

# DETECTIVE

SULLA SCENA DEL CRIMINE

## IL LIBRO DEI CASI

**I casi devono essere completati nell'ordine prestabilito.** Iniziate leggendo l'introduzione al caso che vi apprestate a giocare, servirà a calarvi prima all'interno della storia. Non leggete nessuna sezione di questo manuale fino a quando non inizierete a giocare il caso al quale si riferisce.

Ogni introduzione inizia con una serie di consigli (basati sui risultati dei playtest eseguiti) per indirizzare subito la partita sui binari giusti. Vi consigliamo di leggerli con attenzione e di provare a seguirli: vogliamo che siate pronti e preparati a immergervi fino in fondo nel vostro ruolo di investigatori!

### ► INTRODUZIONE

Eccovi di fronte al primo scenario della campagna, il mistero dell'orologio d'oro. Durante le indagini, concentrate la vostra attenzione sull'obiettivo principale che vi è stato affidato dai vostri superiori. Non trascurate nessuna delle piste secondarie che si diramano da quella principale: alcune si riveleranno irrilevanti, altre invece potrebbero assumere un importante significato nel corso delle future indagini. Sparse qua e là nei diversi casi, si nascondono le tessere di un grande mosaico, che lentamente comincerà a delinearsi di fronte a voi.

Ricordate i consigli che vi abbiamo dato all'inizio del regolamento: prendete appunti, se possibile disegnate delle mappe concettuali. Leggete bene il testo delle carte, provate a trarre delle conclusioni convincenti prima di decidere i vostri passi successivi. Soprattutto, non limitatevi a passare velocemente di carta in carta, se non volete rischiare di ritrovarvi immersi in un mare di indizi e informazioni, e perdere velocemente il controllo delle indagini.

**Buona fortuna!**

### Quartier Generale di ANTARES, 5 luglio, ore 8:11

La sala riunioni, al primo piano del nuovo complesso, sembra quasi una stanza sterile, tanto è pulita, con le sue pareti color crema e le finestre in vetro satinato che danno sul Glenn River. Un grande tavolo bianco, due file di sedie nere in metallo cromato e una moquette grigia compongono l'arredamento di un ambiente sicuramente grande e luminoso, forse anche un po' freddo.

"Buongiorno", esordisce Delaware, mentre guida la sua sedia a rotelle verso il capotavola. La sua è una faccia stanca, solcata da rughe profonde. Lunghe ciocche di capelli grigi incorniciano uno sguardo penetrante. Con un gesto abituale, appoggia il suo quaderno verde sul tavolo, di fronte a sé.

"Abbiamo tra le mani un caso piuttosto particolare: il Dipartimento di Stato ci ha chiesto di indagare su un possibile scandalo. Qualche giorno fa, il ministro degli Affari Esteri polacco ha inviato una comunicazione riservata per una richiesta di chiarimenti a proposito di una particolare notizia: alla casa d'aste Ying è spuntato fuori un orologio da tasca con la lunetta placcata d'oro.

Nulla di strano, apparentemente. Invece, la questione è seria. Quell'orologio è inserito nel database degli oggetti preziosi scomparsi durante la Seconda Guerra Mondiale. I polacchi lo

hanno identificato con uno dei reperti che i nazisti prelevarono dal Museo della Terra di Poznan, durante i saccheggi avvenuti ai tempi dell'occupazione.

Per i polacchi, quell'orologio ha un grande valore sentimentale, perché apparteneva al grande polacco Ignacy Paderewski. Secondo le informazioni forniteci, a rubarlo sarebbe stato Kurt Blutholz, nel nostro database troverete senz'altro notizie su di lui." A questo punto, Delaware si schiarisce la voce, dà un'occhiata al suo quaderno come se stesse cercando di ricordare qualcosa, poi riprende.

"La casa d'aste ha acquistato l'orologio per circa 5.000 \$ da un certo Rupert Owens il quale, a quanto sembra, non aveva idea del suo valore. In questo momento, l'oggetto si trova nel nostro deposito prove."

"La questione, vi dicevo, è delicata. Se si scoprisse che dopo la guerra questo Blutholz trovò riparo negli Stati Uniti, ci potrebbero essere serie ripercussioni diplomatiche, almeno secondo l'opinione della corrente amministrazione. Peggio ancora, la stampa comincerà ad annusare la notizia, è solo questione di tempo prima che questo affare si trasformi in uno scandalo in cui inevitabilmente saremmo coinvolti anche noi. Inutile dire che vorrei evitare tutto ciò, considerato anche il fatto che questo è il nostro primo anno di attività. Quindi, il nostro obiettivo è semplice: trovare le risposte prima che qualcuno trovi le domande." Così dicendo, rivolge uno sguardo all'intera sala, riguarda le sue note ed emette un pesante sospiro.

"Ah, e per concludere, una triste comunicazione. Dopodomani mattina, all'Olivet Cemetery, si svolgeranno i funerali di Michael Slater. Come senz'altro saprete, Michael era uno dei consulenti della polizia che ha contribuito alla creazione della nostra unità. È stato ucciso da un pirata della strada. Che brutto modo di chiudere una carriera come la sua... Comunque, sarebbe bello se qualcuno della squadra volesse partecipare alla cerimonia. L'appuntamento è davanti al Dipartimento, alle 8:00 di dopodomani mattina. La processione della polizia partirà da lì.

## ► PREPARAZIONE DEL CASO

Sposta la pedina Segnatempo sulle 9:00 di mattino

Aggiungi 4 🌟 (segnalini Autorità) alla riserva Segnalini

## ► OBIETTIVO

Indaga sugli eventi che hanno portato l'orologio polacco a finire nella casa d'aste Ying. Scopri tutti i passaggi e trova le prove che confermino la tua ricostruzione.

## ► LIMITE DI TEMPO

Hai a disposizione quattro giorni per completare le indagini.

## ► LIMITE DEL VALORE DI STRESS

Il limite del valore di Stress per questo caso è 7.

## ► ALTRE PISTE

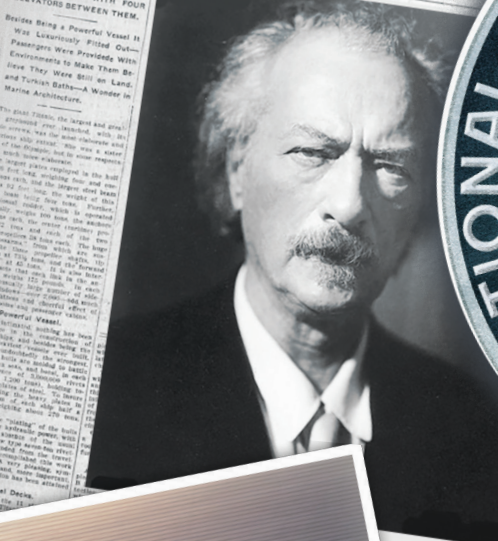
- Accedi alla documentazione della polizia su Blutholz - **NOME@KurtBlutholz**
- Accedi alla documentazione della polizia su Rupert Owens - **NOME@RupertOwens**
- Vai al deposito prove - **#103 - Quartier Generale**
- Interroga Rupert Owens - **#108 - Quartier Generale**
- Interroga i proprietari della casa d'aste - **#119 - Sul campo**
- Funerali di Michael Slater - **#134 - Dipartimento di Richmond**, alle 8:00 di mattina, il Giorno 3 (metti un segnalino Speciale sulla casella del giorno 3 per ricordartene). Se decidi di partecipare al funerale, puoi cominciare quella giornata dalla Posizione Dipartimento di Richmond.

ALTRE  
PISTE



Kurt  
Blutholz

GREATEST SHIP  
EVER LAUNCHED  
The Last liner Titanic Was a Maj-  
or of the kind.  
WAS A REAL FLOATING CITY  
11 STEEL DECKS WITH FOUR  
ELEVATORS BETWEEN THEM.  
Besides Being a Powerful Vessel It  
Was Luxuriously Fitted Out  
Passengers Were Provided With  
Everything to Make Them Be-  
lieve They Were Still on Land  
and Turkish Bath—A Wonder in  
Marine Architecture.



Un orologio d'oro -  
come è  
arrivato qui?

MD 01. ANTARES DATABASE

New England  
Number

Full of gloom. Warranted to give you  
a genuine fit of the Blues in ten min-  
utes. Dismal to the eyes and hard  
on the nerves. Read it and lose  
hope. All day

Hood's Sarsaparilla

Interference on the part of amateur wireless operator  
being sent out by the Carpathia correctly.

FACTS ABOUT THE TITANIC.

COL. ASTOR ON HONEYMOON.

INTEREST IN THE DISASTER.

YOUNG ASTOR WEEPS.

VICE-PRESIDENT'S FEARS.

TWO MILES DEEP.

OVER A MILLION IN CAR-

to Defeat, Were Being Brought

Over-The Private Connections

Wealthy Women Were Also

High Sage Ahead and a Large

Amount of Bonds.

Should amount to the amount

of the Titanic in Baltimore.

of the Titanic in Baltimore.

of the Titanic in Baltimore.

of the Titanic in Baltimore.

# IL CASO

## ► IL SOLDATO DAL CUORE D'ORO

### ► INTRODUZIONE

Quello che vi apprestate a giocare è il secondo scenario della campagna. Il caso su cui dovrete indagare è collegato al primo e riprende alcune delle sue trame. Vi consigliamo di utilizzare gli appunti che avete preso durante la partita precedente e di tirare fuori tutte le carte che la vostra squadra ha scoperto in quell'occasione per disporre di riferimenti immediati sui fatti più importanti e delle informazioni raccolte.

Il caso del soldato dal cuore d'oro è più complesso del precedente, ci sono più sottotrame e i rapporti tra gli individui coinvolti si fanno più intricati. Ancora una volta, vi incoraggiamo a prendere appunti accurati e a disegnare delle mappe concettuali. Discutete tra di voi, prendete in considerazione tutte le ipotesi e non trascurate nessuno scenario possibile.

### ► CARTE TRAMA

Collegati al Database dell'Antares e guarda il Video Introduttivo al Il Caso. Quindi, leggi tutte le carte Trama che hai raccolto per il Il caso, cominciando con quelle con il numero più basso e proseguendo verso quelle con il numero più alto. Quindi, leggi la seguente introduzione allo scenario.

#### Quartier Generale ANTARES, 9 luglio, 8:12

Tu e Delaware spendete qualche minuto a parlare dell'indagine appena conclusa. Hai anche il tempo di scambiare le tue opinioni con quelle di Jenny Robinson, che è a capo della seconda squadra dell'Antares, prima di accorgerti che sono già passate le otto, l'ora della riunione mattutina, e corri a prendere posto al tavolo della sala riunioni. Quello che capita in quella stanza ti aiuta sempre a capire l'atmosfera che regna nei vari dipartimenti. I tecnici armeggiano con i loro smartphone, in attesa che la riunione abbia inizio e che si parli di qualcosa che li riguardi. In un angolo, i capi dei vari dipartimenti stanno confabulando tra loro, a bassa voce, mentre quelli dell'Amministrazione e delle Risorse Umane si dedicano con entusiasmo alle ciambelle e al caffè, per poi avviarsi con comodo ai loro posti. Gli agenti, con le loro occhiaie profonde si sono seduti il più possibile vicino alla porta e stanno dando un'occhiata ai loro fogli.

Finalmente, Delaware fa il suo ingresso nella stanza, prende il suo solito posto, appoggia il suo immancabile quaderno verde, accende la luce e dà inizio alla riunione.

"Buongiorno a tutti. Come sapete, la nostra prima squadra investigativa ha concluso le indagini del caso che abbiamo chiamato "L'uomo dall'orologio d'oro."

Delaware si interrompe per qualche istante e lancia un'occhiata ai presenti, come se si aspettasse di vedere qualcuno saltare su e chiedere se si tratti di una battuta. Tutto quello che vede sono alcuni sorrisi nervosi. Così, riprende a parlare. "Tutti quelli coinvolti nel caso, me compreso, pensano che questa storia faccia acqua da tutte le parti."

Sullo schermo alle sue spalle appaiono alcuni estratti dai documenti sul caso Dawson, oltre che le prove e le testimonianze raccolte.

"Ecco perché mi piacerebbe dare risposta alle domande sollevate dall'assassinio del signor Dawson. La questione si è complicata davanti ai nostri occhi e si è trasformata in una matassa, con molti possibili filoni di indagine, ma vorrei che ci focalizzassimo su due in particolare. Abbiamo capito che a un certo punto, durante la Guerra, Kurt Blutholz, un criminale nazista, e il nostro signor Dawson si sono probabilmente ritrovati nella stessa parte del mondo, nello stesso momento. Questo, in effetti, spiegherebbe come ha fatto l'orologio ad arrivare negli Stati Uniti, ma ancora non sappiamo tutto: rimane ancora da spiegare il mistero della morte del suo compagno, il soldato. Un mistero che è collegato alla storia dell'orologio."

"Le indagini sull'omicidio sono state condotte in fretta, e dichiarate concluse ancora più velocemente. Abbiamo ragione di credere che Dawson non sia morto per mano di Henry Giles; anche se quello che è stato scritto nel rapporto ufficiale..." Delaware si interrompe di nuovo, come se si fosse dimenticato di quello che voleva dire. Afferra il suo quaderno verde e scorre alcune pagine. "perciò... cominciate controllando il materiale sul processo a Marcus Owens e la trascrizione delle testimonianze. Quanto a Giles, beh, non ha lasciato molti documenti, come potete immaginare."

"Non so se i casi sono collegati in qualche modo tra loro. A prima vista, direi di no. Ma a questo punto delle indagini non possiamo escludere nessuna ipotesi. Lo so, vi starete chiedendo perché ci stiamo fissando con queste storie del passato, invece di occuparci di problemi più attuali e più urgenti. Allora, fatemi spiegare. Presto, qui all'Antares ci sarà un'ispezione. È necessaria, se vogliamo ottenere alcune certificazioni obbligatorie per l'ottimizzazione e l'implementazione del nostro sistema. Senza di esse, ho paura che non saremo in grado di ottenere dei casi interessanti, degni del livello di esperienza e di competenza di voi tutti. Risolvere un "caso freddo" di questo tipo ci renderà molto apprezzati dalla stampa e dall'opinione pubblica e ci potrà aiutare in futuro. Sfortunatamente, l'ispezione bloccherà il nostro lavoro per un po', e io mi aspetto a breve un aumento delle richieste dei nostri servizi. Quindi, in poche parole: abbiamo pochi gironi per risolvere il caso di Blutholz e Dawson. Sono sicuro che possiamo farcela. Grazie a tutti, e buon lavoro. Ah, vorrei parlare con qualcuno della prima squadra in privato. Nel mio ufficio."

## ▶ PREPARAZIONE DEL CASO

Sposta la pedina Segnatempo sulle 9:00 di mattino  
Aggiungi 4 ★ (segnalini Autorità) alla riserva Segnalini

## ▶ REGOLE SPECIALI

### 1. Se non hai la carta Trama #125, leggi questa parte:

Segui Richard Delaware nel suo ufficio, domandandoti cosa voglia da te. Scopri che si tratta di qualcosa che ha a che fare con l'esumazione del corpo di Horatio Dawson.

"Mi sono convinto che senza l'esumazione di Dawson non riusciremo venire a capo di nulla. Per questo vorrei chiederti di darti da fare per ottenere i permessi dal tribunale. Apparecchia tutto come si deve, per così dire, e poi passa la palla ai ragazzi del laboratorio."

Ottenere il permesso non è un'impresa difficile, ma richiede tempo e pazienza. Il giudice preposto al rilascio del documento deve essere stato nell'esercito, e non sembra affatto disposto a disturbare il riposo di un veterano, quindi ti sottopone a una specie di interrogatorio. Alla fine, però, dopo avere firmato una tonnellata di scartoffie, esci dal tribunale con la data dell'esumazione.

Muovi la pedina Segnatempo sulla casella delle ore 10:00.

### 2. Se tu non hai la carta Trama #133, leggi questa parte:

Richard Delaware tira fuori dal cassetto una busta grigia. "Ho fatto qualche telefonata", ti spiega, "e sono entrato in contatto con la vedova di Slater, e sono riuscito a farci spedire le scatole con gli appunti di Michael. In mezzo a tutti quei fogli abbiamo trovato il suo taccuino con gli appunti sul caso Dawson."

Spendi 2 ★ (segnalini Autorità) dalla riserva Segnalini e pesca le carte #130, #132, #127 dal I Caso.

## OBIETTIVO

Scopri chi ha ucciso Horatio Dawson. Raccogli le prove.

## ▶ LIMITE DI TEMPO

Delaware si aspetta un rapporto completo sulla sua scrivania entro 6 giorni.

## ▶ LIMITE DEL VALORE DI STRESS

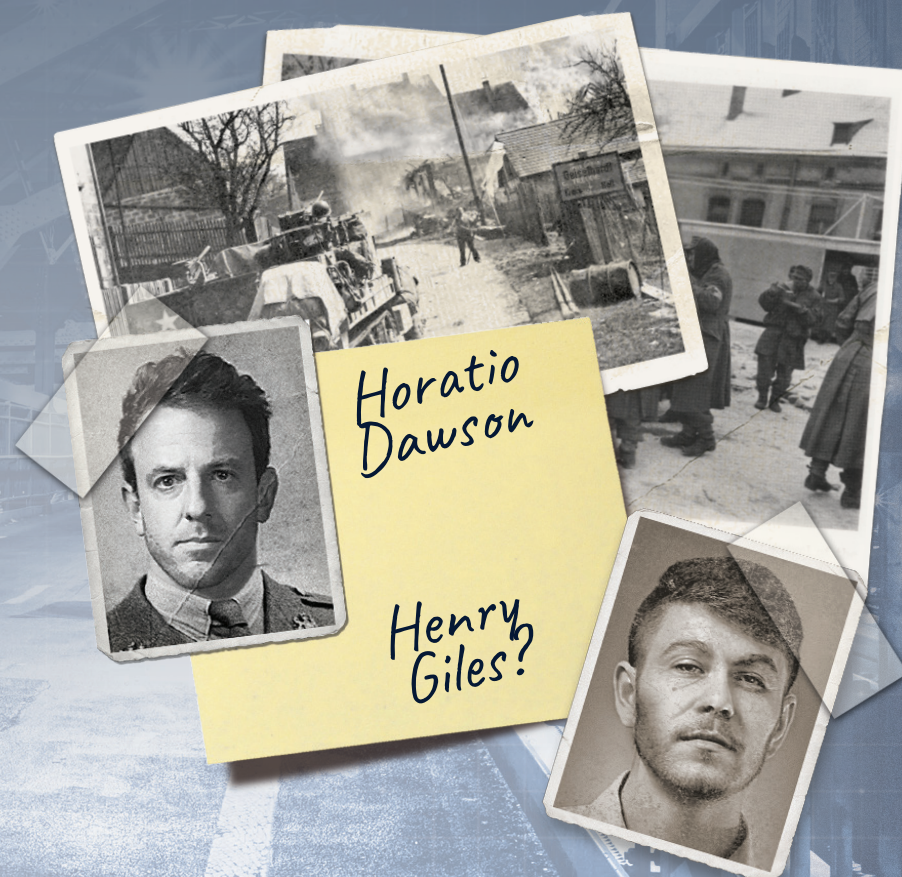
Il limite del valore di Stress per questo caso è 7.

## ▶ ALTRE PISTE

- ▶ Documenti sul processo di Marcus Owens - #201 - Tribunale
- ▶ Registrazione delle deposizioni dei testimoni durante l'audizione - #202 - Tribunale
- ▶ Esumazione del corpo di Horatio Dawson - #203 - Sul campo

### Dal caso precedente:

- ▶ Documentazione della polizia relativa all'assassinio di Horatio Dawson - File 1
- ▶ Appunti di Michael Slater - #130, #132, #127 - Quartier Generale




# III CASO

## BLOCCATI

### ► INTRODUZIONE

Eccovi di fronte alla terza missione della vostra campagna. Dovete prepararvi a un cambio di passo e di stile investigativo. Nei casi precedenti, la difficoltà maggiore consisteva nel filtrare le informazioni e isolare i fatti da cui trarre gli indizi decisivi per venire a capo di una situazione decisamente complicata. Adesso, il vostro vero nemico sarà il tempo.

In questa missione, la trama sarà più lineare e l'oceano di indizi in cui avete dovuto imparare a nuotare si ridurrà a un esile rivolo di informazioni. Il vostro compito sarà dunque molto difficile, le tracce che incontrerete saranno poche e distanti tra loro, e ogni errore che compirete vi costerà tempo prezioso. Per questo, dovrete procedere con precisione chirurgica: uno o due errori di valutazione, e la missione potrebbe concludersi in tragedia.

Ricordatevi che le azioni che contengono la parola chiave "Leggi" non comportano nessun costo in termini di tempo. Ricordate anche che l'icona  vi autorizza a utilizzare tutte le risorse reperibili in Internet per trovare informazioni.

Questo è tutto: buona fortuna!

Collegati al Database dell'Antares e guarda il Video Introduttivo al III Caso. Quindi, leggi le seguenti istruzioni.

#### Quartier Generale ANTARES, 15 luglio, 8:07

"Scusate il ritardo" esordisce l'avvocato Wedford. È evidente che la donna sia sul punto di esplodere mentre entra nella sala riunioni. "I caselli del ponte Mayo si sono inceppati un'altra volta, sono rimasta in coda per 40 minuti. Quanto odio quel ponte!"

"Sul Lee c'è meno traffico, a quest'ora" interviene Delaware, mentre lancia il sistema dell'Antares. "E poi, si ricordi che il ponte Mayo è stato costruito dall'eroe della nostra città, il colonello John Mayo: e non si può odiare qualcosa che ha a che fare con il colonello Mayo!" conclude, ridendo alla sua stessa battuta. Dopo essersi ricomposto, invita la donna a sedersi, apre il suo quaderno, cerca la pagina giusta e comincia a riassumere i risultati della tua indagine sull'orologio d'oro e sull'uccisione di Horatio Dawson. A un certo punto, la sua assistente, Anne Bishop, entra per portare del caffè, e trascorrete alcuni minuti a discutere dei punti salienti dell'indagine.

"Vorrei fare i complimenti alla squadra per l'incredibile lavoro fatto su questa indagine un po' particolare. Sono fiero dei risultati ottenuti. Ciononostante, mi lasci dire che spero che il nostro

prossimo incarico possa riguardare eventi, diciamo, un po' più "contemporanei".

All'improvviso, l'allarme comincia a suonare e interrompe a metà la frase di Delaware. Sul display sopra la porta lampeggia il segnale "EDIFICIO ISOLATO. RISCHIO DI CONTAMINAZIONE". Con un tonfo, le porte antincendio si chiudono. Con un gemito, il sistema di aerazione si spegne. Il telefono sul tavolo e lo smartphone di Delaware squillano contemporaneamente. Il direttore risponde al primo.

"Sono io. Qual è la situazione?" risponde, mentre getta l'occhio al display del cellulare. Lo fai anche tu, e vedi che compare la scritta "NUMERO SCONOSCIUTO".

#### Quartier Generale ANTARES, 15 luglio, 8:11

A parte il suono dell'allarme, la stanza è immersa nel silenzio ed è piena di tensione. L'avvocato Wedford si guarda attorno, tradendo la sua ansia, mentre Delaware mantiene un'espressione che ricorda quella di una statua di pietra.

"Ho capito" continua parlando al telefono. "Per favore, spegnete l'allarme. Certo, il blocco rimane attivo." Appena chiude la comunicazione, si rivolge a te. "Ho delle notizie, e ho paura che non siano buone."

#### Quartier Generale ANTARES, 15 luglio, 8:18

Delaware chiede all'avvocato di accomodarsi nel suo ufficio, così tu e lui rimanete da soli nella stanza. Intanto, nuovi dati stanno cominciando ad apparire sullo schermo a muro. Delaware ti spiega quello che ha appena scoperto.

"Questa mattina, al Dipartimento di Polizia di Richmond è arrivato un pacco sospetto. Alcuni agenti stavano per aprirlo, ma hanno capito che c'era qualcosa che non andava e hanno chiamato quelli dell'FBI, che a loro volta hanno contattato noi dell'Antares. Poco dopo, il pacco era nei nostri laboratori. Ti vorrei mandare lì a vedere cosa sta succedendo ma, come sai, si sono attivate le procedure di isolamento per i casi di contaminazione. Al momento, il sistema si sta riavviando, ma ci potrebbero volere alcune ore per completare le operazioni. Non so esattamente cosa sta succedendo, ma tu devi scoprirlo. Il blocco può venire attivato solo dall'interno e..."

Ancora una volta, Delaware viene interrotto dallo squillo del telefono. Risponde, scambia qualche parola e si mette a trafficare con il computer. Dopo un istante, sullo schermo appare l'immagine in diretta del laboratorio.

"Sì, vi possiamo vedere. Per favore, procedete. Sto proiettando la vostra ripresa sullo schermo principale" dice, prima di riattaccare. Poi, indicandoti lo schermo, ti spiega: "Quelli del laboratorio hanno appena aperto il pacco. Dentro, hanno trovato un minifrigo."

Osservi l'oggetto mentre viene appoggiato sul ripiano laminare, compatibile con il livello di biosicurezza BSL3. Con cautela, i tecnici procedono a tagliare il nastro e a sollevare il coperchio del minifrigo. Al centro del vano interno c'è una busta di plastica piena di ghiaccio che contiene un dito tagliato.

"Accidenti!" sibila Delaware. Dopo un lungo attimo, si rivolge ai tecnici. "Non toccate nulla. Torneremo da voi tra un attimo!"

Quando chiude la comunicazione con il laboratorio, le porte della stanza si aprono ed entra Anne Bishop, con la faccia pallida e il suo computer portatile tra le mani.

"Cosa fai, qui? Dovevi rimanere con Weldford nel mio uff..." La frase muore nell'aria, mentre Bishop appoggia il computer sul tavolo e indica lo schermo. C'è un' e-mail aperta con un video allegato. La donna apre il video...

#### ► Leggi ALTRO#300

### Quartier Generale ANTARES, 15 luglio, 8:27



La stanza è avvolta nel silenzio. Si può sentire il respiro veloce di Delaware.

"Trovate quel maledetto furgone" ordina con la voce fredda come il ghiaccio. "Non ho idea di come farete, ma trovate quel maledetto furgone e salvate quella poveretta." Di nuovo, guarda lo schermo. "Questa poesia, questo video, devono nascondere degli indizi..."

#### ► OBIETTIVO

Scopri chi c'è dietro il rapimento e procedi a un arresto. Se possibile, salva la donna rapita.

#### ► REGOLE SPECIALI

1. Le Competenze dei personaggi non possono essere utilizzate in questo scenario. Gli investigatori non possono utilizzare i segnalini Abilità.
2. Come noterai procedendo nel gioco, in questo caso tutte le carte comportano la spesa di 1 ora.
3. La squadra non può lasciare la Posizione Quartier Generale
4. Ogni  (segnalino Autorità) ottenuto nel corso del gioco ti consente di rimuovere 1  (segnalino Stress) in qualunque momento. Ricorda che ogni ora di lavoro dopo le 16:00 devi aggiungere 1 segnalino Stress alla tua riserva Segnalini.



*Furgone trovato!*

In questo scenario, dovrai cercare di scoprire la carta con il numero corrispondente al luogo dove è stato parcheggiato il furgone. Durante la partita, se vuoi inviare la polizia da qualche parte a controllare se in quel dato punto c'è un furgone, dovrai prendere la carta con il numero scelto e guardare SOLAMENTE la parte inferiore. Se la cornice della carta è normale (come nel caso della carta in alto nell'immagine a fianco), allora il furgone non si trova lì e devi muovere la pedina Segnatempo di 1 ora in avanti: avevi torto! Se invece la cornice inferiore della carta contiene l'icona di un furgone, allora lì si trova il furgone che stai cercando. A questo punto, devi leggere il resto della carta. Per scoprire il numero della carta con l'icona del furgone, dovrai cercare di scovare l'indizio contenuto nel video e scoprire quale numero è collegato a questo indizio.

#### ► LIMITE DI TEMPO

Gli investigatori non possono dichiarare la Fine del Giorno fino a quando il colpevole non sarà catturato. Se occorre, lavoreranno Fuori Orario.


NOTA: se la pedina Segnatempo va oltre le 16:00 e tu non hai aperto il furgone, devi prima leggere **ALTRO@350**. Metti un segnalino Speciale sulla casella delle 16:00 per ricordartene.

NOTA: se la pedina Segnatempo va oltre le 16:00, la ricerca del furgone non è più possibile..

#### ► LIMITE DEL VALORE DI STRESS

Il limite del valore di Stress per questo caso è 5.

#### ► ALTRE PISTE

- Cerca il furgone, il numero della carta in cui è rappresentato il furgone corrisponde al numero della strada in cui il furgone stesso è stato parcheggiato. Per trovarlo, cerca di scovare l'indizio nascosto nella poesia e utilizza la  - **#XXX - Quartier Generale**
- Controlla il rapporto della polizia sulle donne scomparse - **#332 - Quartier Generale**
- Prendi una decisione sull'ordine dei test da eseguire in Laboratorio - **#310 - Quartier Generale**
- Scopri da dove è stata spedita l'e-mail - **#315 - Quartier Generale**

# IV CASO

## ► IL PRINCIPE DI MILANO

### ► INTRODUZIONE

Avete superato la metà della campagna, ma sono molte le trame ancora aperte, e gli scenari precedenti hanno lasciato molte domande irrisolte. Il IV caso è proprio quello nel quale potrete trovare le risposte mancanti e scoprire cosa accadde dopo la guerra ai soldati della Settima Armata e in cosa erano coinvolti. Dovrete districarvi tra diverse storie e gestire una quantità di informazioni di gran lunga superiore a quella degli altri casi.

Sceglierete di seguire un indizio fino alle estreme conseguenze per scoprire con assoluta certezza la verità su uno dei misteri irrisolti?

O forse preferirete scoperchiare diverse pentole, percorrere strade investigative parallele e azzardare qualche conclusione senza scavare troppo in profondità? Per chi predilige questo approccio investigativo, non c'è dubbio che questo scenario rappresenta una forte tentazione, perché promette di rispondere a molte domande. Insomma, dovrete scegliere la vostra strategia con molta attenzione.

All'inizio del gioco, disegnate la mappa concettuale delle linee investigative che si sono delineate nei casi precedenti: l'orologio d'oro, Horatio Dawson, Gregory Coxson. Cercate di tenere a mente quali solo gli enigmi più importanti e i personaggi chiave. Questa è l'occasione che aspettavate per tappare quanti più buchi possibili in una storia ancora piena di misteri insoluti.

Quando avrete concluso questo caso, dovrete affrontare il test più difficile. In questo caso, infatti, le risposte a molte delle domande dovranno essere basate sui vostri ragionamenti e le vostre capacità di analisi, piuttosto che sulle informazioni trovate nelle carte. A proposito di carte: ogni volta che ne leggete una, cercate di trovare il posto giusto dove inserire l'informazione che troverete all'interno del disegno più ampio dell'intera campagna.

Buona fortuna!

### ► CARTE TRAMA

Collegati al Database dell'Antares e guarda il Video Introduttivo al IV Caso. Quindi, leggi tutte le carte Trama che hai raccolto per questo caso, cominciando con quelle con il numero più basso e proseguendo verso il più alto. Quindi, leggi la seguente introduzione allo scenario.

#### Quartier Generale ANTARES, 16 luglio, 8:35

Quartier Generale ANTARES, 16 luglio, 8:35

Appena entrato in ufficio, di prima mattina, Anne Bishop, la segretaria di Delaware, ti chiede di andare nel suo ufficio. Quando arrivi, Delaware sta chiudendo la sua valigetta.

"Sono stato chiamato a Washington, vogliono delle spiegazioni. Il mio volo è tra due ore, sto per uscire. Il nostro supervisore mi aspetta per avere un rapporto dettagliato sulla storia del blocco

dei nostri uffici, sull'utilizzo dell'anti-terrorismo per arrestare Walter Frey, sulla bomba in centro... diciamo che mi hanno messo sotto una pressa e ci si stanno appoggiando sopra con i loro culi grassi... oh, è un mio problema, comunque."

Delaware beve un'ultima sorsata dalla sua tazza di caffè e si guarda attorno per essere sicuro di non dimenticarsi nulla. Ah, il quaderno verde, è la cosa più importante di tutte! Sospirando, se lo infila nella tasca della giacca.

"Sarò di ritorno dopodomani. Fino ad allora, hai mano libera. In questa storia dell'orologio ci sono decisamente più misteri di quanto potessimo immaginare. Ah, a proposito: ieri ho ricevuto il rapporto da Washington. Le impronte trovate sull'orologio appartengono a un certo Jan Rudnicki, un dottore polacco. Mi preoccupa tutto il resto: la morte misteriosa di quei soldati che durante la Guerra si trovavano al Passo del Brennero. Nicktorn che non fa ritorno; Dawson che viene ucciso dal figlio di un suo vecchio commilitone; Samuel Brown che muore in un incidente... e adesso questa storia con la bisnipote di Bradley. Questa non può essere considerata solo una serie di coincidenze, adesso vado. Avete tre giorni per capire cosa collega tra di loro questi eventi."

Delaware si sta ancora abbottonando la giacca, quando il telefono sulla sua scrivania comincia a squillare. Lo raggiunge, risponde e rimane ad ascoltare per un po'.

"Ho capito. Fatemi avere una copia." Delaware riattacca e sospira. Poi ti guarda in faccia. "Ricordi quel pacco con il dito tagliato? Quello che pensavamo che fosse stato spedito da Walter Frey dai Milano Labs? Il grafologo della polizia ha confrontato le scritte trovate sulla scatola con i campioni della scrittura di Frey trovati in casa sua. Non corrispondono. In più, su quel pacco non c'erano nemmeno le sue impronte. È possibile che non sia l'uomo che cerchiamo. Sarà davvero una conversazione mooolto interessante, a Washington. Oh, al diavolo!" esclama alla fine, lasciando l'ufficio in tutta fretta. Non appena arrivato nel corridoio, però, si ferma e ricompare sulla soglia dell'ufficio.

"Un'altra cosa" dice, mentre con un lancio perfetto fa atterrare un pezzo di carta appallottolato sulla scrivania della sua assistente. "Questo è il numero di telefono per contattare il generale Henry Brown. Ha chiamato questa mattina e ha chiesto un incontro non ufficiale con la squadra. Gli ho promesso che vi avrei passato il messaggio. Non mi ha voluto dire di cosa si tratta. Contattatelo. Adesso devo andare, ma voi riferite tutto a Jenkins o ad Anne, loro mi terranno informato. Quando torno, mi aspetto un rapporto completo!"



### ► PREPARAZIONE DEL CASO

Sposta la pedina Segnatempo sulle 9:00 di mattino.  
Aggiungi 4 🌟 (segnalini Autorità) alla riserva Segnalini.

### ► OBIETTIVO

Utilizza le ore Fuori Orario per trovare il collegamento tra gli eventi passati e quelli presenti. Scopri chi c'è dietro i Milano labs. Qual è la connessione tra Milano Labs e gli uomini della Settima Armata?

### ► LIMITE DI TEMPO

Hai tempo fino alla fine del terzo giorno.

### ► LIMITE DEL VALORE DI STRESS

Il limite del valore di Stress per questo caso è 8.

ALTRE  
PISTE

### ► ALTRE PISTE

- Informazioni personali su Walter Frey - **NOME@WalterFrey**
- Informazioni personali su Jan Rudnicki - **NOME@JanRudnicki**
- Incontro con il generale Henry Brown - **#401 Sul campo**
- Cerca altre informazioni sui Milano Labs - **#403 Quartier Generale**
- Cerca altre informazioni su Russel Bradley - **#404 Quartier Generale**



Walter Frey  
- Milano  
Labs??

I soldati al  
passo del  
Brennero -  
tutti morti!



### ► INTRODUZIONE

Finora, vi abbiamo dato dei consigli. Adesso, vi auguriamo semplicemente buona fortuna. E di fortuna ne avrete bisogno, perché questa volta sarà dura. Molto dura. Ma, arrivati a questo punto, dovrete avere tutto quello che vi serve per farcela.

Ci siamo, adesso le ultime tessere del puzzle dovrebbero andare al loro posto e il disegno generale dovrebbe apparirvi chiaro e completo. Siete chiamati a risolvere il **mistero dell'orologio d'oro**, e la posta in gioco non è mai stata così alta.

Il futuro dell'Antares National Investigation Agency dipende da te. Scegliete con grande attenzione le piste da seguire. Soprattutto, divertitevi!

Collegati al Database dell'Antares e guarda il Video Introduttivo al V Caso. Quindi, leggi la seguente introduzione allo scenario.

#### Quartier Generale ANTARES, 19 luglio, 3:22

Per la prima volta nella storia dell'Antares, suona l'allarme rosso. Quando arrivi in sede, il caos regna sovrano. Quando entri nella sala riunioni, sei sorpreso di trovare Jenkins ad aspettarti. Il vice di Delaware è bianco in volto, le sue mani stanno tremando.

"Come qualcuno di voi sa già, Richard Delaware si trovava a Washington per lavoro. Un paio di ore fa, è stato trovato in un parcheggio all'angolo tra E Jackson Street e la N 4th Street 📍, gravemente ferito. Le sue condizioni sono critiche." Il suo discorso viene interrotto dallo squillo del telefono. È l'assistente di Delaware a porgerlo a Jenkins. Osservando i suoi occhi arrossati, capisci che ha appena finito di piangere. "Scusate, ma è urgente."

La sala è in completo silenzio. Il cuore pulsante dell'Antares è racchiuso là dentro, e sta aspettando. Finalmente, Jenkins riattacca e si rivolge a tutti.

"Delaware ha bisogno di un trapianto di polmoni, è urgente. La lama che lo ha ferito non ha colpito il cuore, ma ha comunque causato danni gravissimi. Adesso si trova al Veterans' Hospital, a Richmond." Tutti trattengono il fiato. Puoi sentire qualcuno che impreca sottovoce. "Ho ricevuto il primo rapporto dalla squadra che si trova sul campo, la polizia è già all'opera. Ci sono alcune buone notizie, e Dio sa quanto ne abbiamo bisogno. La polizia ha rilevato alcune tracce e le hanno già inviate al nostro laboratorio. L'auto di Delaware si trova nel parcheggio del distretto di Polizia di Richmond. Inoltre, i Poliziotti hanno bloccato un testimone, che

hanno già sottoposto a un interrogatorio preliminare."

"Adesso dobbiamo entrare in azione. Nessun contatto con la stampa. Tutti i rapporti devono essere mandati direttamente a me. Forza, ognuno vada a fare il proprio lavoro!" tutti gli agenti si alzano e tornano ai loro uffici.

**A seconda del numero dei partecipanti al gioco, ogni giocatore sceglie una delle carte e la legge. Quando tutti i giocatori hanno letto la propria carta, si riprende la lettura dell'introduzione al Caso.**

|                     |  |
|---------------------|--|
| <b>1° giocatore</b> | ► <b>Leggi #520</b> - Il rapporto della testimonianza di un testimone dell'aggressione |
| <b>2° giocatore</b> | ► <b>Leggi #510</b> - Analisi del materiale prelevato dalla scena del crimine          |
| <b>3° giocatore</b> | ► <b>Leggi #505</b> - Introdotti nell'ufficio di Delaware in cerca di tracce           |
| <b>4° giocatore</b> | ► <b>Leggi #525</b> - Analisi dei dati del GPS dell'auto di Delaware                   |
| <b>5° giocatore</b> | ► <b>Leggi #509</b> - Controlla in che condizioni si trova il direttore                |

#### Richmond; 19 luglio, 3:56

Ti precipiti al parcheggio. Lì, vicino all'uscita di emergenza, c'è Anne Bishop che ti sta aspettando nella sua auto.

"Qualcuno sta cercando di incastrare la tua squadra con la storia dell'aggressione a Delaware. Jenkins ha emesso l'ordine di cattura. Sarete costretti a trascorrere almeno due giorni in custodia, prima che tutto si sistemi. Sono sicura che questa è opera di qualcuno che vuole rallentarvi perché sa che avete scoperto qualcosa di importante".

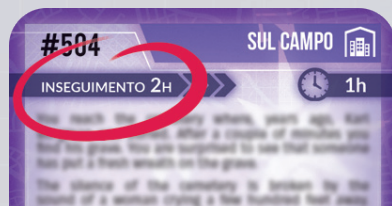
Anne ti consegna le chiavi della sua auto e il suo telefono.

"L'agenda del capo è nel telefono. Prima di andare a Washington, mi ha detto di fidarmi di te, qualunque cosa succeda. Mi ha anche detto che ci sarebbe stato un tentativo di omicidio, oggi, che ci avremmo lavorato sopra, ma che prima doveva controllare qualcosa. Però non so come facesse a saperlo, chi sarà la vittima e nemmeno cosa significhi tutto ciò. Scappate da qui, dimostrate che non c'entrate nulla con questa storia, aiutate Delaware e fermate l'assassino, prima che provi a uccidere qualcun altro!"

## ▶ REGOLE SPECIALI

### 1. Inseguimento

Metti un segnalino Speciale sulla casella corrispondente alle 2:00 (le 2 del mattino), che rappresenterà la pedina Inseguimento..



Se la pedina Inseguimento si trova nella stessa casella della pedina Segnatempo (oppure la supera), uno degli investigatori viene arrestato (vedi le regole sull'Arresto). Questa regola si applica dopo che entrambe le pedine Inseguimento e Segnatempo sono state spostate sulla tabella Segnatempo.

La squadra può provare a ritardare il momento dell'arresto, cercando di scagionarsi trovando le prove della propria innocenza (vedi le regole su come Scagionare la squadra).

### 2. Arresto

Quando la pedina Inseguimento è sulla stessa casella della pedina Segnatempo oppure la sta superando, uno dei membri della squadra viene arrestato dalla polizia!

I Consulenti sono i primi a venire arrestati. La squadra decide quale sarà il Consulente da sacrificare. Scarta la sua tessera e rimuovi dalla riserva Segnalini tutti i segnalini Abilità ad essa collegati.

Quando tutti i Consulenti sono stati arrestati, è il turno degli investigatori. Decidi di comune accordo chi si deve sacrificare e venire arrestato. Puoi risolvere normalmente la carta che era in gioco mentre veniva eseguito l'arresto, poi il giocatore prescelto deve consegnare la tessera del suo personaggio e tutti i segnalini ad essa collegati. Il giocatore che interpreta l'investigatore arrestato mantiene il pieno diritto a partecipare al gioco e ad aiutare la sua squadra. L'arresto comporta semplicemente la perdita di tutte le abilità e i segnalini del personaggio.

**Dopo l'arresto, posiziona la pedina Inseguimento 2 caselle dietro quella della pedina Segnatempo.**

Quando tutti i personaggi interpretati dai giocatori vengono arrestati, il gioco termina istantaneamente - **leggi ALTRO@500**.

### 3. Scagionare la squadra

Puoi cercare di guadagnare tempo prima che l'Antares e la Polizia ti catturino seguendo le Piste o raccogliendo le prove che dimostreranno chi è il vero colpevole dell'aggressione a Delaware. Sfrutta ogni occasione per spostare la pedina Inseguimento indietro del numero di caselle indicato dalla carta.

### 4. Adesso o mai più

All'inizio del caso, componi la riserva Segnalini Autorità, la cui entità dipenderà dall'esito dei casi precedenti. Ogni caso non risolto (perso) vale 2 ★ ogni caso risolto (vinto) vale 3 ★.

## ▶ CARTE TRAMA

Leggi tutte le carte Trama che hai raccolto per questo caso, cominciando con quelle con il numero più basso e proseguendo verso il più alto.

## ▶ OBIETTIVO DEL CASO

Delaware crede che qualcuno abbia pianificato un omicidio per oggi. Devi scoprire:

- ▶ Chi è l'assassino;
- ▶ Chi è la vittima designata;
- ▶ Scopri il luogo e l'ora dell'assassinio pianificato (vedi oltre).

**Il luogo del delitto:** in questo scenario, avrai la possibilità di utilizzare delle carte Pista che rappresentano diversi luoghi e potrai visitare questi posti, alla ricerca di tracce e indizi che possano guidarti verso la soluzione del Caso. **Inoltre**, puoi visitare uno stesso posto nell'ora in cui ritieni che avrà luogo il tentato omicidio. Per farlo, prendi la carta del posto dove sospetti verrà compiuto il tentativo e **AGGIUNGI 10** al numero della carta. Il valore che risulterà è il numero della carta che devi pescare per Seguire una Pista. Ricordati che nel mazzo di questo caso ci sono 35 carte!

*Esempio: durante il gioco scopri che la carta 504 rappresenta il Veterans' Cemetery. Se pensi che l'assassino abbia pianificato l'uccisione della sua vittima proprio lì, dovrai Seguire la Pista #514 (504+10) e scoprire se hai ragione!*

**L'ora del delitto:** in questo scenario avrai la possibilità di trovare indizi riguardo l'ora in cui l'assassino farà la sua mossa. Quindi puoi visitare un posto a un'ora precisa per sventare l'uccisione. Considera il fatto che ogni carta di un posto fa avanzare la pedina Segnatempo di un'ora. Quindi, se vuoi - per esempio - trovarti in un certo posto alle 8:00, dovrai seguire quella Pista prima di quell'ora. A seconda dell'ora in cui raggiungerai il luogo del delitto, la soluzione della carta potrà avere esiti diversi:

- ▶ Un'ora o più ore prima del momento giusto (gli investigatori possono prepararsi)
- ▶ Al momento giusto (gli investigatori possono assistere al tentativo e intervenire)
- ▶ Un'ora o più ore dopo il momento giusto (gli investigatori trovano il cadavere)

**La fine della campagna:** prendere la carta con il numero del luogo del delitto (carta del posto + 10) causa la fine del gioco e porta alla scena finale. Puoi andare a controllare un solo luogo del delitto: scegli bene!

## ▶ PREPARAZIONE DEL CASO

Posiziona la pedina IT sulla Posizione Sul campo. Sposta la pedina Segnatempo sulla casella delle 5:00.

## ▶ LIMITE DI TEMPO

Non considerare il limite della Fine del Giorno. In questo Caso, gli Investigatori lavorano tutto il giorno.

## ▶ LIMITE DEL VALORE DI STRESS

Il limite del valore di Stress per questo caso è 10. Quando raggiungi il limite, **leggi ALTRO@550** prima di redigere il tuo rapporto finale.

## ALTRE PISTE

### ▶ ALTRE PISTE

#### Soluzione del mistero dell'assassinio

- ▶ Controlla lo smartphone in cerca di indizi - **#518**
- ▶ Controlla i dati del GPS direttamente nell'auto di Delaware - **#521 - Distretto di Richmond**
- ▶ Vai al Veterans' Hospital in cerca degli effetti personali di Delaware - **#530 - Sul campo**

#### Scagiona la squadra:

- ▶ Scopri i particolari dell'aggressione a Delaware parlando con la testimone - spendi 1 ★ dalla riserva Segnalini - **#507**
- ▶ Risultati delle analisi sulle tracce rilevate dopo l'aggressione a Delaware - spendi 1 ★ dalla riserva Segnalini - **#508**
- ▶ Indaga sui movimenti anomali sul conto corrente della Milano Labs - spendi 1 ★ dalla riserva Segnalini - **#527**

# PANORAMICA DEL GIOCO

## ▶ TEMPO

### Giorni e ore

Ogni giorno è suddiviso in 8 ore lavorative (dalle 8:00 alle 16:00) che possono essere impiegate per portare a termine le varie azioni. Inoltre, puoi utilizzare delle ore supplementari, lavorando Fuori Orario.

Quando peschi una carta, devi muovere la pedina Segnatempo sulla tabella Segnatempo di un numero di spazi pari a quello indicato nella carta.

### Fine del Giorno

- ▶ Muovi la pedina Giorno sulla casella del giorno successivo sul Calendario,
- ▶ Riporta la pedina Segnatempo sulla casella corrispondente alle ore 8:00,
- ▶ riporta la pedina IT sulla Posizione Quartier Generale,
- ▶ Rimuovi tutti i segnalini Competenza Spesa (⊗) dalle tessere degli investigatori,
- ▶ Riordina gli appunti e discuti di quello che avete imparato durante la giornata,
- ▶ Scrivi tutte le possibili piste percorribili per tenere traccia delle opzioni a tua disposizione.

### Fuori Orario

Durante il lavoro Fuori Orario, continua a spostare la pedina Segnatempo sulle 17:00, le 18:00 e così via. Aggiungi 1 ⬆️ alla riserva Segnalini per ogni ora di lavoro dopo le 16:00. Quando hai raccolto un numero di segnalini Stress pari al tuo limite di Stress (che è indicato nell'introduzione del caso), la tua indagine termina immediatamente e devi entrare nel sito dell'Antares e compilare il tuo Rapporto Finale.

## ▶ POSIZIONI

Quasi ogni carta Pista riporta l'indicazione della sua Posizione. Quando vuoi seguire una pista e non sei nella Posizione indicata, devi:

- ▶ Spostare la pedina IT sulla Posizione indicata, e
- ▶ Muovere la pedina Segnatempo di uno spazio in avanti.

Non tutte le carte Pista riportano una Posizione: in questo caso la pista può essere seguita in qualunque Posizione, senza che tu debba spostare la pedina IT.

## ▶ AZIONI

### # - Seguire una Pista

Pesca, leggi e risolvi una carta Pista identificata dal simbolo # seguito da un numero (esempio #103) seguendo questi passaggi:

1. Cerca la carta con il numero appropriato all'interno del mazzo.
2. Applica la regola delle Posizioni (vedi: Posizioni)
3. Controlla il valore Orario della carta e sposta la pedina Segnatempo dell'appropriato numero di caselle (vedi: Tempo).
4. Leggi la carta ad alta voce. Mantieni coperto il retro della carta (a meno che le istruzioni non dicano altrimenti).
5. Segui tutte le istruzioni presenti sulla carta.
6. Inserisci i codici nel Database dell'Antares.
7. Decidi di Scavare a Fondo, se è possibile farlo.
8. Prendi nota delle Altre Piste.
9. Metti la carta a fianco del tabellone, dal momento che è stata risolta.

### @ - Navigare nel Database Antares

Quando incontri l'icona "@", entra nel sito antaresdatabase.com, scegli l'opportuna sezione all'interno del menu e digita il nome o il numero corretto.

- ▶ Non inserire MAI numeri o nomi trovati nel corso dell'indagine a meno che non ti venga indicato di farlo dalla presenza dell'icona @.
- ▶ L'accesso al Database Antares non comporta mai un costo in ore.
- ▶ Puoi accedere al Database Antares in qualunque momento del gioco, quante volte lo desideri.

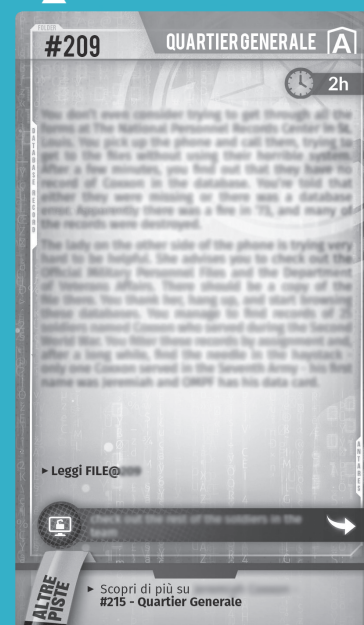
### 🌐 - Navigare in Internet

Puoi navigare in qualunque sito tu ritenga opportuno per seguire gli indizi associati all'icona 🌐. Navigare in Internet non comporta mai un costo in ore.

### Scavare a Fondo

Quando ti viene data l'opportunità di Scavare a Fondo, devi scegliere immediatamente se spendere o meno il segnalino appropriato. Puoi

## NUMERO DELLA CARTA (1)



- ▶ POSIZIONE (2)
- ▶ VALORE ORARIO (3)
- ▶ TESTO DELLA CARTA DA LEGGERE (4)

- ▶ ISTRUZIONE (5)
- ▶ SCAVA PIÙ A FONDO (7)
- ▶ ALTRE PISTE (8)

decidere se Scavare a Fondo fino al momento in cui non cominci a seguire un'altra Pista.

### Usare una Competenza

Ogni investigatore possiede un'abilità particolare, una Competenza, che può essere utilizzata solamente una volta al giorno di lavoro (comprese le ore Fuori Orario). Dopo avere utilizzato la Competenza del tuo investigatore, metti un (segnalino Competenza Spesa) sulla sua tessera per ricordarti che non potrà essere utilizzata di nuovo fino al giorno successivo.

### Scrivere un rapporto

Una volta al giorno, puoi spendere una delle tue ore di lavoro, in qualunque Posizione ti trovi, per scrivere un rapporto e ricevere così 1 segnalino Autorità, se lo fai, sposta la pedina Segnatempo in avanti di una casella e aggiungi 1 ⬆️ alla tua riserva Segnalini.

Non puoi scrivere un rapporto durante le ore Fuori Orario.

▶ DATABASE ANTARES  
antaresdatabase.com

▶ IL SITO DEL GIOCO CON LE FAQ  
Detectiveboardgame.com  
Pendragongamestudio.com/it