

DETECTIVE

SULLA SCENA DEL CRIMINE

PRIMA STAGIONE

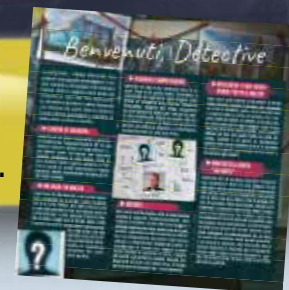
Detective, hai tre casi di omicidio da risolvere, quindi è meglio che tu ti dia da fare!

Raduna i tuoi amici, prepara bloc-notes, matite, caffè, ciambelle e metti alla guida del tuo team investigativo!

Per risolvere il caso, dovrai prendere nota degli indizi che trovi, collegare i fatti tra di loro ed evitare di seguire false piste. Rimani concentrato e non lasciare che gli assassini ti sfuggano!

Qui tu non stai giocando a fare il detective, qui tu sei un detective!

ATTENZIONE: LEGGI LA SCHEDA INTRODUZIONE E GUIDA AL DATABASE PRIMA DI PROSEGUIRE NON LEGGERE LE PAGINE 8-12 PRIMA DI COMINCIARE UNA PARTITA.



COMPONENTI



► 3 MAZZI CASO

Ciascun mazzo Caso contiene 23 carte Pista e 1 carta Copertina.

► **Non leggere e non sbirciare le carte prima che ti venga detto di farlo.**



► 7 SEGNALINI ABILITÀ



► 1 PEDINA SEGNATEMPO IN LEGNO



► 1 PEDINA INVESTIGATORI IN LEGNO



► 5 TESSERE PERSONAGGIO



► 4 SEGNALINI SPECIALI, usati per vari motivi specificati in ciascun Caso.



► 24 RITRATTI

Indicati sul retro con i numeri I, II e III per fare riferimento ad uno dei tre Casi.

► **Non sbirciare un Ritratto prima che ti venga detto di prenderlo.**



► PLANCIA DI GIOCO

► 1 SCHEDA INTRODUZIONE E GUIDA AL DATABASE

► QUESTO REGOLAMENTO

► DATABASE il Database della Polizia con i documenti relativi ai Casi è disponibile sul sito: antaresdatabase.com.



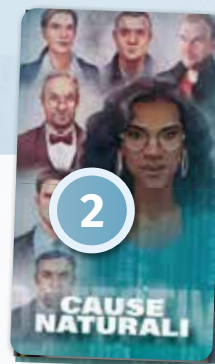
PREPARAZIONE

▶ OGNI VOLTA CHE PREPARI UNA PARTITA:

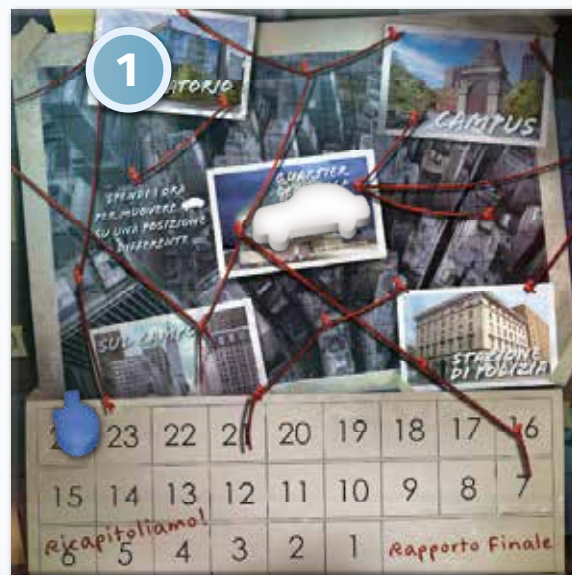
1. Colloca la plancia di gioco sul tavolo, in modo che tutti i giocatori possano raggiungerla facilmente.
2. Prendi il mazzo del Caso che hai scelto di risolvere e mettilo vicino al margine superiore della plancia.
3. Apri il Regolamento alla pagina corrispondente ai Fatti Essenziali del caso che hai scelto di risolvere:
 - ▶ **'Cause naturali'** pagina 8
 - ▶ **'Sangue, inchiostro e lacrime'** pagina 9
 - ▶ **'Un alibi di ferro'** pagina 11
4. Ogni giocatore sceglie una tessera Personaggio.

I personaggi non introducono modifiche alle meccaniche di gioco, quindi scegli semplicemente il personaggio con cui ti senti più a tuo agio. Sul retro di ogni tessera Personaggio c'è un ruolo che puoi interpretare durante la tua esperienza di gioco.
5. Tieni a portata di mano tutto ciò che ti serve per prendere appunti.
6. Accedi al sito web del Database (antaresdatabase.com) e seleziona il caso che stai per giocare.
7. La sezione Fatti Essenziali del caso ti darà altre istruzioni.

▶ Ora sei pronto per cominciare!



2



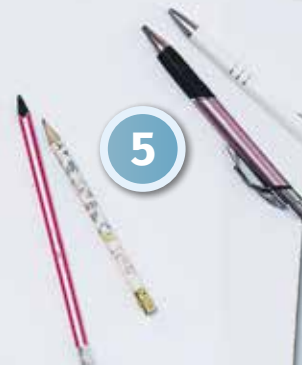
1



3



4



5



6



SOMMARIO

► LE TRE REGOLE BASE

Durante una partita a Detective, dovrai interagire con 3 regole base: **INDIZI**, **TEMPO** e **POSIZIONI**.

► GLI INDIZI

Gli indizi che troverai si presenteranno in uno di questi due modi:

► CARTE PISTA:

Le carte Pista compongono il mazzo di 23 carte di ciascun Caso. Rappresentano scene del crimine, testimoni, prove e altre informazioni raccolte durante le indagini. Ciascuna carta Pista è identificata da un numero (per esempio: #103).


► IL DATABASE:


Nel Database (antaresdatabase.com) troverai varie informazioni archiviate dalla polizia, dall'FBI, dall'esercito e da altre agenzie di intelligence federali. Ogni indizio del Database è identificato nel gioco da una @ (per esempio: FILE@101).




► IL TEMPO



Indagare richiede tempo. Ciascun Caso indica quante ore hai a disposizione per completare le indagini. Puoi spendere il tempo disponibile seguendo le Piste (vedi il paragrafo Seguire una Pista a pagina 5) e muovendoti tra le diverse Posizioni (vedi sotto).

Ogni volta che spendi del tempo, muovi la pedina  in avanti sul tracciato del tempo di un numero di spazi pari a quello indicato dalla carta. Quando decidi di leggere una carta Pista, non puoi verificare quanto tempo ti costerà prima di rivelarla.


Esempio: Per leggere la carta Pista #102, devi essere nel Laboratorio. Dato che sei già nel Laboratorio, verifica quante Ore ti servono per risolvere gli effetti della carta Pista. La carta Pista #102 riporta la dicitura "2 ore", quindi devi spostare la pedina  dallo spazio "14" (quello in cui si trova attualmente) allo spazio "12", il che indica che sono trascorse 2 ore.



Quando  raggiunge o supera lo spazio "Ricapitoliamo!" (5), devi fare l'ultimo brainstorming: ogni giocatore dichiara quale ritiene essere la soluzione del caso e per quale motivo crede che sia quella giusta. Che prove ci sono? La soluzione è suggerita dall'istinto oppure dal lato razionale del giocatore? Per i giocatori questa discussione rappresenta una buona occasione per raggiungere una visione d'insieme del caso e per concentrarsi sull'obiettivo da raggiungere nelle ultime ore di indagine.



Quando  si trova sullo spazio dell'ora "1", puoi scegliere di risolvere un'ultima carta Pista, indipendentemente dal numero di ore necessarie. Una volta risolta questa carta, sposta  nello spazio Rapporto Finale: a questo punto il tempo a tua disposizione per le indagini è terminato e devi compilare il tuo rapporto.

COME SI GIOCA



Ci sono diverse azioni che puoi eseguire mentre indaghi sul Caso. È importantissimo che le azioni vengano discusse e decise dalla squadra intera. Ricorda che alcune azioni richiedono di spendere tempo muovendo  (come indicato qui sotto).

► LE POSIZIONI

La plancia di gioco riporta le diverse Posizioni che puoi visitare durante le indagini. Quando una Pista ti indirizza verso una nuova posizione, devi:

1. Spostare la pedina  sulla nuova posizione, e
2. Muovere  in avanti di **un'ora** per rappresentare il tempo di spostamento.

► **IMPORTANTE:** Se  si trova già sulla Posizione indicata della carta Pista, non spostare .

Esempio: Per risolvere la carta Pista #105 devi andare al Campus. Dato che attualmente sei al Laboratorio, devi spostare  sul Campus e muovere  in avanti di uno spazio.



► ANATOMIA DI UNA CARTA PISTA

NUMERO DELLA CARTA



- POSIZIONE
- COSTO IN ORE
- TESTO DELLA CARTA PISTA

- ISTRUZIONI
- SCAVARE PIÙ A FONDO
- ALTRE PISTE



► LE AZIONI CHE PUOI ESEGUIRE SONO:

- Seguire una Pista
- Scavare più a fondo
- Utilizzare il Database
- Prendere un Ritratto
- Azioni specifiche per una carta o per un Caso

► SEGUIRE UNA PISTA



Durante la partita ti troverai di fronte a una serie di Piste da seguire, a cominciare dalle ALTRE PISTE della pagina Fatti Essenziali del caso che stai seguendo e dalle voci del Database. Una volta scelta una carta Pista, devi applicarne gli effetti fino in fondo. Non puoi mai guardare una carta Pista per controllare il costo in ore prima di scegliere se seguire quella Pista.

► QUANDO SEGUI UN PISTA:



1. Cerca nel mazzo del Caso la carta Pista con il numero indicato, tenendo nascosto il retro della carta.
2. Sposta  e , se necessario. (Vedi "Il Tempo" a pag. 3 e "Le Posizioni" a pag. 4).
3. Leggi ad alta voce, a tutti i giocatori, il testo della carta.
4. Esegui le istruzioni sulla carta Pista, nell'ordine in cui le trovi. Le istruzioni sono indicate da parole come Inserisci, Leggi, Scegli e Ottieni (vedi "Istruzioni").
5. Se trovi il Codice di una prova (SD / SM / SDNA), inseriscilo nella sezione Codici del Database (vedi "Codici" sulla scheda Introduzione e Guida al Database).
6. Se è presente come opzione, decidi se vuoi Scavare più a fondo (vedi "Scavare più a fondo" a pag. 6).
7. Annota il numero corrispondente a eventuali Altre Piste indicate e aggiungile alla lista di Altre Piste già a tua disposizione (vedi anche "Istruzioni").
8. Posiziona la carta a sinistra della plancia se hai avuto accesso a entrambi i lati (per esempio: se hai scelto di Scavare più a fondo, o se ti è stato detto di girare la carta). Posiziona invece la carta a destra della plancia se hai avuto accesso solo al suo lato anteriore.

► **IMPORTANTE: Mettere le carte a destra o a sinistra della plancia è un passaggio fondamentale. Serve a ricordarti per quali carte puoi leggere entrambi i lati. Ricordati di farlo ogni volta che applichi gli effetti di una carta Pista.**

► QUANDO SEGUI UNA PISTA, RICORDA:

- Alcuni indizi e alcune istruzioni ti dicono di spendere segnalini Abilità . In alcune rare occasioni potresti anche ottenere segnalini  aggiuntivi.
 - La sezione Altre Piste, che si trova in fondo alla carta, indica le nuove Piste che puoi seguire. Devi applicare tutti gli effetti della carta Pista attuale prima di iniziare a seguirne una nuova.
 - Alla fine di una partita è normale, anzi inevitabile, che diverse carte Pista rimangano nel mazzo: perché il tempo è limitato, e non sarai mai in grado di vedere tutte le carte.
 - Le istruzioni su una carta Pista devono essere eseguite nell'ordine in cui le trovi. Se ti viene chiesto di leggere una diversa carta Pista, esegui tutte le istruzioni che trovi sulla nuova carta prima di tornare alla carta originale, come se la carta originale fosse stata messa "in pausa".
- **IMPORTANTE: Devi applicare tutti gli effetti della carta in gioco prima di seguire una nuova Pista.**


► ISTRUZIONI



- Il simbolo  indica che puoi girare la carta e leggerne il retro. A volte puoi farlo gratuitamente, ma in molti casi devi spendere 1 segnalino  per farlo.
- LEGGI indica che devi leggere una specifica carta Pista o un documento del Database. Se è presente più di una istruzione Leggi, eseguile nell'ordine in cui le trovi.
- SCEGLI indica che devi decidere quale opzione applicare tra quelle indicate. Una volta che l'opzione scelta è stata applicata, non puoi più leggere le altre opzioni.
- OTTIENI indica che hai ottenuto qualcosa di fisico che ti potrà aiutare. Metti nella tua riserva l'oggetto ottenuto.
- INSERISCI SD / SM / SDNA indica che devi inserire il Codice della prova nel Database.


ALTRE PISTE

COME SI GIOCA

► SCAVARE PIÙ A FONDO


Alcune carte Pista hanno del testo su entrambi i lati. Quando hai finito di applicare gli effetti sul fronte di una carta Pista, l'azione Scavare più a fondo ti permette di accedere al testo, agli indizi, alle Altre Piste e ad altre informazioni presenti sul retro della carta Pista. Per Scavare più a fondo, a volte devi spendere 1 segnalino , come indicato nell'area Scavare più a fondo della carta.

Quando hai la possibilità di Scavare più a fondo, devi decidere se desideri farlo e, se necessario, devi spendere il segnalino  richiesto. La decisione di Scavare più a fondo oppure no va presa immediatamente ed è irreversibile: non puoi decidere di Scavare più a fondo su una carta Pista che hai già risolto in precedenza nella partita. Hai a disposizione un numero limitato di , quindi scegli con attenzione quando spenderli e quando conservarli.

Esempio: Stai seguendo una Pista, l'interrogatorio di un indiziato. Il fronte della carta riporta le dichiarazioni dell'indiziato. Non ti convince molto: sei certo che ti stia nascondendo qualcosa. Tuttavia, il suo alibi sembra reggere. Hai la possibilità di Scavare più a fondo, spendendo 1 , per torchiare ancora un po' l'indiziato. Devi decidere subito: ti basta ciò che ti ha già detto, oppure vuoi Scavare più a fondo?



Quando decidi di Scavare più a fondo, posiziona la carta a sinistra della plancia per ricordarti che hai accesso a entrambi i lati della carta.

- **IMPORTANTE:** In alcuni rari casi, potresti dover seguire più di una carta Pista contemporaneamente (per esempio: a causa della parola chiave LEGGI). Quando ciò accade, puoi scegliere di Scavare più a fondo su una o più carte Pista dopo averle lette.
- **IMPORTANTE:** Se la carta non ha questo simbolo , o se hai deciso di non Scavare più a fondo, posiziona la carta a destra della plancia per ricordarti che non hai accesso al retro di questa carta Pista.

► UTILIZZARE IL DATABASE

Nel corso della partita ti verrà chiesto di leggere dei documenti presenti nel Database, accedendo al sito web di Antares, selezionando la parola chiave corretta e inserendo il titolo del documento. Ogni documento è identificato da una parola chiave, che indica la categoria, e da un titolo composto da un nome o un numero (NOME@, FILE@, INTERROGATORIO@, ALTRO@).

Esempio: Nel corso del Caso scopri che Robert Boggs è un indiziato. La carta dice: "Leggi NOME@RobertBoggs". Devi accedere al sito web del Database, selezionare Informazioni Personali, quindi digitare "Robert Boggs" nel campo "Inserisci il nome completo". Il sito web ti mostrerà la scheda personale di Robert Boggs, con tutti i dati inseriti nel Database dalla polizia e le informazioni provenienti da altre fonti.

Esempio: Scopri che Tabitha Rose era presente sulla scena del crimine. La carta #032 dice: "Parla con Tabitha Rose. Leggi INTERROGATORIO@032". Devi accedere al sito web del Database, selezionare Interrogatorio, quindi digitare 032. Il sito web ti mostrerà la trascrizione dell'interrogatorio di Tabitha Rose.

- **IMPORTANTE:** Puoi leggere i documenti presenti nel Database solo quando ti viene fornito il titolo del documento. Non cercare numeri o nomi nel Database, a meno che non ti venga specificamente richiesto da un'istruzione contenente il simbolo @.
- Usare il Database non comporta mai un costo in Ore di tempo.
- Puoi accedere al Database in qualsiasi momento durante il gioco e tutte le volte che vuoi.
- Alcuni file nel Database ti danno collegamenti ad altri file. Quando ciò accade, puoi seguire i link cliccando direttamente su di essi, purché siano indicati dall'icona [@].

► PRENDERE UN RITRATTO

Nel corso del gioco alcune carte Pista riportano la scritta "Ottieni il Ritratto # x". Quando ciò accade, prendi il mazzo dei Ritratti a faccia in giù e cerca il Ritratto con il numero indicato sulla carta Pista. È possibile che più carte Pista indichino lo stesso numero: quando trovi di nuovo un Ritratto che hai già ottenuto, ignora questa azione. I Ritratti servono a organizzare meglio i tuoi appunti durante le indagini.

► **Esempio:** Hai scelto di seguire una carta Pista che indica "Ottieni il Ritratto # 1", quindi cerchi nel mazzo Ritratti e prendi il Ritratto con il numero 1 sul retro. Ti suggeriamo di inserire subito il Ritratto nella tua mappa concettuale.

FINE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO

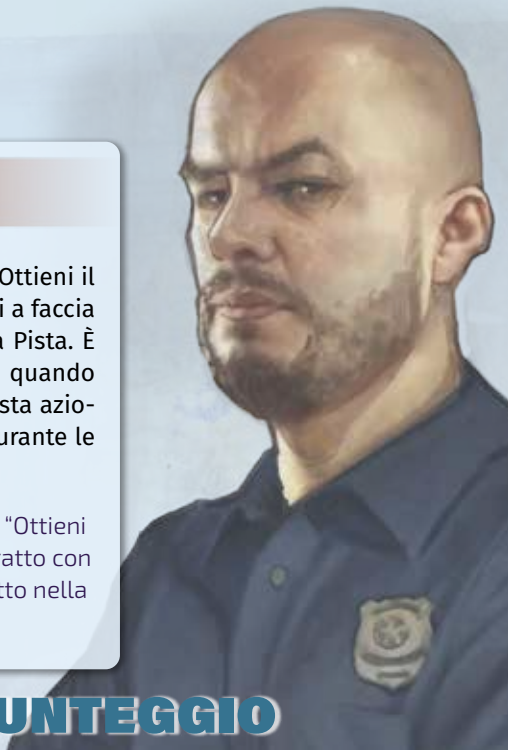
Per ciascun Caso hai a disposizione un determinato periodo di tempo per risolvere il mistero (per esempio, 20 ore). Quando raggiunge lo spazio 5, non dimenticare di eseguire la fase "Ricapitoliamo!" e il brainstorming finale tra i componenti della squadra. Quando sposti nello spazio "**RAPPORTO FINALE**", il Caso termina immediatamente. A questo punto devi accedere al Database, selezionare "Rapporto Finale" dal menu e compilare un rapporto virtuale.

Discutete tra di voi e decidete collettivamente come la squadra risponderà a ciascuna domanda. Ricordate che la soluzione non si trova su nessuna singola carta: le risposte che fornite durante il rapporto finale sono frutto delle vostre deduzioni e del vostro lavoro di indagine. Detective è un gioco di deduzione, quindi se riuscite a dare le risposte giuste è tutto merito vostro!

Per ciascun Caso dovrete raggiungere un certo totale di punti per poter completare con successo la partita e vincere.

- **Le domande principali, che riguardano gli Obiettivi del Caso, valgono più punti delle altre.**
- **Le prove che hai trovato contribuiscono automaticamente al tuo punteggio, ma danno comunque meno punti rispetto alle domande principali.**
- **In alcuni Casi troverai ulteriori domande riguardo al retroscena del crimine. Queste domande valgono meno punti rispetto a quelle principali.**

È molto difficile ottenere il numero massimo di punti per un Caso. Non avrai mai abbastanza tempo a disposizione per seguire tutte le Piste! Quindi non amareggiarti se il tuo punteggio è inferiore a quel-



► I LIVELLI DI STRESS

Durante l'interrogatorio di un indiziato, o talvolta semplicemente quando stai parlando con un personaggio, sarai in grado di quantificare il suo Livello di Stress:

- **LSL: Livello di stress basso (Low Stress Level)**
- **MSL: Livello di stress medio (Medium Stress Level)**
- **HSL: Livello di stress elevato (High Stress Level)**

Più alto è il livello di stress, maggiore è la probabilità che l'interlocutore stia mentendo, nascondendo informazioni oppure reagendo emotivamente alla domanda.

lo che ti aspettavi: la vita di un detective non è mai facile!

Una volta compilato il rapporto, il Database calcolerà automaticamente il tuo punteggio finale e ti dirà se hai completato con successo il Caso.

- **Se hai vinto... fantastico! Puoi festeggiare l'ottimo lavoro svolto!**
- **Se hai perso... puoi decidere di giocare nuovamente il Caso oppure di passare a un nuovo Caso.**

► RIGIOCARE LO STESSO CASO

Se desideri ripristinare un Caso che hai completato, ti basta semplicemente rimettere in ordine le carte. Per fare ciò, assicurati che tutte le carte appartengano al giusto mazzo Caso, indicato dalla prima cifra di ogni carta. Quindi rimettile in ordine nel mazzo, ricordandoti che il retro delle carte a due facce è contrassegnato dalla lettera "B".

A questo punto, puoi decidere di ripristinare il Caso nel Database. Se scegli di farlo, il Database rimuoverà tutte le informazioni che hai trovato e tutti i progressi che hai fatto su questo Caso: sii prudente quando prendi questa decisione. Infine, assicurati di eseguire le istruzioni di Preparazione nella sezione dei Fatti Essenziali del Caso all'inizio della prossima partita!

Esempio: Per ripristinare il caso "Cause naturali", prendi tutte le carte che iniziano con #1xx e impilale con i numeri crescenti e con il lato "B" rivolto verso il basso.



CAUSE NATURALI

Caso 1

14 aprile, ore 08:00. Richmond, Virginia.

Quando entrate nella sala riunioni al primo piano il vostro capo, Delaware, vi sta aspettando. I monitor a parete stanno già mostrando fotografie e documenti.

Il nome della cartella dei file è "Campus19".

"Ci siamo imbattuti in un altro insolito caso", esordisce Delaware non appena l'ultimo membro del team ha fatto il suo ingresso. "Questa volta è stata l'FBI a contattarci." Delaware nota l'espressione di sorpresa sui vostri volti, sorride e annuisce. "Curioso, vero? Ma procediamo con ordine. Ieri, il corpo del professor Calvin Higgs è stato ritrovato nel suo laboratorio presso l'Istituto di Biologia, che condivide alcuni locali con il Dipartimento di Scienze Forensi della Virginia Commonwealth University."

Sugli schermi appare un'immagine: tre scienziati in posa per la foto all'interno di un laboratorio.

"Higgs è quello a destra, il più giovane. Accanto a lui vedete il professor Joel Wolski e il professor Zellingner. Tutti e tre lavoravano all'Istituto di Biologia. A detta di tutti, Higgs era uno scienziato straordinario, e era anche un consulente dell'FBI. A prima vista la sua morte sembrava accidentale ma, vista la sua collaborazione con il Bureau, l'FBI ha fatto eseguire, in via non ufficiale, un'autopsia approfondita. A quanto pare, qualcuno ha aiutato Higgs a lasciare questa valle di lacrime.

Il Bureau ha affidato questo caso a noi, quindi sarà meglio non deluderli". Delaware vi rivolge un'occhiata severa.




Sui monitor compaiono foto del campus universitario e dell'area circostante.

"Scoprite chi ha ucciso Higgs e perché. Voglio avere tra le mie mani un rapporto preliminare il prima possibile. In bocca al lupo!"

► OBIETTIVO DEL CASO

- Scopri chi ha ucciso il professor Higgs e il movente dell'omicidio.

► PREPARAZIONE DEL CASO

- Posiziona la pedina  sullo spazio 22 della traccia del tempo.
- Posiziona la pedina  sulla posizione "Campus".
- Prendi un numero di  pari a 6 meno il numero di giocatori.
- Prendi il mazzo dei Ritratti contrassegnato con "I" e mettilo a faccia in giù accanto alla plancia di gioco.
- Leggi FILE@100
- Ottieni il Ritratto # 7 - Calvin Higgs

► ALTRE PISTE

- Leggi la relazione dell'autopsia condotta del medico legale - #101 Laboratorio
- Esamina la scena del crimine - #102 Campus
- Contatta l'FBI per avere informazioni sulla natura del lavoro di Higgs - #103 Quartier Generale
- Chiedi alla polizia cittadina informazioni sulle loro indagini preliminari relative al caso - #104 Stazione di Polizia

SANGUE, INCHIOSTRO E LACRIME

Caso 2

11 ottobre. Da qualche parte in Gran Bretagna.

Le pareti dell'antico maniero gemono ad ogni violenta raffica di vento.

All'inizio, l'idea di una cena ufficiale in questo antico palazzo sembrava allettante, ma l'atmosfera sociale, qui, è così soffocante che preferiresti essere da qualsiasi altra parte. Sei già riuscito a usare le posate sbagliate almeno tre volte e hai quasi versato del vino sull'immacolata tovaglia bianca.

Non saresti qui se il tuo capo avesse potuto partecipare. Sfortunatamente, il padrone di casa ti ha ritenuto suo degno sostituto. Ben Hampton era un caro amico dell'ex Commissario Capo del tuo Dipartimento di Polizia. Da quando il suo amico è morto, ogni anno il signor Hampton invita a uno dei suoi ricevimenti almeno un rappresentante delle forze dell'ordine. Sarebbe stato un peccato saltare un anno, anche se per arrivare fin qui hai dovuto guidare per diverse ore.

Il maniero infatti è completamente isolato, circondato da folti boschi e fitte paludi. Per giunta, la tempesta che sta infuriando ha reso impraticabili le strade che conducono alla tenuta, quindi nessun ospite potrà andarsene prima del mattino. Meno male che c'è da mangiare gratis.

Dopo un'infinita serie di portate e dessert, i domestici avvisano che la serata sta per giungere al suo momento culminante. Gli invitati vengono condotti nello studio in cui Ben Hampton, un appassionato di storia, si sta preparando a dare lettura a una selezione di antichi documenti di famiglia.

Che emozione.

Hampton è un uomo sulla settantina, ma è ancora in buona salute e sembra essere la persona più vivace nella stanza. Quando si alza in piedi, ogni conversazione si interrompe immediatamente. Estrae dalla tasca una chiave, se ne va per qualche minuto, poi torna con una grande busta dall'aria vecchia e logora. La solleva, in modo che tutti i presenti possano vederla.

"Siamo qui riuniti, come ogni anno, nell'anniversario della morte di mio padre, il quale, come suo padre prima di lui, desiderava che fosse preservato il ricordo della storia della nostra famiglia", dice, interrompendosi brevemente per lasciar morire un fioco applauso. "Or dunque, rimembriamo i giorni di gloria di questo antico maniero".

Alcuni ospiti sbadigliano furtivamente. Il tuo capo ti aveva avvisato che questa serata non sarebbe stata proprio eccitante. Ogni anno, Ben Hampton estrae dai suoi archivi qualche documento storico di famiglia che pare non interessare a nessuno tranne che a lui stesso.

In piedi accanto al caminetto, Hampton versa un po' di vino in un antico calice, lo posa su un tavolino accanto alla poltrona e poi apre meticolosamente la vecchia busta. Tocca la prima pagina, rapito dall'estasi del momento.

"Atto di proprietà, anno 1834, scritto da Albert Hampton". Si lecca il dito e gira la pagina. La curatrice culturale Loreen Doomstick, una donna poco oltre la quarantina, sussulta in modo appena percettibile vedendo un manufatto storico venire maneggiato in modo così negligente. "Ehm. In nome di..." Hampton mormora, allen-

tandosi il colletto della camicia. “Coff... coff. Vogliate scusarmi. In nome... Coff... coff...”

I documenti scivolano dalle sue dita e fluttuano lentamente sul pregiato tappeto persiano.

“Santo cielo, Ben!” esclama Beatrice Hampton, sua moglie, precipitandosi verso di lui.

Hampton stramazza al suolo. Sta palesemente soffocando, i suoi occhi sporgenti fissano il soffitto senza vederlo.

Il maggiordomo si precipita al telefono per chiamare un’ambulanza. Un uomo che sai essere il capo della sicurezza di Hampton appare sulla porta, con l’aria di chi si è appena svegliato da un pisolino.

Il figlio di Ben, John Hampton, sembra l’unica persona nella stanza a non avere perso il sangue freddo. Loren Doomstick, l’unica oltre a te a non far parte della famiglia, è seduta immobile, con una mano davanti alla bocca.

“Sono... veramente... sono... maledetti...” farfuglia Ben, stringendo la busta nella mano.

“Ben, non è proprio il momento di scherzare!” grida Beatrice, scuotendogli il braccio.

Vorresti soccorrere il padrone di casa, ma tutto accade così rapidamente che, non appena ti alzi dalla sedia, Hampton emette un ultimo colpo di tosse e poi si accascia al suolo senza vita.

Un silenzio tombale cala sulla stanza, rotto solo dai deboli singhiozzi di Beatrice. Tutti sembrano paralizzati dallo stupore. Fissano il cadavere di Ben, forse sperando che questo tragico spettacolo sia solo uno scherzo di cattivo gusto per ravvivare la serata.

La prima a parlare è la sorella di Beatrice, Angelina. “Non è possibile...”, dice con voce tremante. “Non toccate i documenti! E le sue mani!”

“Angelina ha ragione”, dice John. “Maledizione o no, sarebbe meglio non avvicinarsi troppo a quelle carte”. Con un calcio allontana i documenti dal corpo di suo padre. Alcune pagine finiscono nel camino acceso.

Tu e la signora Doomstick vi spostate nel corridoio. Volete concedere alla famiglia un po’ di privacy. Ma prima di andartene, con un guanto di lattice recuperi la chiave della biblioteca dalla tasca di Ben Hampton.

Sembra che la breve vacanza sia già finita. Provi ad utilizzare il cellulare, ma non c’è campo. Sospiri e tiri fuori dalla tasca il taccuino. Istinto e buon senso ti suggeriscono che qui ci sia qualcosa di profondamente sbagliato. Qualcuno voleva la morte di Ben Hampton? E se è così, perché?




► OBIETTIVO DEL CASO

- Stabilisci se Ben Hampton è stato assassinato e, in tal caso, da chi e con quale movente.

► REGOLE SPECIALI

- Questo Caso si svolge in un maniero inglese: non avrai bisogno di muoverti sulla mappa tra le Posizioni. Ogni carta costa 1 Ora di tempo.

► PREPARAZIONE DEL CASO

- Posiziona la pedina  sullo spazio 14 della traccia del tempo.
- I segnalini  non vengono usati in questo Caso.
- Prendi il mazzo dei Ritratti contrassegnato con “II” e mettilo a faccia in giù accanto alla plancia di gioco.
- Poiché questo Caso non utilizza le Posizioni, la pedina  non verrà usata.
- Leggi FILE@200
- Ottieni il Ritratto # 10 – Ben Hampton

► ALTRE PISTE

- Parla con la famiglia di Ben - #204
- Parla con i domestici e con gli ospiti - #208
- Parla con il capo della sicurezza - #211

ALTRE PISTE

UN ALIBI DI FERRO

Caso 3

13 maggio, ore 09:30. Boston, Massachusetts.

Arrivate alla centrale, entrate nel vostro ufficio e vedete una pila di documenti posata sulla scrivania.

“Siete arrivati. Alla buon’ora!”. Vi voltate e vedete il vostro capo, Delaware, sulla soglia. “C’era la fila al bar per caso?”

Non ci vuole molto a capire che è di cattivo umore. Non aspetta le vostre scuse e si mette subito al lavoro.

“La vittima è Robert Parkson, 45 anni. È stato trovato ieri sera da uno dei dipendenti del motel. Per quanto ne sappiamo, gli hanno sparato due volte al petto da distanza ravvicinata. I tecnici della scientifica sono sulla scena del crimine da mezzanotte. Il corpo è stato portato all’obitorio per essere esaminato. Mi hanno chiamato dal laboratorio: hanno già raccolto un sacco di materiale. Non c’erano molti ospiti nel motel. Non è un quartiere molto alla moda...”

Viene interrotto da una poliziotta che entra e vi consegna altri documenti.

“Sfortunatamente, le prove suggeriscono che questo caso potrebbe avere qualcosa a che fare con le attività della mafia in città”, dice. “Quelli del laboratorio dicono che sulla scena del crimine hanno trovato un sacco di prove”.

“Intanto un idiota ha già pubblicato un articolo su un blog di notizie di Boston, quindi ora la città intera non parla d’altro”, aggiunge Delaware.




“L’idiota in questione è David Howe. Se non ci fosse la mafia, questo tizio sarebbe al verde: da anni scrive un blog sulla malavita cittadina”.

“Dobbiamo chiudere il caso appena possibile e scoprire cosa sta succedendo, prima che i media comincino a dire che sta per scoppiare una guerra aperta tra gang di mafiosi...”, dice Delaware, grattandosi la testa. “Il caso è vostro. Voglio un rapporto entro le prossime 24 ore”.

► OBIETTIVO DEL CASO

- Scopri le circostanze della morte di Robert Parkson: l’assassino e il suo movente.

► PREPARAZIONE DEL CASO

- Posiziona la pedina  sullo spazio 24 della traccia del tempo.
- Posiziona la pedina  sulla posizione “Dipartimento di Polizia”.
- Ottieni un numero di  pari a 6 meno il numero di giocatori.
- Prendi il mazzo dei Ritratti contrassegnato con “III” e mettilo a faccia in giù accanto alla plancia di gioco.
- Leggi FILE@300
- Ottieni il Ritratto # 22 – Robert Parkson

► ALTRE PISTE

- Relazione sull’autopsia e rapporto dei tecnici dalla scena del crimine - #307 Laboratorio
- Parla con David Howe a proposito del suo articolo - #320 Sul campo
- Vai sulla scena del crimine - #315 Sul campo

ALTRE PISTE

► CREDITI

AUTORI: Ignacy Trzewiczek, Merry Nowak-Trzewiczek, Weronika Spyra

PROGETTO GRAFICO: Ewa Kostorz, Rafał Szyma

ILLUSTRAZIONI: Mateusz Bielski, The Creation Studio, Maciej Janik, Maja Budner, Tomasz Jędruszek

REGOLAMENTO: Tyler Brown, Joanna Kijanka, Weronika Spyra

EDITOR DEL TESTO INGLESE: Tyler Brown

PRODUTTORE ESECUTIVO: Grzegorz Polewka

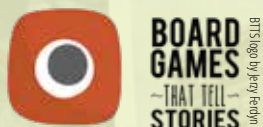
EDIZIONE ITALIANA: a cura di Marika Beretta

TRADUZIONE: Adriano Bompani

IMPAGINAZIONE: Delia Arnone



Publicato in Italia da Pendragon Game Studio srl – Via Curtatone, 6 – 20122 Milano
© 2021 Pendragon Game Studio. Tutti i diritti riservati.



© 2021 PORTAL GAMES Sp. z o.o. ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Poland. All rights reserved.

Qualsiasi riproduzione intera o parziale di questo prodotto non è consentita se non previa richiesta e autorizzazione.

Tutti gli eventi, i nomi, i personaggi e i luoghi descritti sono frutto di fantasia. Ogni riferimento a persone reali (vive o decedute) o a prodotti realmente esistenti deve intendersi come casuale e comunque non intenzionale.

Gentile Cliente, i nostri giochi sono assemblati con la massima cura. Tuttavia, se nella tua copia dovesse mancare qualche componente, ci scusiamo e ti preghiamo di contattarci a questo indirizzo mail:

info@pendragongamestudio.com

12 Casi da risolvere!

