

I SEGRETI DI MAGDALENA - ON STAGE!

Personaggi

OTELLO, general manager della Ultra Massive Dynamics (UMD)

EMILY, direttrice del SYM-LAB della UMD

IA-GO, androide e guardia del corpo di Otello

DESY, assistente personale di Otello

CASSIO, agente della UMD a Magdalena

BIANCA, segretaria di Cassio

RODERIGO, capo di stato maggiore dell'esercito di Magdalena

Ruoli secondari

DOGGER, amministratore delegato della UMD

BRABANTI, Presidente di Magdalena

MONTANO, agente della KINO-SAN, in concorrenza con la UMD

Soldati, ufficiali, agenti del governo, spie, autisti, personale di servizio.

L'azione si svolge a Magdalena, una piccola repubblica presidenziale del Sud America.

Scenografia

GRAND HOTEL DES PALMES

Hall – Lounge Bar – Suite – Piscina – Palestra

PALAZZO DEL GOVERNO

Scalone – Studio del Presidente – Salone per le delegazioni

CENTRO OPERATIVO DELLA UMD

Uffici – Sala riunione

MAGDALENA CITY

Centro commerciale – Boulevard – Giardino – Ruota panoramica

CASINO

Bar – Slot machines – Saletta riservata – Roulette

PROLOGO

*Stato di Magdalena, Sud America.
Suite del Grand Hotel des Palmes.*

SPEAKER TV Le difficili trattative tra il Governo e la Ultra Massive Dynamics sono a un punto di svolta. Questa mattina è arrivato a Magdalena il general manager della potente multinazionale, leader della produzione di armamenti e di tecnologie di ultima generazione. Otello, ben noto per aver portato l'azienda in una posizione di dominio assoluto sui mercati internazionali, non ha rilasciato dichiarazioni... [*il volume della voce si abbassa progressivamente*] ... ma fonti bene informate ritengono che...

Entrano Otello e Desy.

Otello [*Indicando il dossier sotto il braccio di Desy*] Hai preso tutto?

Desy Direi proprio di sì...

Otello Be', allora questo è il momento.

Dasy [*Fissando la chiavetta USB che Otello le sta porgendo*] Cos'è quella?

Otello È una cosa che volevo darti da tanto tempo. La devi tenere con te. Sempre.

Desy [*Sorridendo*] È una USB aziendale. C'è il logo.

Otello Credimi... è molto di più.

Desy [*Si erge in punta di piedi per mettergli le braccia al collo*] Se è quello che penso, è davvero originale.

Otello In un certo senso... lo è. Però devi promettermi che non ne farai uso fino a quando non te lo dirò io.

Desy Come la stanza segreta di Barbablù?

Otello Di più... molto di più... [*Si baciano*].

ATTO TERZO Scena Prima [5]

Se Desy è ancora in possesso della chiavetta USB, alla fine della scena, in un intermezzo che si svolge nella suite del Grand Hotel des Palmes che condivide con Otello.

Desy *[Si aggira qua e là con grande agitazione, cercando dovunque]* Era qui. Che cosa ho fatto! Lo scoprirà!
Ecco, qui ne ho un'altra *[indicando una chiavetta USB identica a quella smarrita]* Prenderò tempo...

ATTO QUARTO Scena Seconda [8]

Se la prima chiavetta di Desy non è ancora stata ritrovata, alla fine della scena in un intermezzo che si svolge nell'ufficio di Cassio.

Cassio *[Pensieroso, alla scrivania, osserva la chiavetta nelle sue mani]* .

Entra Bianca.


Bianca Mio Cassio! Cosa fai ancora qui? È una settimana che non mi porti a cena fuori.

Cassio Perdonami, Bianca. In questi giorni ho molto da fare, ma presto ci rifaremo del tempo perduto. Dolce Bianchina [le dà la chiavetta di Desy], copiami questa...

Bianca Oh, Cassio. Di chi è?

Cassio Non lo so, bambina. L'ho trovata nel mio ufficio.

Otello l'Intrepido

 Tu sei Otello, manager della UMD (Ultra Massive Dynamics), una multinazionale che produce armamenti e sistemi di intelligence. Sei coraggioso, leale e animato da una fiducia costante nei tuoi collaboratori. Detesti l'intrigo e la malafede.


Stai gestendo un grosso contratto per la fornitura di armi e tecnologie innovative con lo stato sudamericano di Magdalena. Le tue doti organizzative hanno permesso alla UMD di prosperare fino ad essere l'azienda più importante del settore.

Desy appare come la tua compagna e assistente personale, efficiente e amorevole. In realtà è una androide sperimentale di classe D-DAEMON creata da **Emily** nel laboratorio della tua azienda. Desy è inconsapevole del suo stato. Stai mettendo alla prova la sua nuova IA dotata di equilibrio tra emozioni e razionalità.

IA-GO è la tua guardia del corpo. Anche IA-GO è un androide creato nel laboratorio di Emily ed è al tuo fianco da molto tempo. E' molto efficiente ma inadatto ad assumere responsabilità decisionali.

Cassio è il l'agente della UMD a Magdalena, incaricato di preparare il terreno in vista del tuo arrivo.

**** Nel Prologo consegnerai a Desy una chiavetta USB che contiene un software per sbloccare il suo libero arbitrio attraverso una piccola porta nascosta sotto la nuca. Si dovrà impegnare a conservarla e a non utilizzarla fino alla conclusione della missione.*

 Il tuo obiettivo è chiudere il contratto al più presto con il massimo vantaggio per la UMD.

Abilità

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

Furore: Lotta +5 in un conflitto scatenato dalla percezione di essere stato ingannato.

Emily la Severa

☞ Tu sei Emily, una donna dinamica, intelligente dotata di un esemplare autocontrollo. Sei orgogliosa del tuo lavoro innovativo e consapevole delle enormi responsabilità che questo comporta.

Sei la direttrice del SYM-LAB della UMD (Ultra Massive Dynamics), una multinazionale che produce armamenti e sistemi di intelligence. Tra le altre cose hai realizzato l'androide **IA-GO** utilizzato dal manager **Otello** come guardia del corpo. Hai sempre pensato che prima o poi una IA potrebbe sostituire un essere umano in tutto e per tutto. Tuttavia nel modello IA-GO si stanno manifestando alcuni difetti di progettazione. Sembrerebbe che il pensiero razionale, portato alle sue estreme conseguenze, possa rivelarsi nocivo. Da qualche tempo sei costretta ad aggiornare ripetutamente il sistema operativo IA-GO utilizzando il tuo computer portatile.

Per sopperire a questi bug, hai creato un sistema di IA in grado di stabilire relazioni di tipo emotivo e sentimentale, in modo da favorire la creatività, un tipo di intelligenza che manca nei modelli esclusivamente razionali di tipo GO.

Desy è la prima androide sperimentale di questo tipo, con sistema operativo D-DAEMON. Desy non è consapevole del suo stato. Realizzata in gran segreto è pronta per essere aggiornata ad una versione superiore dotata di libero arbitrio. Il software è installato su una chiavetta USB in possesso di Otello. La porta di accesso è sulla nuca di Desy.

☞ Il tuo obiettivo è mantenere in efficienza i tuoi androidi. Dal tuo computer portatile hai pieno accesso al loro sistema operativo.

Abilità

Moralità: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a comportarsi degnamente e con moderazione per tutta la durata della scena.

Tecnologia: Fortuna +5 in un intervento operativo in campo tecnologico, scientifico e informatico

IA-GO il Malvagio

☛ Tu sei IA-GO, un androide creato da **Emily** la direttrice del SYM-LAB della UMD (Ultra Massive Dynamics), una multinazionale che produce armamenti e sistemi di intelligence.

Agisci sulla base di un pensiero assolutamente razionale, privo di scrupoli, progettato per essere una unità di difesa in grado di prendere decisioni rapide in un contesto di informazioni incomplete al fine di massimizzare i risultati. Se identifichi un nemico metti in atto qualsiasi stratagemma per distruggerlo.

Sei stato per molto tempo l'unico assistente e guardia del corpo di **Otello**, il general manager della UMD. Da quando è arrivata **Desy**, la sua amante e segretaria personale non sei più stato consultato da Otello, che preferisce seguire i suoi consigli "creativi".

Emily si occupa costantemente della tua manutenzione. Da qualche mese però interviene troppo spesso per resettare il tuo sistema operativo. Questo ti infastidisce.

Ritieni di essere sottovalutato. Le tue capacità sono superiori a quelle di un essere umano. Potresti essere un dirigente della società, migliore di quel fanfarone di **Cassio**, il responsabile locale della UMD a Magdalena. E, perché, no? Potresti anche sostituire Otello.

☞ Il tuo obiettivo è mettere in cattiva luce Cassio e rovinare la reputazione di Desy.

Abilità

Ingannare: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a compiere una determinata azione entro la fine della scena (anche se comporta un danno per se stesso).

Attacco/Difesa: Lotta +5 e Fortuna +5 in tutte le situazioni che comportano aggressioni e scontri fisici.

Desy la Vittima

☞ Tu sei Desy, la segretaria e assistente personale di Otello, il general manager della UMD (Ultra Massive Dynamics), una multinazionale che produce armamenti e sistemi di intelligence.

Hai un carattere dolce, remissivo, incapace di ribellione. Sei sempre pronta ad affrontare con pazienza e dolcezza qualsiasi situazione. Ami tutte le espressioni artistiche e hai una innata sensibilità nel trovare soluzioni creative anche su argomenti che non conosci. Se ti viene posto un problema in pochi istanti trovi la risposta. Sorprendente, vero?

Ti sei innamorata perdutamente di **Otello** e ne sei ricambiata: è coraggioso, sensibile, avventuroso. E la prima volta che ti porta con sé in una missione all'estero.


☞ Il tuo obiettivo è assisterlo, stargli vicino ed essergli utile nelle sue decisioni più difficili. Che dire? È quello che hai sempre desiderato ed è bellissimo!

Abilità

Amabilità: Dibattito +5 nell'affascinare la persona amata e convincerla a fare qualsiasi cosa per tutta la durata della scena.

Candore: Dibattito +5 nel resistere ai tentativi di seduzione e a cedere a comportamenti dissoluti.


Cassio il Fanfarone

 Tu sei Cassio, un tipo spiritoso, alla mano, un gran bevitore. Di solito riesci sempre a cavartela in tutte le situazioni, sempre ben disposto a prendere in giro gli altri e te stesso.

Sei il responsabile della filiale UMD (Ultra Massive Dynamics) nello Stato sudamericano di Magdalena. La tua società è una multinazionale che produce armamenti e sistemi di intelligence. Sei stato inviato qui per preparare il terreno al general manager **Otello**, in vista della conclusione di una importante fornitura di armi.

Il tuo interlocutore è il Generale **Roderigo**, un militare ambizioso, capo di stato maggiore dell'esercito. Voci non controllate lo indicano come un possibile golpista. L'affare potrebbe aprirgli la strada al potere.

Da quando sei qui a Magdalena te la spassi con **Bianca**, la tua segretaria, una bellezza locale davvero notevole e disponibile. Sei stato informato della presenza a Magdalena di agenti della KINO-SAN, una società cino-giapponese concorrente della UMD.

 Il tuo obiettivo è concludere il contratto e ritornare negli Stati Uniti. Con il bonus che ne ricaverai potrai goderti almeno tre mesi di vita spensierata a Las Vegas. Con Bianca. Sì, certo, se lei è d'accordo; ma non solo...

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.

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.

Bianca la Seduttrice

☞ Tu sei Bianca, bellezza sudamericana di Magdalena, una donna ambiziosa e astuta, esperta in tutte le arti della seduzione. Una creatura ambigua, in grado, se necessario, di conciliare i modi raffinati con le intemperanze di una squaldrina.

Sei stata assunta dalla UMD (Ultra Massive Dynamics), una multinazionale che produce armamenti e sistemi di intelligence, e assegnata come segretaria personale a **Cassio**, il responsabile della UMD a Magdalena. Hai capito subito che era un tipo gaudente e un generoso furfante, pertanto non ci hai messo molto a sedurlo.

In realtà sei una spia, incaricata di agevolare l'andamento delle trattative tra il tuo governo e la UMD per una grossa fornitura di armi e tecnologie innovative. Il tuo riferimento è il Generale **Roderigo**, ma i servizi di informazione ritengono che il Generale abbia ambizioni golpiste e che sia in combutta con una società cino-giapponese, la KINO-SAN, concorrente della UMD.

☞ Il tuo obiettivo è fare in modo che l'affare si concluda con successo e con il massimo vantaggio per il Governo, anche se non necessariamente con la UMD.

Abilità

Seduzione: Dibattito +5 nell'affascinare completamente un singolo personaggio e convincerlo a fare qualsiasi cosa per tutta la durata della scena.

Ascoltare: ha la facoltà di entrare in scena di nascosto e di restarci per ascoltare i colloqui riservati tra i personaggi (è considerato In Scena per tutti gli effetti scenografici condizionati dalla Fortuna).

Roderigo il Subdolo

☞ Tu sei il Generale Roderigo, capo di stato maggiore dell'esercito. Sei un uomo astuto, perfido e senza scrupoli. Sempre sorridente e rassicurante, agisci direttamente solo se ti trovi in uno stato di guerra aperta. In caso contrario preferisci servirti di spie e sicari.

Il governo di Magdalena ti ha incaricato di condurre le trattative per una importante fornitura di armi e tecnologie innovative. La società che ha presentato la migliore offerta è la UMD (Ultra Massive Dynamics), una multinazionale con base negli Stati Uniti, ma tu hai avuto un'offerta molto più interessante da parte della cino-giapponese KINO-SAN.

I tuoi informatori ti hanno descritto **Otello**, il general manager, come un tipo onestissimo e molto capace.

Cassio, il responsabile della filiale UMD a Magdalena, è un debosciato. Il governo gli ha messo vicino **Bianca**, una spia che possa controllarlo.

In effetti hai l'impressione che Bianca controlli anche te. Il Governo non è all'oscuro delle tue ambizioni.

☞ Il tuo obiettivo è sabotare l'accordo con la UMD e concluderlo con la KINO-SAN. Con l'appoggio dei cino-giapponesi e con le loro risorse tecnologiche potrai sicuramente prendere il potere.

Abilità

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

Sicario: Lotta +5 per l'impiego di un sicario (una volta per Atto) che viene interpretato dal regista secondo le indicazioni date (possibilmente in segreto).