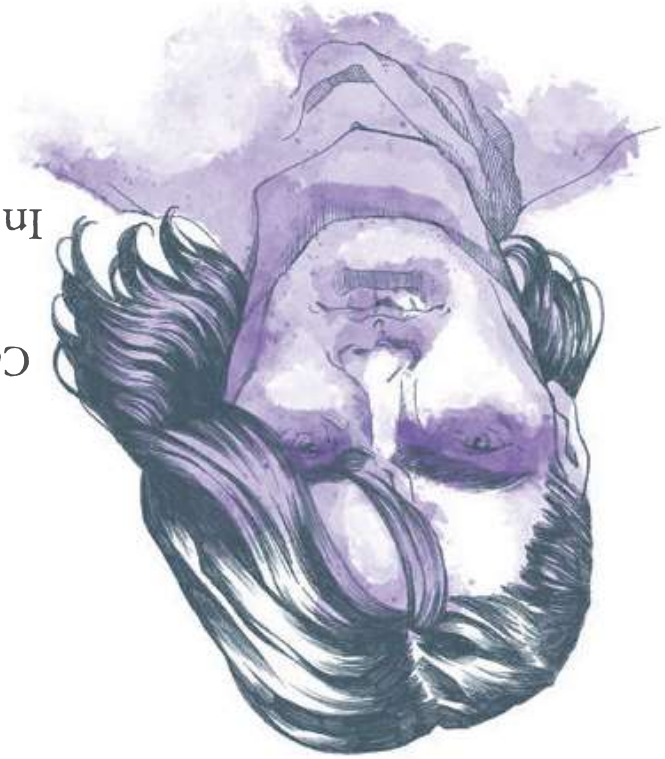
PIEGARE QUI

"Sir" Thorne

Un cavaliere e un disertore dalle Crociate.

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?



“Sir” Thorne

PIEGARE QUI

“Sir” Thorne

Berrick

Un giovane scudiero al servizio di sir Hayden.

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.

Tratti

Innocente

Ottimista

Sensibile

PIEGARE QUI

Berrick

Un giovane scudiero al servizio di sir Hayden.

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?

PIEGARE QUI

Sir Hayden

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

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.

Tratti

Fidato

Austero

Risoluto

PIEGARE QUI

Sir Hayden

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

Domande

Perché disprezzi “sir” Thorne?

Quale oggetto appartenuto a tuo padre porti con te?

Perché tieni sempre coperta la mano sinistra?

Sir Hayden

PIEGARE QUI

Sir Hayden

Ham

Una guida dall'indole sospetta.

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.

Tratti

Irrequieto
Avido
Codardo

PIEGARE QUI

Ham

Una guida dall'indole sospetta.

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?

PIEGARE QUI

Sorella Brigida

Una suora ed ex missionaria in Terra Santa.

Domande

Quale personaggio vuoi assolutamente salvare? Da cosa? Perchè?
Quale evento ti fa dubitare della tua fede?
Cosa ti da speranza?

Idee per le scene

Un volto nel fuoco.
Una croce semi nascosta.
Una chiesa sconsacrata.
Una famiglia in viaggio.
Un luogo magico.

Tratti

Testarda
Ingenua
Insicura

PIEGARE QUI

Sorella Brigida

Una suora ed ex missionaria in Terra Santa.

Domande

Quale personaggio vuoi assolutamente salvare? Da cosa? Perchè?
Quale evento ti fa dubitare della tua fede?
Cosa ti da speranza?

Sorella Brigida

PIEGARE QUI

Sorella Brigida

Sorella Agnieszka

Una suora che scorta la strega nel suo ultimo viaggio.

Domande

Perché non piangi da molto tempo?
Perché hai rinunciato alla vita da nobildonna per prendere gli ordini sacri?
Un altro personaggio ti ricorda qualcuno del tuo passato. Chi?

Idee per le scene

Un tenero abbraccio.
Una confidenza condivisa.
Il suono di una semplice preghiera prima di mangiare.
Uno straccio fradicio di sangue.
Il gracchiare stridente di uno stormo di corvi.

Tratti

Amichevole
Stanca
Devota

PIEGARE QUI

Sorella Agnieszka

Una suora che scorta la strega nel suo ultimo viaggio.

Domande

Perché non piangi da molto tempo?
Perché hai rinunciato alla vita da nobildonna per prendere gli ordini sacri?
Un altro personaggio ti ricorda qualcuno del tuo passato. Chi?

Sorella Agnieszka

PIEGARE QUI

Sorella Agnieszka

Gruda

Un cacciatore e ladro penitente.

Domande

Cosa hai promesso a tua figlia?
Per quale peccato stai cercando la redenzione e come pensi di ottenerla?
Quale degli altri personaggi hai deciso di proteggere e perché?

Idee per le scene

Un dolce canto portato dal vento.
Una trappola inaspettata.
Occhi nel buio.
Il marchio del peccato.
Impronte di animale misteriose.

Tratti

Affilato

Generoso

Diffidente

PIEGARE QUI

Gruda

Un cacciatore e ladro penitente.

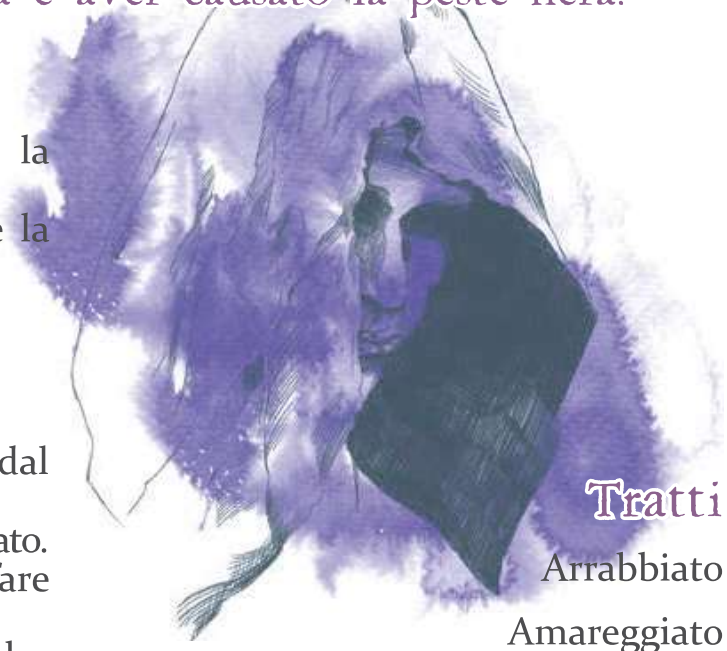
Domande

Cosa hai promesso a tua figlia?
Per quale peccato stai cercando la redenzione e come pensi di ottenerla?
Quale degli altri personaggi hai deciso di proteggere e perché?

PIEGARE QUI

Elyah

Un giovane dal passato oscuro. Ha confessato di essere colpevole di stregoneria e aver causato la peste nera.



Domande

Perché hai cercato di prenderti la colpa?
Un personaggio ti fa accapponare la pelle, perchè?
Cos'è successo alla tua famiglia?

Idee per le scene

Un branco di ratti
Una donna che piange e strilla dal dolore.
Un villaggio vuoto, freddo e abbandonato.
Le vesti di un bambino che gioca a fare il crociato.
L'odore fetido di un cadavere in decomposizione.

Tratti

Arrabbiato
Amareggiato
Oscuro

PIEGARE QUI

Elyah

Un giovane dal passato oscuro. Ha confessato di essere colpevole di stregoneria e aver causato la peste nera.

Domande

Perché hai cercato di prenderti la colpa?
Un personaggio ti fa accapponare la pelle, perchè?
Cos'è successo alla tua famiglia?

Elyah

PIEGARE QUI

Elyah

Catherine

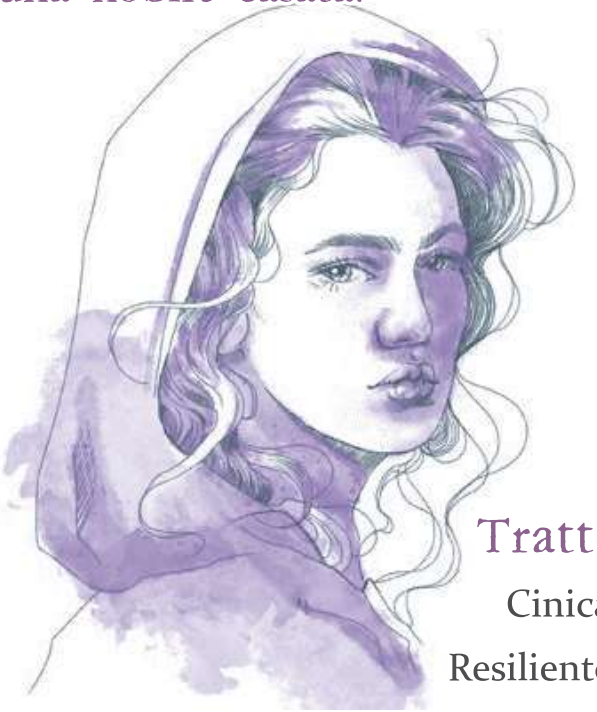
La figlia bastarda di una nobile casata.

Domande

Cosa avresti dato per nascere da vera nobile?
Con chi giocavi da piccola e a cosa?
Cosa hai preso alla tua sorellastra prima di questo viaggio?

Idee per le scene

Un cucciolo di volpe abbandonato dalla madre.
Un campo di fiori dorati accarezzato una brezza leggera.
Una tomba poco profonda senza nome contenente nient'altro che stracci.
Il profumo di pane appena sfornato in una notte gelida.
La canzone d'amore sincera di un menestrello.



Tratti

Cinica
Resiliente
Tenera

PIEGARE QUI

Catherine

La figlia bastarda di una nobile casata.

Domande

Cosa avresti dato per nascere da vera nobile?
Con chi giocavi da piccola e a cosa?
Cosa hai preso alla tua sorellastra prima di questo viaggio?

PIEGARE QUI

Elouise è

Innocente

dei crimini di stregoneria
e di aver causato la pestilenza.

PIEGARE QUI

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. 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.

Elouise è

Colpevole

dei crimini di stregoneria
e di aver causato la pestilenza.

La Verità

PIEGARE QUI

PIEGARE QUI

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. 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.

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 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.

Diario di viaggio

Gran Bretagna

anno 1350 d.C.

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 procedento 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.

Diario di
Viaggio

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.

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.

Diario di
Viaggio