

...che vengano a me!

Guida per l'investigatore



Porta Bloccata



Barriera



Nascondiglio



Porta

La storia fino a questo momento

I giornali sono pieni di storie su giovani donne scomparse (rapite da qualcuno che i giornali hanno cominciato a chiamare "lo Squartatore del New England") fin da un anno fa, sia nella zona che da luoghi più lontani. Recentemente alcune parti dei corpi delle donne scomparse sono state ritrovate, sepolte in luoghi isolati. I notiziari non fanno menzione del modo in cui queste donne sono morte, ma attraverso i tuoi contatti hai ottenuto il referto di un coroner sull'autopsia di un torso (la testa e gli arti non sono ancora stati ritrovati).

Il coroner crede che la donna sia morta a causa di un grave trauma interno, con l'addome squarciato. Piccoli segni di morsi sono stati riscontrati attorno all'addome e sulle braccia le gambe della defunta, questi morsi sono stati indicati provvisoriamente come inferti da un piccolo mammifero.

Hai deciso di fermare lo Squartatore prima che altre donne vengano uccise. Ti sei consultato con una medium, che ti ha portato a rintracciare un libro occulto, il “Pater Dominis.” Delle tre copie disponibili nell’area, due sono sotto chiave in collezioni private. Il terzo era stato prestato dalla

Fenwick library ad un uomo chiamato John Foster – e la data di riconsegna è passata da molto tempo.

Sai che la polizia non agirà con degli indizi di questo tipo, quindi decidi di scoprire da solo se questo John Foster è connesso in qualche modo agli omicidi. L’appostamento alla casa “Hillview” di John Foster, nel corso di alcuni giorni, ha mostrato che egli vive da solo. Tende a lasciare la casa subito dopo il tramonto, per ritornarvi prima dell’alba – a causa dello scarso traffico in quelle ore, pedinarlo è impossibile. Decidi quindi di aspettare fino a stanotte, quando egli uscirà, per entrare in casa sua nella speranza di raccogliere prove sufficienti a fare entrare in azione la polizia.

John entra nella sua macchina e ti supera nella notte senza vederti – tu invece ti dirigi verso la casa.

Regole Speciali (da leggere ai giocatori)

Gli investigatori si possono attaccare l’un l’altro come fossero mostri umanoidi. Il Custode non può usare “Pulsioni Incontrollabili” per portare un investigatore ad attaccarne un altro con un incantesimo. Il custode non può spostare gli investigatori all’interno di stanze chiuse. Il custode ha delle carte Miti speciali che può giocare a faccia in giù sugli investigatori. Sebbene ogni investigatore possa guardare le carte che sono state giocate su di lui, non può condividere queste informazioni con gli altri. Quando un investigatore viene ucciso, egli rivela tutte le carte a faccia in giù in suo possesso.

La carta Miti “Perdita di Volontà” fa sì che un giocatore vinca assieme al Custode (anziché vincere con gli altri investigatori). Un giocatore con questa carta non viene considerato un investigatore ai fini delle carte Obiettivo.

Guida per il Custode

Note di Gioco

Non ci sono varianti. Quindi non leggete oltre se volete usare questo scenario da investigatori.

Io uso segnalini sulla mappa di gioco in modo che ogni stanza abbia un segnalino numerato, con le carte corrispondenti a ciascuna stanza poste in un mazzetto a fianco della mappa; su ogni mazzetto è posto un segnalino con il numero della stanza a cui si riferiscono. Questo è il motivo per cui non ci sono carte "Niente di interessante" nella lista. Se non volete usare i segnalini, ponete carte "Niente di interessante" nelle stanze vuote.

Ci sono 7 carte personalizzate da stampare: 5 carte Evento, una carta Azione del Custode, e una carta Obiettivo.

Dovrete stampare anche 3 segnalini porta.

Creature

John Foster usare la miniatura Maniaco	Statistiche:	Consapevolezza	1
		Livello di Terrore	-1
		Valore di Danno	3
		Valore di Salute	6

Attacco speciale: Vedi segnalino Maniaco

Nota – Se John Foster viene ucciso, abbandonare l'ascia nello stesso spazio.

Donna risvegliata usare la miniatura Strega	Statistiche:	Consapevolezza	-1
		Livello di Terrore	-1
		Valore di Danno	3
		Valore di Salute	6

Attacco speciale: *La donna cerca di irretirti.*
*Eseguire una prova di **Volontà -1**.*
Successo: *Controlli i tuoi istinti.* Nessun effetto.
Fallimento: *Abbracci la donna – la bocca nel suo addome ti infligge una ferita orribile.* Subisci 3 danni.

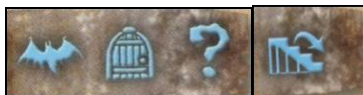
Bambina Demone usare le miniature Cultisti	Statistiche:	Consapevolezza	-1
		Livello di Terrore	1
		Valore di Danno	2
		Valore di Salute	4

Attacco speciale: *La bambina cerca di chiamare le sue sorelle.*
*Eseguire una prova di **Destrezza**.*
Successo: *Dai un calcio alla bambina.* Infliggi 1 danno.
Fallimento: *Un'altra bambina demoniaca entra nella stanza.* Poni un'altra bambina demone nella stanza. Può attaccare in questo turno.

Setup dei componenti

Eeguire i seguenti passi:

- 1) **Carte Indizio:** Dovrete stampare il fronte e il retro delle carte Indizio e incollarle assieme.
- 2) **Esplorazione:** Culto Senza Nome, Chiave d'Argento, Teschio per Rituali, Vino Saturnio, Coltello, Sedativo, Lanterna, Whisky, Ascia (messa in gioco quando John Foster viene ucciso)
- 3) **Ostacoli:** Forziere, Interruzione di Corrente
- 4) **Lock:** Porta con Lucchetto, Porta Incastrata, Serratura Elettrica, Passaggio Terrificante
- 5) **Creare il Mazzo Miti:** Creare il mazzo Miti con le carte che hanno le seguenti icone:



- 6) **Ottenere le carte Azioni del Custode:** Presenza Demoniaca, Richiama Bambina Demone, Comandare un Seguace, Pulsioni Incontrollabili*
- 7) **Carte Iniziali:** 1 Miti, 1 Trauma

*Nota: Io gioco con una House Rule su “Pulsioni Incontrollabili” – può essere giocata solo su un giocatore che, nel turno precedente, ha ricevuto una carta Trauma.

Posizione delle carte e testo d’ambientazione per le stanze

<u>Stanza</u>	<u>Carte</u>	<u>Descrizione</u>
Vialetto Anteriore (Area Iniziale)		Alcune aree del Vialetto Anteriore sono state scavate, forse per piantare dei fiori o delle siepi.
Portico Anteriore	Indizio 1	Una certa quantità di posta e volantini è sparsa al suolo – nessuno si è preoccupato di raccoglierla per settimane, sembrerebbe.
Corridoio 2		
Biblioteca	Culti Senza Nome	Le mensole della libreria ospitano molti libri sull’occulto, e sulle vite degli assassini seriali.
Studio		
Stanza da letto degli ospiti		
Stanzino - Ripostiglio	Chiave d’Argento	
Stanza da Letto Padronale	Teschio per Rituali	Questa stanza è chiaramente la camera da letto di Foster – ci sono pochissimi vestiti nell’armadio.
Sala da Pranzo	Interruzione di Corrente Indizio 3 Whisky	

Ripostiglio della Cucina	Vino Saturnio Coltello	Il corpo parzialmente smembrato di una donna penzola dolcemente da un gancio da macellaio. Chiunque veda ciò deve eseguire una prova di Volontà -2 – Se fallisce subisce un Punto Terrore.
Cucina	Indizio 2 Passaggio Terrificante Sedativo	Grandi scatoloni di cibo in scatola o impacchettato sono sparsi per la cucina – la porta del frigo è aperta e mostra il cibo contenuto, pieno di larve di mosca.
Corridoio 4		
Capanno - Ripostiglio	Indizio 5 Forziere Lanterna	
Cortile Posteriore	Indizio 4 Porta con Lucchetto (la porta che conduce al Corridoio 4)	Alcune aree del cortile posteriore sono state scavate, forse per piantare dei fiori o delle siepi.
Cortile Anteriore		Alcune aree del cortile anteriore sono state scavate, forse per piantare dei fiori o delle siepi.
Stanza d'Ingresso	Porta Incastrata	Un orribile odore di urina stagnante, muffa e cibo avariato proviene da questa stanza. I muri sono macchiati di umidità.
Stanza dei Rituali	Serratura Elettrica (leggere il testo seguente ai giocatori – Nota per il Custode – se gli investigatori rilasciano la donna prima dell'evento 5, questi hanno vinto. Descrivete loro come fuggono dalla cantina e vedono le luci blu lampeggianti della polizia avvicinarsi, richiamata dai vicini.	“4 donne sono incatenate ai muri pregni di umidità di questa stanza – un grosso tubo corre attraverso l'area, con grandi soffioni da doccia. Le catene sono tenute al loro posto da un box di metallo chiuso da un lucchetto elettrico – risolvete il puzzle per rilasciare le donne.”
Corridoio ad Angolo 1		
Corridoio ad Angolo 2		
Bagno 1		Un bagno molto sporco – la vasca è piena di acqua sporca proveniente da un rubinetto gocciolante – l'acqua in eccesso si sta riversando sul pavimento.

Note per il Custode

John ha sempre avuto un certo interesse per l'occulto, ma è rimasto un innocuo hobby fino a quando non ha letto il "Pater Dominis," che l'ha portato alla pazzia completa. Sta seguendo le istruzioni contenute nel libro nel tentativo di figliare un bambino demone maschio. A tale fine egli rapisce giovani donne, sottoponendole a disgustose pratiche occulte prima di metterle incinte. Il bambino demone cresce molto in fretta, e nel giro di 4 settimane si aprono la strada dall'utero, uccidendo la madre nel processo. John procede quindi a smembrare i corpi e a sotterrare le parti, di notte, in luoghi isolati. Tutti i bambini demone nati finora sono femmine, il che ha portato John a gesti ancora più estremi nel tentativo di avere un figlio maschio.

John ha seppellito le bambine appena nate nei giardini sul fronte e sul retro della casa, ma con sua gradita sorpresa, esse sono sopravvissute e vivono in un labirinto di cunicoli al di sotto della casa.

John non sarà in casa quando gli investigatori entrano nella casa – arriverà dopo che il promo evento viene rivelato. Ci sono due corpi che aspettano di essere smembrati – il primo è nel Bagno 1, nella vasca e coperto dall'acqua. Questa donna si "anima" all'evento 3 (viene posseduta da un demone) e cercherà di uccidere gli investigatori. La seconda pende da un uncino da macellaio nella dispensa della cucina.

John realizzerà che la sua operazione è stata scoperta e il suo primo intento sarà quello di aprire la valvola sul tubo dell'acqua nel capanno, per inondare la cantina e affogare quindi le cinque donne imprigionate – cercherà di evitare gli investigatori, attaccandoli solo se si mettono sulla sua strada. Una volta che avrà aperto la valvola, difenderà il capanno e la porta per la cantina, per impedire agli investigatori di liberare le donne. Notare che se John viene ucciso, il suo corpo si tramuterà in fumo e sparirà – John non può essere ucciso per sempre con mezzi normali, ma distruggere la sua forma fisica fermerà i rapimenti per il momento.

*La ruota nel capanno blocca o libera il flusso dell'acqua – all'inizio è chiusa. Girarla richiede di risolvere il puzzle serrature – ogni volta che John gira la ruota, il puzzle viene resettato. Se la ruota è su aperto, l'acqua inonda la Stanza dei Rituali, e **dopo l'Evento 4 poni 2 segnalini Tempo se la valvola è aperta, 1 segnalino Tempo se la valvola è chiusa.***

Il Custode vince se:

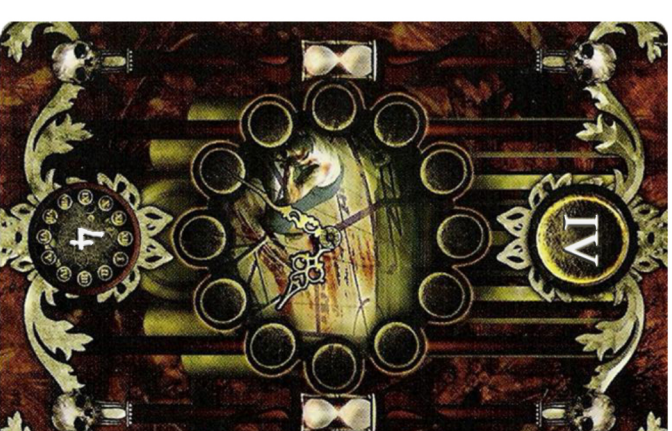
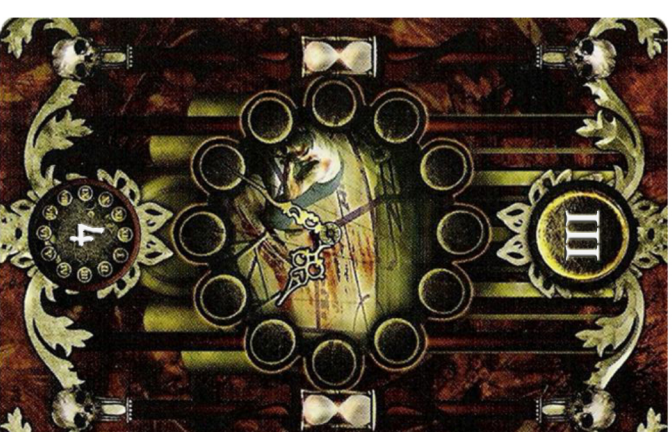
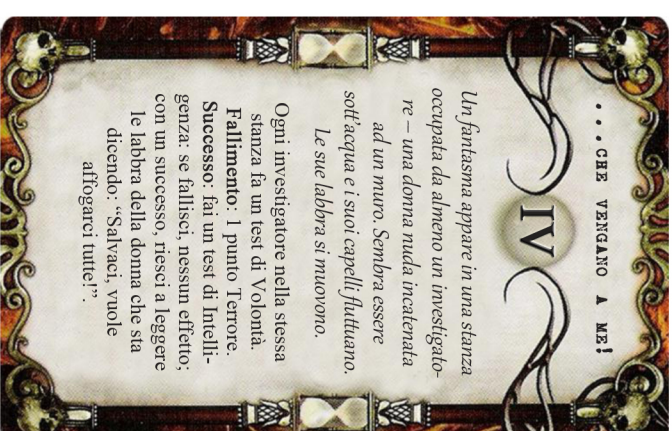
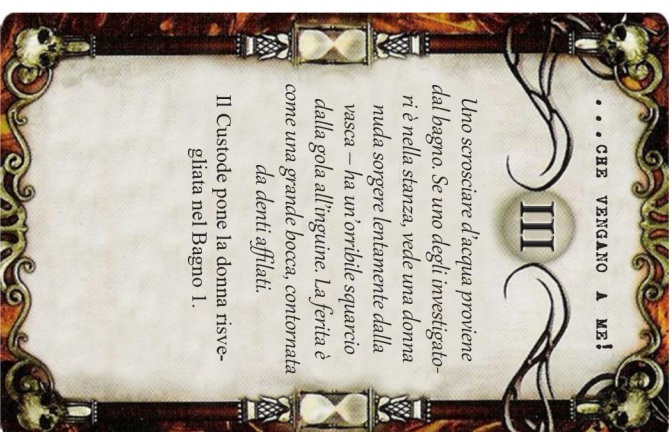
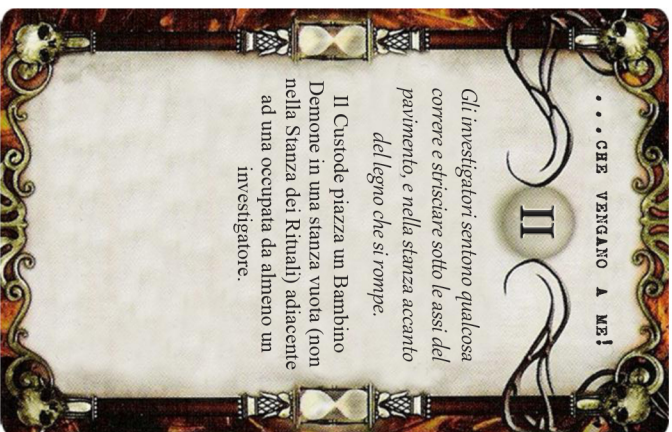
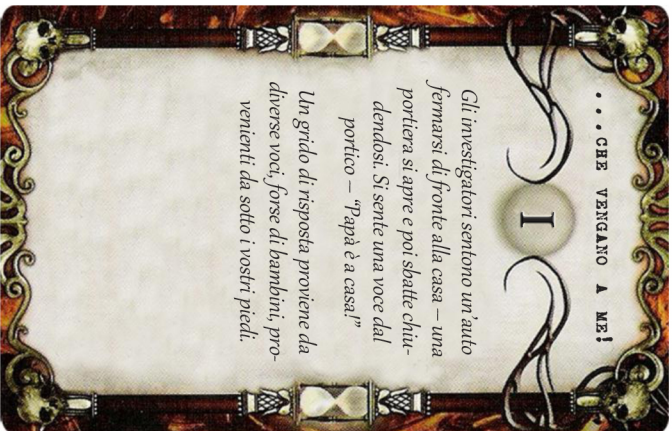
- a) L'Evento 5 viene rivelato.
- b) Dopo che l'Indizio 5 viene rivelato, tutti gli investigatori sono morti (niente nuovi investigatori dopo che l'Indizio 5 viene rivelato).

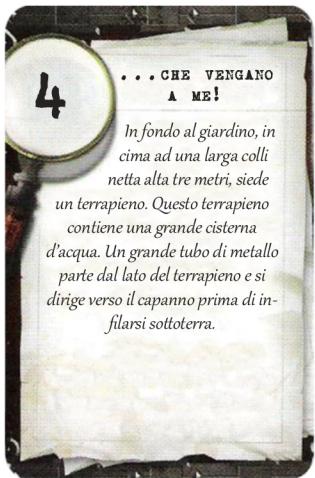
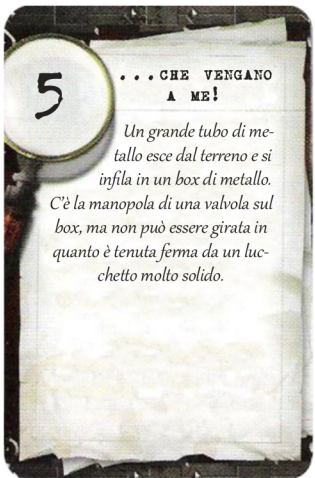
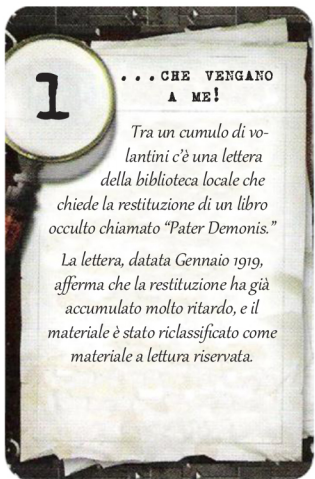
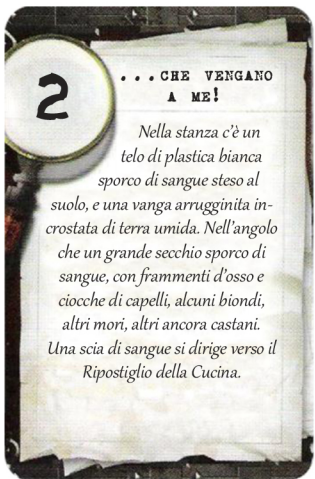
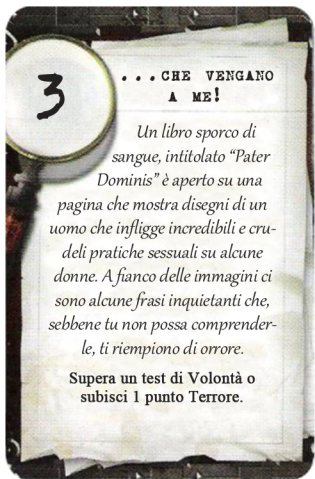
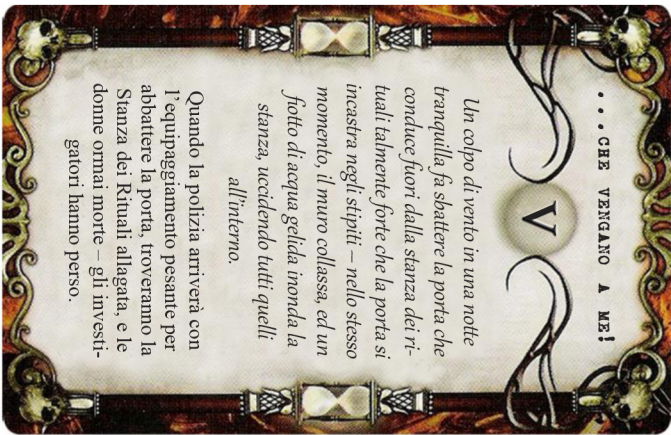
Gli investigatori vincono se dopo che l'Indizio 5 viene rivelato:

- a) Le donne nella Stanza dei Rituali vengono liberate (risolvendo il Puzzle #2A)

Note di Gioco

Ho incluso una descrizione di alcune stanze che leggo ai giocatori la prima volta che vi entrano.







tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



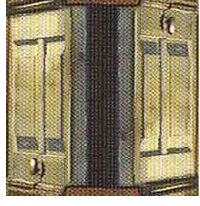
tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp



tmp1909.tmp.bmp