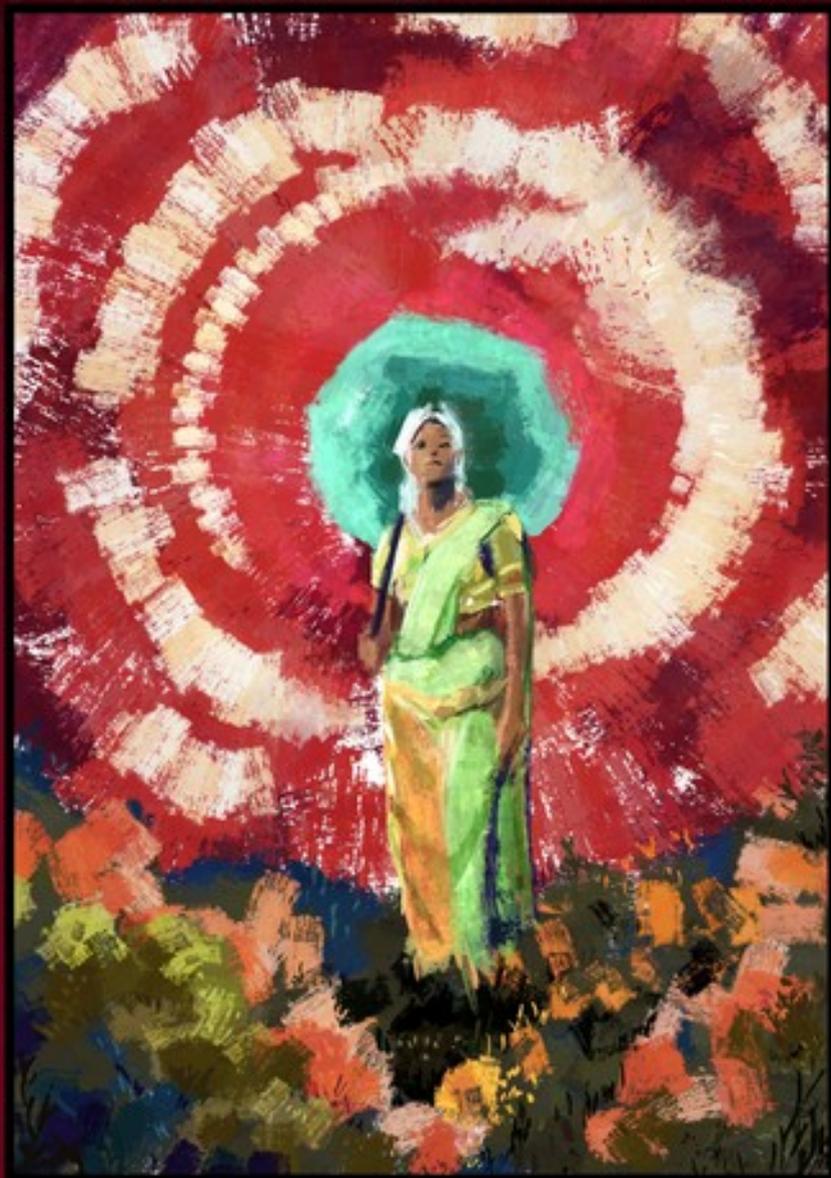


Giallo Di Marte

Gioco di ruolo soprannaturale, nostalgico, investigativo



“Giallo di Marte” di Elena “Pollomostro” Pollastri è un gioco *powered by the apocalypse* e *carved from Brindlewood*.

“Brindlewood Bay”, di Jason Cordova è il gioco da cui è derivato. Potete trovarlo qui:

<https://www.gauntlet-rpg.com/brindlewood-bay.html>

E comprare qui: <https://www.drivethrurpg.com/product/307416/Brindlewood-Bay>

Brindlewood Bay a sua volta deve molto ad “Apocalypse World” di D.Vincent Baker e Meguey Baker che ha dato via ad una vasta famiglia di giochi *powered by the apocalypse* e che potete trovare qui: <https://lumpley.games/apocalypseworld/>

Sistemi di sicurezza: CATS di Patrick O'Reilly; [X-card](#) di John Stavropoulos; Stelle e Sesideri di Lu Quade; Linee e Veli apparso per la prima volta in Sex and Sorcery, un supplemento per Sorcerer, gioco di Ron Edwards

I caratteri usati sono [GFS Artemisia](#), [Gentium Book Basic](#) e [DejaVu Serif](#)

Giallo di Marte

Gioco di ruolo soprannaturale, nostalgico, investigativo

Numero di giocatori: 3-5

Materiale occorrente: almeno 3 dadi, questo manuale, schede dei personaggi

Giallo di Marte è un gioco di ruolo a tema horror/investigativo, dai toni pacati e di ambientazione fantascientifica-retrò. Potrete interpretare dei vecchini tanto nostalgici quanto ficcanaso e vestire i panni di attempati detective amatoriali.

Durante le sessioni di gioco, come i personaggi di una serie investigativa episodica, indagherete su diversi crimini ma al contempo dovrete anche occuparvi di un nemico pericoloso legato al mondo del soprannaturale.

Siete emigrati su Marte decenni fa, avete lasciato la vostra casa e, se avete avuto fortuna, ne avete trovata un'altra sul pianeta rosso. Le vostre avventure hanno luogo in un'accogliente e multiculturale città di montagna dove gli omicidi sono frequenti quanto le sagre di paese.

Ciò che lega il vostro gruppo di arzilli vecchietti è l'amore per i misteri e l'amicizia comune col defunto scrittore di gialli Gib Grosjean, ucciso anni fa in circostanze non completamente chiarite. Proprio il suo omicidio è stato il primo caso affrontato e risolto brillantemente da voi. Eppure sentite di aver tralasciato qualcosa che ancora vi sfugge e di non aver ancora reso giustizia al vostro amico...

Questo manuale include tutto l'occorrente per giocare: l'ambientazione (dipinta ad ampie pennellate), le regole, le schede personaggi ed alcuni misteri da risolvere.

In Rosso ci sono cose opzionali/roba di cui sono incertø. Questa è una alpha!

Il mondo



Siamo a Rathuwela, una piccola città in una colonia inglese nell'emisfero sud di Marte, alla fine del 1800.

Il mondo sembra superficialmente il nostro durante lo stesso periodo storico ma viaggi spaziali ed intelligenze artificiali comparabili a quelle degli esseri umani sono realtà.

La società Marziana è forse meno intollerante di quella reale dell'epoca ma tutt'altro che perfetta. La maggior parte della popolazione non è inglese, soprattutto i membri delle classi meno agiate, discendenti perlopiù da abitanti delle colonie terrestri.

Il progetto di terraformazione è stato semiabbandonato decenni fa. Le città sono rare e spesso mal collegate fra loro, la gravità artificiale è presente solo nei centri abitati. Le persone che hanno lavorato per rendere abitabile il pianeta sono rimaste bloccate su Marte loro malgrado. I viaggi fra i due pianeti sono estremamente costosi ed appannaggio di pochi ricchi.

Perlomeno la scienza veterinaria è progredita abbastanza per garantire una lunga vita al vostro animale da compagnia preferito.

Al di là degli elementi fantascientifici, pensate al padre Brown della serie televisiva del 2013, non quello originale di Chesterton, ed ai paesaggi delle riprese di Sandokan fatte in Sri Lanka e in altri paesi.

La città

Rathuwela è una piccola città di montagna, percorsa da un fiume navigabile e molto vicina ad un lago, non troppo distante dal capoluogo della provincia che però non può essere raggiunto facilmente via terra. Il clima è adatto alla coltivazione del tè che è esportato perfino sulla Terra a prezzi esorbitanti. La maggior parte della popolazione discende dai terraformatori e lavora nelle piantagioni.

I pochi terrestri presenti sono perlopiù persone anziane o, più raramente; membri della nobiltà inglese fuggiti o cacciati via per qualche motivo dalla Terra; ricchi turisti attirati dal fascino “esotico” dei paesaggi o in viaggio per motivi spirituali verso i famosi monasteri del luogo, forse alla ricerca di epifanie religiose o di una forzata serendipità.

Fra i terrestri ci sono anche alcuni ex membri dell'equipaggio dell'astronave Vimana, coetanei degli anziani personaggi che giocherete, ma ancora giovani o di mezza età, a causa del viaggio a velocità vicina a quella della luce.

Le seguge

I personaggi che interpreterete sono le seguge, un gruppo di detective amatoriali, prevalentemente donne e non più giovani. Le lega la tragica scomparsa di un amico comune: Gib Grosjean, loro concittadino e scrittore famoso. Dalla penna di Grosjean è nato “Padre Hound” il cane prete e detective protagonista di molti libri gialli per bambini.

Il primo caso che hanno risolto le seguge è stato proprio l'assassinio di Grosjean; dopo questo evento, settimana dopo settimana, hanno scoperto i colpevoli di omicidi e risolto altri misteri.

Sono **tutte** nate sulla terra.

Da adesso in poi ci rivolgeremo a loro al femminile ma nulla vi vieta di interpretare un uomo, una persona non binaria o perfino un animale sapiente.

Il soprannaturale è di casa

Che si tratti di una coperta di sicurezza che ha preso vita propria e ancora protegge i discendenti del suo primo proprietario; del fantasma miagolante del gatto preferito dai bimbi di una scuola; di antiche presenze precedenti all'arrivo degli uomini; di un libro in cui lo scrittore ha lasciato letteralmente un frammento della propria anima: Rathuwela è una città in cui i confini fra il mondo terreno ed altre realtà sono labili, in cui spettri ed altre creature camminano lungo le stesse strade e le piazze percorse dagli uomini, in cui gli oggetti sembrano poter acquistare un'anima propria se amati od odiati a sufficienza.

La loro presenza di solito non è abbastanza palese da non poter essere spiegata da allucinazioni o interpretazioni sbagliate della realtà; eppure anche il più scettico dei cittadini può trovare conforto sapendo che la memoria dei propri cari, in qualche modo, lo sta proteggendo.

Il nemico di stagione

Come in una serie televisiva episodica, le seguge dovranno risolvere un crimine dopo l'altro, ma allo stesso tempo si troveranno a fronteggiare un nemico “di stagione”. Potrebbe essere un entità soprannaturale, un normalissimo essere umano con legami “dall'altra parte” od i membri di un culto segreto.

Durante la campagna di gioco le seguge scopriranno e sventeranno le macchinazioni del nemico o si perderanno nel corso dell'impresa.

Se i nemici usano le forze soprannaturali per ostacolare le segue, mostrate sempre come loro o i loro alleati stiano giocando con qualcosa di pericoloso per tutti i coinvolti, qualcosa che non capiscono e che non sono in grado di controllare.

Potrete tranquillamente dipingere i nemici come estremamente incompetenti vittime dell'hybris, è sufficiente che rappresentino un pericolo.

Bigino su come si gioca

Vi servono carta, penna, le schede dei personaggi ed almeno 3 dadi. Per comodità stampate il mistero che desiderate seguire e la sezione sulla “cospirazione”.

Qualcuno descriva brevemente l'ambientazione e spieghi che la soluzione dei misteri è creata sul momento.

Uno di voi sarà il cerimoniere: colui che si occupa del mondo e dei personaggi non giocanti.

Gli altri giocatori devono interpretare i propri personaggi e far trovare loro gli indizi, più ne trovano più è facile che una loro ipotesi sul caso sia corretta. Saranno i dadi a darvi ragione o torto.

Compilate la scheda del personaggio

Scegliete un nome ed uno stile. Descrivete brevemente la vostra vecchina e rispondete alle domande sulla scheda; nella sezione “Liste” di questo manuale ci sono elenchi di possibili risposte fra cui scegliere.

Sommate un solo punto ad un'abilità a vostra scelta; leggete le mosse per decidere. Scegliete una mossa speciale (all'inizio nessuno deve avere la stessa) ed un'attività di conforto (tutte diverse anche queste).

Descrivete la “sigla” dell'episodio: ognuno dei giocatori narra una piccola scenetta tranquilla col proprio personaggio. Ogni giocatore (incluso il cerimoniere) assegna un oggetto agli altri personaggi, poi assegnate uno o più oggetti al vostro stesso personaggio. Dovete arrivare a 3-5 oggetti.

Gli oggetti del posticino tranquillo vi danno un vantaggio sui tiri di dado, solitamente una sola volta. Dopo potete ancora usarli, ma senza vantaggi meccanici.

L'attività di conforto vi serve per avere altri vantaggi o cancellare condizioni. Le condizioni sono assegnate (e anche tolte) dal cerimoniere durante il gioco, sono sempre negative e danno svantaggi sui tiri. Se devi segnare una quarta condizione non lo fare, segna invece un cammino.

Segnate (all'inizio di ogni sessione) un paio di domande di fine sessione scelte dalla scheda personaggio.

Le mosse

La conversazione e le meccaniche di gioco sono legate dalle mosse. Le mosse sono attivate quando si verifica/un giocatore fa verificare la loro condizione.

Di solito il giocatore tira 2 dadi e somma il risultato con il valore di un'abilità appropriata. Se c'è un vantaggio o uno svantaggio ne tira 3 e prende i 2 migliori o peggiori. Se ci sono sia vantaggi che svantaggi, si annullano. Se si usa un oggetto smarcato del posticino tranquillo, ha un vantaggio; marca l'oggetto appena usato.

Se al giocatore non piace un risultato, dopo che è stato narrato cosa succede, può fare “rewind” e “percorrere un cammino”. Segue le istruzioni sulla scheda personaggio, narra qualcosa che si leghi con quello che sta succedendo e cambia il risultato del tiro con quello della fascia superiore (ad esempio 6-, ossia male male diventa 7-9 ossia benino). Attenzione perché al quinto “cammino del nulla” il personaggio è perso.

Se sei il cerimoniere non farti problemi ad andarci pesante con le tue reazioni; i giocatori hanno varie opzioni per migliorare la situazione del loro personaggio.

Quando qualcuno **ficcanasa** con successo, il cerimoniere sceglie un indizio pertinente dalla lista e lo collega alla situazione corrente. Nessun indizio deve fornire la soluzione di un caso o escludere dei sospetti.

La mossa **teorizzare** serve per tentare di risolvere il mistero, dovete essere tutti d'accordo sul colpevole (tranne il cerimoniere che può comunque dire la sua).

La sessione

Se non state già risolvendone uno, scegliete un mistero.

Il gioco è diviso in scene. Anche se lo scopo di una scena non è completamente definito a priori “perché si gioca per scoprire cosa accadrà” di solito sarà incentrata su cercare un indizio.

Nella prima scena il cerimoniere deve presentare il mistero (ma non necessariamente tutti i possibili sospetti, soprattutto se sono molti). Durante questa scena iniziale cercate di limitare i tiri di dado, tagliate quando muore la vittima o poco dopo.

Per ogni luogo c'è una domanda “dipingi lo scenario”. Il cerimoniere sceglie uno o più giocatori e gliela pone.

Fine sessione

Controllate a quante domande di fine sessione avete risposto, per ognuna di queste segnate punti esperienza. Se ne avete 4, cancellateli e segnate un avanzamento.

L'occulto

Oltre a possibili entità soprannaturali neutre o benevole, ci sono delle creature pericolose per le vostre vecchine e gli altri personaggi.

Ogni mistero, oltre agli indizi mondani, ne ha anche alcuni legati al nemico di stagione. Più ne troverete, più vicine sarete ad incappare nel mistero finale. Gli indizi sono generici, nella scheda di alcuni **nemici di stagione** sono inclusi indizi più specifici da scegliere in alternativa.

Regole

La scheda personaggio

Nome, stile, attività di conforto

Sceglili dalla lista → o trovali/inventali tu. Nessuna segugia deve avere la stessa attività di conforto di un'altra.

Domande

Rispondete in poche parole, non serve dare particolari se non desiderate farlo. Il passato dei vostri personaggi non deve essere completamente noto in fase di creazione neppure ai corrispettivi giocatori. Tramite flashback verrà fuori durante il gioco.

Fine sessione

Queste domande sono obbiettivi della sessione. Segnane al massimo tre. A fine sessione segna un punto esperienza per ogni “sì”.

Alcuni misteri hanno una domanda di fine sessione addizionale.

Punti esperienza

Quando segni 4 punti esperienza, cancellali e segna un avanzamento. Si accumula esperienza quando: si risponde “sì” ad una domanda di fine sessione o quando è richiesto dalle conseguenze di una mossa.

Avanzamento

Quando segni un avanzamento, applica subito gli effetti sulla scheda personaggio. Una volta che sono tutti marcati il tuo personaggio non acquisisce più punti esperienza.

Dopo aver ottenuto almeno 4 punti esperienza, una sola volta durante il gioco, puoi creare una mossa assieme al cerimoniere. La mossa deve essere legata in qualche modo alla situazione corrente (anche metaforicamente).

Più informazioni sulle mosse nella sezione a loro dedicata.

Abilità

- **Vitalità:** forza fisica, destrezza, resistenza, precisione, percezione attraverso i sensi...
- **Cuore:** forza d'animo, mantenere il controllo, consolare o convincere qualcuno parlando al suo cuore...
- **Ragione:** se studi un libro, fai ricerche su un problema, usi le tue capacità di ragionamento...
- **Presenza:** se cerchi di affascinare, comandare, intimidire, manipolare qualcuno, ma anche la capacità di recitare una parte...
- **Percezione:** se è relativo all'occulto ed alla sua percezione.

In fase di creazione del vostro personaggio sommate 1 ad un'abilità a vostra scelta. Il valore delle abilità va da -3 a 3.

Un personaggio potrebbe essere intelligente od estremamente empatico ed avere un punteggio basso a cuore o ragione perché non è in grado di usare le sue capacità durante un indagine.

Condizioni

Sono tratti negativi che possono dare uno svantaggio durante un tiro. Puoi avere al massimo 3 condizioni. Se devi segnarne una quarta, segna invece un cammino.

Le condizioni possono essere cancellate o per una mossa o quando te lo dice il cerimoniere.

Mosse speciali →

Scegliete una mossa speciale (la prima deve essere diversa da quelle delle altre segughe).

Alcune mosse sono indicate come “iniziali”, non potrete sceglierle quando otterrete una seconda mossa speciale segnando il corrispettivo avanzamento.

Più informazioni sulle [mosse](#) nella sezione a loro dedicata.

Il cammino verso casa e verso il nulla

Per ottenere un vantaggio quando tiri i dadi puoi camminare 5 volte verso casa, scegliendo le opzioni sulla tua scheda personaggio in qualsiasi ordine.

Puoi comunque segnare più di 5 opzioni, ma dalla sesta in poi non danno vantaggi sui tiri. Segnando tutti i cammini verso casa otterrai un punto esperienza.

Alcuni misteri hanno un cammino verso casa che può essere scelto al posto di uno della vostra scheda, il numero massimo di vantaggi ottenibili è comunque 5, pertanto segnate un quadratino sulla scheda.

Le regole sono un po' diverse se usate le carte →

Il cammino verso il nulla fornisce sempre un vantaggio e deve essere percorso in ordine

Il posticino tranquillo

Questa sezione equivale ad una lista equipaggiamento e contiene oggetti che potrebbero dare un vantaggio durante i tiri di dado.

Salvo eccezioni, una volta che un oggetto viene usato, lo si segna e non dà più vantaggi sui tiri, tuttavia può ancora dare vantaggi sul “posizionamento di fiction” ad esempio rendendo possibile un'azione per cui è necessario un dato oggetto.

Struttura della sessione

Le sessioni di gioco assomigliano ad una puntata di una serie televisiva o al volume di un fumetto. Hanno un carattere per lo più episodico e seguono un **mistero**.

Prima sessione

Vi servono dadi a 6 facce (minimo 2). Carta, penna e calamaio. Una scheda personaggio per giocatore. Il foglio del mistero corrente e quello del nemico di stagione. Le regole.

Spiegate che il mistero non è un rompicapo da risolvere ma si inventa assieme.

È consigliato presentare il gioco seguendo la procedura CATS (concept, aim, tone, subject matter) spiegata meglio nella sezione [strumenti di sicurezza](#). In breve introducete concetto, scopo, tono ed argomenti affrontati in gioco.

Compilate la scheda della città.

Decidete quali tecnologie esistono e sono disponibili alla maggioranza della popolazione. Per quanto riguarda i trasporti si è vincolati dal fatto che i viaggi fra città diverse sono difficoltosi e che quelli spaziali non sono un'opzione, se non per pochi.

Non è necessario essere precisi ma occorre considerare che alcune tecnologie e la loro capillarità (ad esempio la presenza o meno di una rete telefonica), possono influenzare le possibilità dei personaggi.

Decidete qual è il clima cittadino. Non siete vincolati dal reale diciannovesimo secolo. Considerate inoltre che la vostra piccola città è isolata ed ha una sua identità: potreste vivere in un clima asfissiante e bigotto oppure aver trovato una casa fra persone generalmente rispettose le une delle altre (assassini a parte, ovviamente).

Compilate la scheda personaggio.

- Scegliete: nome (e cognome magari) e stile
- Scegliete un'attività (devono essere tutte differenti)
- Aggiungete 1 punto ad una delle abilità
- Scegliete una mossa speciale (devono essere tutte differenti)

Introducete il vostro personaggio (e indicate nome, stile, attività e mossa). Parlate del suo compagno/grande amico deceduto/lasciato (o comunque lontano); dei suoi figli o di eventuali altre persone/animali di cui si è presa cura; della sua occupazione passata.

Ad ogni personaggio i giocatori (cerimoniere incluso) assegnano un oggetto ciascuno da mettere nel **posticino tranquillo**; il proprietario del personaggio sceglie altri oggetti, fino ad arrivare a 3-5.

Decidete che tipo di persona era il vostro amico comune, nonché la vittima del primo omicidio che avete risolto: lo scrittore Grosjean (bastano pochi aggettivi).

Le segugie si conoscono da tempo ed indagano assieme. Forse c'è una certa rivalità fra di loro, ma si sono fatte una reputazione come investigatrici non grazie ad i successi dei singoli bensì del gruppo. Decidete assieme le relazioni che hanno le une con le altre: sono amiche? collaborano fra loro solo per risolvere misteri?

Fate una pausa e poi iniziate.

[opzionale]Prendete un bel foglio grande e disegnate a matita una mappa di Rathuwela. Non serve che sia completa, precisa o dettagliata, se non volete disegnare nulla, un semplice grafo non completamente connesso con qualche annotazione è già sufficiente.

- Decidete dove sono le abitazioni delle seguge, la piazza principale del paese, il lago poco fuori città, alcune delle montagne nelle vicinanze. Date un nome a tutto (per le vostre abitazioni può essere semplicemente *casa vostroNome*)
- disegnate altri 3-5 posti che vorreste frequentare, potete prenderli dalla sezione “luoghi di rilievo” di questo manuale o inventarli voi, devono avere tutti un nome, Ognuno di voi dovrebbe aggiungere almeno un luogo
- Disegnate i collegamenti fra i luoghi di interesse, possono essere strade o canali navigabili. Se volete date un nome anche a questi
- Scegliete uno o due luoghi e date casa ai corrispettivi genius loci. Inventate entità soprannaturali che siano legate a questi posti oppure scegliete dalla sezione “spettri” tra quelli indicati col simbolo ◻

Tutte le sessioni

- Riassunto del mistero: il cerimoniere riassume il mistero in corso facendo il punto sugli indizi precedentemente trovati

- Risolvere i cliffhangers: si gioca fino a quando eventuali cliffhangers non siano tutti risolti
- Inizio della sessione: si segnano le domande per la sessione
- Inquadratura confortevole: ciascun giocatore descrive una scena col proprio personaggio in città, come se fosse parte della sigla iniziale. Deve essere una scena leggera e tranquilla
- Il cerimoniere descrive un nuovo mistero (solo se gli altri sono tutti stati risolti)
- Investigazione e scenette tranquille
- Scene del cammino
- Per non perdere il filo, è consigliato scrivere su un foglio i nomi dei sospetti e collegarli tramite frecce indicando le relazioni che li legano. Aggiornate la mappa dei sospetti al bisogno.
- Quando un nuovo posto entra in gioco, segnatelo sulla mappa
- Fra una scena ed un'altra, mettendosi d'accordo con gli altri giocatori, chi ha pescato un re od un joker può calare la carta e aggiungere un edificio od un altro elemento alla città (ad esempio uno spettro, un abitante, un evento passato, una risposta ad una domanda della scheda di Rathuwela). Se si ricollega in qualche modo con qualche elemento della giocata è meglio.
- Fine sessione
 - Se una o più delle domande della scheda di Rathuwela ha ricevuto risposta durante il gioco, scrivetela
 - Leggete ad alta voce le domande che avevate segnato. Segnate punti esperienza per ogni “sì”. Applicate eventuali avanzamenti [se qualcuno ha ancora in mano un re o un

joker, aggiunge alla mappa un edificio a sua scelta o risponde ad una domanda della scheda di Rathuwela, mettendosi d'accordo con gli altri]

Sessioni del mistero finale

Come le precedenti ma narrate le scenette della “sigla” introducendo un particolare legato all'occulto che cambi il tono tranquillo più o meno sottilmente.

Il cerimoniere

Non sai chi è il colpevole. Non c'è un puzzle da risolvere, al massimo c'è un “puzzle” da inventare. Fa sì che tutti quanti se ne rendano conto e che stiano sulla stessa pagina.

Quando i giocatori discutono perché si apprestano a fare la mossa “teorizzare”, puoi dare il tuo contributo ma vale meno di quello di tutti gli altri; in gioco non devi spingere per la tua idea e, quando gli altri si devono mettere d'accordo, la tua opinione non conta per la mossa. Soprattutto durante questa fase non scoraggiare le discussioni fuori personaggio.

Narra cosa succede anche quando ci sarà verosimilmente un rewind per un cammino. Tratta quanto appena narrato come una scena immaginata da un personaggio senza dargli troppo peso.

- Presenta il mistero
- Fai la domanda d'inizio del mistero
- Quando viene presentato un luogo del mistero poni la domanda attinente: fai dipingere la scena a qualcuno
- Quando è richiesto fornisci gli indizi e segnali, puoi adattarli ed aggiungere qualche informazione in più se necessario (sempre col vincolo di non tagliare fuori alcuni sospetti con le informazioni rilevate)

Le scene ed il tuo compito

Il gioco è suddiviso in scene. È compito del cerimoniere gestirle. Ad eccezione di quelle iniziali più “ariose” in cui devi introdurre il mistero ed alcuni sospetti, durante l'investigazione lavora tranquillamente di cesoie. Ometti le parti poco interessanti, inizia pure dal primo momento temporale in cui la narrazione della scena non perde senso; taglia appena è finito in modo soddisfacente un evento; chiedi però agli altri giocatori se vogliono che una scena inizi un po' prima o finisca un po' dopo e considera che “interessante” potrebbe voler dire “drammatico e imprevedibile” ma anche *“prendiamoci un po' di tempo per bere una meritata tazza di tè bianco e descrivere -mentre lo avvicino alle labbra- come l'osmanto che galleggia in superficie ricordi il sapore della pesca ma sia più delicato e fiorito”*.

Anche se lo scopo di una scena non è completamente definito a priori “perché si gioca per scoprire cosa accadrà” di solito sarà incentrata su cercare un indizio.

Non lasciare i personaggi nel vuoto, almeno brevemente descrivi l'ambiente, di chi è presente e raccontate i primi attimi della scena prima di dare la parola agli altri.

Descrivi il mondo e i personaggi circostanti, immagina cosa sta succedendo in quel momento e raccontalo appoggiandoti non solo alla vista ma anche agli altri sensi.

Oltre a quelle di inizio mistero e di presentazione dei luoghi, poni domande spesso, non solo sulle azioni dei personaggi giocanti ma anche sul mondo. Costruisci sopra le risposte dei giocatori e fatti aiutare da loro per creare la vostra piccola città.

La domanda più importante è sempre: “cosa fai?”

Non omettere informazioni che i giocatori verosimilmente sanno o che sono davanti al loro naso. Dai sempre ai personaggi qualcosa da fare (che magari ignoreranno per fare altro).

Sii tuttavia più laschə durante le scene più tranquille, soprattutto quando le segue stanno svolgendo le loro attività di conforto o vivendo il paese senza agire con uno scopo preciso, lascia più spazio ai giocatori nel decidere quando passare a fare altro.

Soprattutto se i personaggi sono molti : non è necessario presentare tutti i sospetti durante la prima scena o nelle scene precedenti l'assassinio della prima vittima.

Principi

- Gioca per scoprire cosa accadrà
 - Non seguire una sceneggiatura rigida e già scritta
- Sii un fan dei personaggi
 - Ma non farti troppe remore a metterli in guai seri
- Rendi il mondo vivo
 - Descrivine gli odori ed i sapori. Non solo i personaggi hanno una personalità ma anche luoghi ed oggetti ed ogni cosa ha la sua piccola storia. Quanto costruito dall'uomo è influenzato da chi lo ha realizzato e dall'uso che se ne è fatto; anche la “natura” è frutto del lavoro di

terraformazione ed è comunque sempre descritta attraverso il punto di vista di qualcuno (che sia il vostro o di un personaggio)

- Alcune volte, delega le decisioni
- Mantieni l'esperienza per lo più confortevole
 - ma non deve esserlo sempre. Possono esserci situazioni pericolose o spaventose ma non devono prendere il sopravvento per l'intero gioco
- Rendi la notte pericolosa [togli lo se cambi le mosse diurna/notturna, vedi la sezione [“Modifiche da considerare”](#)]
- Non fornire informazioni che escludano alcuni sospettati o indirizzino esplicitamente verso una soluzione
 - Fino a quando il risultato della mossa “teorizzare” non lo renda necessario
- Lega il soprannaturale alle persone e al mondo terreno circostante, o alla loro distruzione
 - Le forze soprannaturali, malevole, neutre o benevole, abitano e sono frutto dello stesso ambiente in cui vivono i personaggi
- Tratta la città e i suoi dintorni come se fosse un personaggio dal carattere a volte materno ed accogliente, a volte alieno e lontanissimo

Reazioni

Quando devi reagire ad una situazione e fornire una complicazione (dopo un tiro di dadi o meno, quando gli altri giocatori stanno aspettando di sapere cosa succede o ti offrono un aggancio su un piatto d'argento) tieni a mente che: una buona reazione muove la storia in avanti, complica la vita ai personaggi o li mette davanti a scelte difficili.

Se hai in mente una conseguenza naturale di quanto è appena successo e che non si distacchi dal tono del vostro gioco, descrivila, altrimenti usa la lista seguente.

- Metti in pericolo un personaggio
 - Ad esempio dopo un fallimento della mossa teorizzare, potete mettere nei guai l'accusato
- Fai apparire un membro delle forze dell'ordine (od un'autorità)
 - Chiunque possa mettere i bastoni fra le ruote
- Infliggi una condizione
 - Un aggettivo o una frase breve che è causata direttamente da quanto appena accaduto. Assegna condizioni liberalmente
- Separa i personaggi
 - Tieni conto che in questo tipo di gioco agire separatamente non è necessariamente un problema per le segue
- Rimuovi un oggetto dal **posticino tranquillo**
- Uccidi un personaggio non giocante

- Fallo raramente, hai un sospetto in meno ma potenzialmente anche un mistero più complicato
 - Mostra l'assassinio di un personaggio giocante
 - Ricorda che possono intraprendere il **cammino** per riavvolgere la storia
 - Fai apparire un elemento soprannaturale
 - Che pur non essendo necessariamente malevolo interferisca con l'investigazione. Fallo raramente, soprattutto se non è legato al nemico di stagione
 - Che non interferisca direttamente con l'investigazione ma causi comunque una complicazione
 - Metti in dubbio le certezze fondamentali di un personaggio
 - Che siano sulle sue credenze più intime, sul suo rapporto col soprannaturale ed il mondo materiale o su un sospetto. Sii cauto con questa reazione e ricorda che devi comunque presentare il mondo con onestà e fornire al giocatore le informazioni utili che verosimilmente ha il personaggio
-

Cerca opportunità per far aggiungere oggetti nel **posticino tranquillo** della loro scheda ai personaggi.

Usa le informazioni che vengono rilevate durante i flashback dei cammini. Qualcuno parla di una persona cara ancora in vita? Potrebbe dare il via ad un mistero, chiedendo aiuto alle segue perché accusato ingiustamente (o giustamente?) di un crimine.

[Se usi le regole opzionali] Che siano posti o spettri od altro, cerca di utilizzare gli elementi che gli altri giocatori introducono quando pescano re o joker.

Lettere d'amore

Le lettere d'amore (che spesso d'amor non sono) includono mosse che il cerimoniere può scrivere per l'inizio della sessione, e servono da innesco per la giocata. Potete usarle se un personaggio (ma anche un giocatore) è stato assente in precedenza, o si vuole passare oltre una certa situazione (con il benessere dei giocatori).

Scrivetele come se la penna del mittente fosse quella di un personaggio, parlate di quello che è successo ad uno o più personaggi giocanti (in modo da fornire informazioni ai giocatori di quel personaggio) e date al ricevente delle opzioni fra cui scegliere (che abbiano un impatto narrativo).

Per esempio:

Mia adorata Marigold,

Se stai leggendo queste parole il tuo buon vecchio Gib non è più, ma questo già lo sai, ah! Perdonami ma perfino dalla tomba ho la pretesa di chiederti aiuto.

Ho chiesto al notaio di consegnarti questa missiva se e quando quella canaglia di Lord Martin fosse finalmente consegnata alla giustizia. Scommetto che c'è il tuo zampino dietro! In cuor mio ho sempre saputo che prima o poi ti saresti accorta della sua vera natura ed adesso posso chiederti con più serenità di fornire il tuo prezioso sostegno a sua moglie...

Ma dimmi quale è stata la caduta di quel pendaglio da forca, giudicami male quanto vuoi, ma fa che almeno la versione di Gib Grosjean nei tuoi pensieri ne possa gioire al mio posto!

Con tutto l'amore dei due mondi,

il fu Gib

- Hai scoperto che era una spia del lunare regno lapino di Langrenus
- Hai trovato prove a sufficienza per dimostrare che è l'assassino dell'oracolo di Deimos

[Tira due dadi, scegli un'opzione: 7-9 ma la signora Martin è nei guai a causa del marito; 6- ma Lord Martin è morto e la moglie è stata incriminata al suo posto]

Gli altri giocatori

Segui queste linee guida:

- Sii collaborativo, cerca di dare spazio a tutti gli altri, non monopolizzare la conversazione
- Sii coerente col tono che volete dare al gioco. Se lo permette puoi interpretare una macchietta oppure cercare di scolpire un personaggio a tutto tondo. Cerca di metterti sulla stessa pagina con gli altri
- Sii curioso ed interpreta un investigatore
 - Forse tenterà davanti un pericolo; forse preferirebbe di gran lunga andare a trovare i nipotini; forse non comunicherà quanto scoperto alle autorità ma, qualsiasi siano le sue paure e motivazioni, tenterà di risolvere i casi
- Interpreta una persona che ha radici in un altro luogo ed un altro tempo: può essere in ottima salute, dimostrare meno anni di quelli che ha, aver trovato una città che ama e può chiamare “casa”, ma ha una storia ed un vissuto precedente alle “seguge” ed alla città in cui vive adesso
- A meno che il cerimoniere non te lo lasci tentare, solitamente non potrai salvare la prima vittima: è la premessa del gioco
- Costruisci una soluzione insieme agli altri: avete una mossa per presentare le vostre teorie, ma prima di questa tieni sempre presente che la soluzione del mistero non è predeterminata e la fornirete voi.

Strumenti di sicurezza

È compito di tutti in egual misura, non del solo cerimoniere, che l'esperienza di gioco non diventi sgradevole per nessuno dei partecipanti. Questo non significa non abbandonare mai la propria zona di comfort, ma farlo rispettando se stessi e gli altri.

Uno strumento di sicurezza potrebbe essere utile per un gruppo e non per un altro; se vi conoscete bene potreste preferire gestire le cose a vostro modo senza uno strumento formalizzato e trovarvi effettivamente meglio così, oppure potreste trovarvi meglio con una procedura precisa ed uno strumento fisicamente presente sul tavolo di gioco. Non c'è una singola soluzione valida per tutti e le esigenze dello stesso gruppo potrebbero cambiare nel tempo.

CATS

CATS è un acronimo per *concept, aim, tone, subject matter*. È un modo per strutturare una breve introduzione per trovarsi tutti sulla stessa pagina prima di iniziare il gioco.

Concept: presentate il concetto, l'idea principale del gioco.

Aim: il bersaglio, lo scopo del gioco

Tone: il tono del gioco

Subject matter: gli argomenti che potrebbero essere affrontati durante la giocata.

Se volete, leggete ad alta voce la prima pagina o perlomeno il primo paragrafo di questo manuale. Anche se quella pagina ne dà un'idea, sta a voi decidere il tono con più precisione, quali argomenti affrontare in gioco e come affrontarli.

Dopo aver giocato un po', a fine od inizio sessione, potreste voler ridefinire e dettagliare il tono di gioco, ad esempio: quanto volete che il soprannaturale ne faccia parte? quali parti irrealistiche sentite accettabili o necessarie? quali no?

Linee e veli

Le linee sono limiti che non vanno oltrepassati, argomenti da non toccare in gioco. I veli sono situazioni che possono capitare ma non devono essere interpretate (se fosse un film la scena potrebbe sfumare al nero per poi passare ad altro).

All'inizio del gioco dite cosa volete dietro le linee e dietro i veli. Potete anche dare la possibilità di scriverli anonimamente. Aggiustateli durante il gioco quando e se ne avete l'esigenza.

Stelle e desideri

Stars and wishes: a fine sessione prendetevi 5 minuti per parlare di uno o più elementi che avete apprezzato (assegnare le stelle) e di cosa desiderate vedere durante la prossima sessione (esprimere i desideri).

X-card

Sul tavolo mettete una carta con una X disegnata. Qualsiasi giocatore (cerimoniere incluso) può in qualsiasi momento toccare la carta per passare oltre una parte non voluta. Potrebbe essere necessario “riavvolgere” il gioco ad un punto precedente. Se ci sono dubbi, fermate il gioco e rispettosamente chiedete chiarimenti al tavolo o privatamente. Eventuali domande sono solo per capire cosa vada tagliato. Se non sono date, non chiedete motivazioni.

*Questo è uno strumento **reattivo**. La X-card è un'ultima rete di sicurezza quando un danno è già stato fatto. Può succedere. Per quanto possibile è meglio cercare di essere **proattivi**. Gli altri strumenti di sicurezza possono aiutare non solo a non arrivare ad una situazione in cui serve usare la X-card, ma anche a capire meglio dove invece ci si può spingere e dove non serve essere prudenti.*

Mosse

La conversazione e le meccaniche di gioco sono legate dalle mosse. Una mossa è attivata quando si verifica/fai verificare la sua condizione. In alcuni casi potrebbe essere ovvio quando succede, in altri è compito del giocatore chiarificare la situazione per capire se la mossa si innesca.

Perché una condizione si verifichi si deve effettivamente verificare nella fiction, se ad esempio stai cercando un indizio, non dirlo e basta ma descrivi come fai. Se un'azione pare più complessa di un'altra probabilmente dovrà essere spezzettata in più mosse, o non sarà semplicemente possibile se non si hanno i mezzi o le condizioni per effettuarla.

Il cerimoniere, e in misura minore anche gli altri giocatori, hanno il compito di far notare quando le condizioni di attivazioni sembrano verificarsi (o quando no). *[Questo è come la preferisco io, senza caricare di troppo lavoro una singola persona, però diventa compito di tutti imparare le proprie mosse e trovarsi d'accordo]*

2d6 + abilità applicabile

Se 6- il cerimoniere risponde con “una mossa dura”. Potrebbe anche essere qualcosa di non troppo grave ma magari non avete la possibilità di intervenire perché non succeda. Anche con un 7-9 si possono creare dei problemi perniciosi perché i vostri personaggi possono fare un “rewind” e **intraprendere un cammino** per cambiare il risultato.

Se c'è un vantaggio o uno svantaggio applicabili (decide il cerimoniere) tira 3d6 e prendi i 2 più alti o i 2 più bassi.

Se ci sono sia vantaggi che svantaggi, a prescindere dal loro numero, tira 2 dadi.

Potete quindi intraprendere un cammino ed il risultato diventa quello nella fascia superiore (ad es. 7-9 diventa 10+; un 6- diventa un 7-9). Gli esiti di entrambi i risultati sono comunque narrati. Il primo è semplicemente una scena di fantasia che non è successa sul serio.

Se intraprendete il cammino verso casa, narrate in un flashback una scena attinente (possono essere usate in qualsiasi ordine)

Se intraprendete il cammino verso il nulla, seguite le istruzioni. Più “vi incamminate” più il vostro personaggio è vicino ad essere ritirato.

Mosse base

Tutte le seughe possono fare le mosse seguenti:

La mossa diurna (solo di giorno)

Quando fai **qualcosa di rischioso o sei faccia a faccia con qualcosa di cui hai paura**:

racconta quello che temi che accada se fallisci o perdi la calma, poi tira i dadi con l'abilità appropriata

10+ Fai quello che volevi, descrivi la situazione

7-9 Il cerimoniere dirà come le tue azioni ti lasciano vulnerabile, puoi scegliere di ritirarti o compiere la tua azione. Se decidi di compiere l'azione, il cerimoniere descrive la situazione

12+, fai quello che volevi, il cerimoniere ti racconta di un beneficio o vantaggio che ricevi. Descrivi la situazione.

La mossa notturna (solo di notte)

Quando fai **qualcosa di rischioso o sei faccia a faccia con qualcosa di cui hai paura**: racconta quello che temi che accada se fallisci o perdi la calma. Il cerimoniere ti dirà come in realtà è peggio di quello che credi. Puoi scegliere di ritirarti oppure compiere la tua azione e tirare i dadi con l'abilità appropriata.

10+ Fai quello che volevi o tieni duro, descrivi la situazione

7-9 Fai quello che volevi o tieni duro ma c'è una complicazione o un costo. Il cerimoniere descrive la situazione

12+ Fai quello che volevi o tieni duro, il cerimoniere ti racconta di un beneficio o vantaggio che ricevi. Descrivi la situazione.

Ficcanasare

Quando **cerchi un indizio o investighi o cerchi informazioni**, descrivi come lo stai facendo e tira con un'abilità appropriata.

Con un successo trovi un indizio. Il cerimoniere ti dice cos'è

7-9 C'è una complicazione, o con l'indizio stesso o durante la ricerca. Il cerimoniere ti dice cosa è.

12+ trovi anche un indizio del nulla **oppure** impari qualcosa sul nemico di stagione (sceglie il cerimoniere).

La mossa di conforto

Quando **hai un momento profondo o d'intimità con un'altra PG ed una di voi sta svolgendo la sua attività confortevole**, scegli 2 delle opzioni qui sotto se sei tu a svolgere l'attività. Altrimenti scegli 1 opzione.

- Puoi fare una domanda all'altro giocatore sul suo PG, deve rispondere dicendo tutta la verità e non omettere informazioni.
- Convinci un PG su una certa azione; se rifiuta, dagli una condizione
- Cancella una condizione appropriata (puoi scegliere 2 volte questa opzione)
- Solo se stai svolgendo la tua attività di conforto: trovi un indizio. Dì al cerimoniere cos'è. L'indizio non può essere sufficiente per risolvere il mistero da solo.

La mossa dell'oracolo del cane

Una sola volta per sessione,* quando una segugia narra una sua visione di padre Hound, tu e gli altri giocatori descrivete come il cane investigatore ti mostri le somiglianze fra qualcosa che sta succedendo ed un episodio dei suoi libri. Come minimo devi fornire le informazioni seguenti:

- Che aspetto ha padre Hound (secondo come lo vedi tu)
- Che reazione hai all'apparizione e.g. pensi che sia veramente padre Hound, oppure un'allucinazione, oppure il tuo amico Grosjean che ti protegge dall'aldilà
- Il problema in cui si è ritrovato (simile al tuo problema)

- Come abbia risolto la situazione.

Poi, un tiro di dadi attinente alla situazione diventa automaticamente 12+ **oppure** descrivi un fatto attinente alla situazione che il cerimoniere deve incorporare.

*Se è usata da qualcuno è bruciata per tutti

Teorizzare

Quando le segue hanno una discussione aperta sulla soluzione del caso basata sugli indizi trovati e arrivano ad un consenso: tira i dadi (sempre e solo 2d6, non puoi usare i cammini)

2d6 +indizi (normali) trovati - difficoltà del mistero

10+ è la soluzione corretta. Il cerimoniere vi dà l'opportunità di incriminare il colpevole e/o salvare la situazione

7-9 la soluzione è corretta ma il cerimoniere aggiunge una complicazione alla soluzione stessa o introduce un pericolo nell'incriminazione/situazione

6- la soluzione è sbagliata e il cerimoniere reagisce

12+ una persona legata al nemico di stagione si rivela alle segue

Quando risolvete il mistero del nemico di stagione, usate la mossa teorizzare cambia leggermente. Leggete come sulle schede del nemico

Mosse speciali

Sceglietene una in fase di creazione dei personaggi (devono essere tutte diverse fra loro) ed un'altra quando segnerete l'avanzamento pertinente (la seconda mossa non deve essere “iniziale”).

Ladro gentiluomo

[Iniziale] Hai un passato nel mondo del crimine. Descrivi un episodio durante un tuo “lavoro” in cui ti sei spinto troppo oltre. +1 a **vitalità** (max 3) ed 1 set di grimaldelli fra i tuoi oggetti. Non segnare quando lo usi.

Sempre fra i piedi(piatti)

[Iniziale] Eri un membro delle forze dell'ordine e non riesci a goderti la pensione. Sei ancora stimato/malvisto/temuto [scegli un aggettivo] dai tuoi ex-colleghi. Descrivi brevemente un caso che non hai mai risolto e a cui pensi spesso. +1 a **presenza** (max 3).

Dottormeccanicoveterinario

[Iniziale] Eri una dottoressa, non specificare mai in cosa. Descrivi un episodio in cui hai sopravvalutato le tue capacità ed hai commesso un errore. Hai con te una borsa da medico (e barbiere). Puoi usarla per ottenere un vantaggio sia quando ti occupi di una persona che di un animale o di un cyborg. Non segnare quando la usi.

Se ha senso, quando ti occupi di un PG, puoi cancellare una condizione fisica (anche senza tirare i dadi, quando appropriato).

La mossa della buona teologia

[Iniziale] Sei una persona religiosa (descrivi come) e anche calma e razionale. Una volta per sessione puoi prendere un 12+ a qualsiasi tiro relativo ad un tuo ragionamento in cui ti sei servita delle tue conoscenze teologiche.

La mossa dei lavori in corso

Quando **critichi il lavoro o i ragionamenti altrui dicendo assurdità**, spiega perché sei o ti mostri in disaccordo. Dichiarare qual è il tuo obiettivo dalla lista seguente. Tira su **presenza**.

- Ti danno ascolto [ma solo se hai fornito una buona motivazione oltre alla fuffa]
- Si distraggono
- Impiegano più tempo per fare quello che stavano facendo
- Sbagliano qualcosa.

10+ Ce la fai senza problemi, descrivi la situazione

7-9, Ce la fai ma infastidisci i coinvolti o perdi credibilità (a loro scelta).

“Lavoro” si intende in senso lato. Potrebbe essere quello svolto da un operaio in cantiere, da una persona che sta svolgendo un'attività legata al proprio hobby ma anche riguardare gli approcci di un cicisbeo in vena di galanterie.

Spettegolare

Hai l'orecchio fino e conosci le voci che girano in città. **Una volta per sessione racconta a qualcuno cosa ti ha detto un uccellino.** Durante questa stessa sessione, tutte le volte che tu o qualcuno con cui hai condiviso il pettegolezzo **ficcanasa** su qualcosa di pertinente a quanto hai raccontato, trovi sempre 1 indizio (normale) in più.

La mossa degli spettri

Hai l'aiuto di un fantasma. Descrivi chi era e se lo conoscevi quando era in vita. Solo tu puoi raramente interagire col fantasma, di solito solo durante questa mossa. Una volta per sessione se chiedi aiuto (anche solo pensandolo) sceglينه una appropriata:

- se tu od uno o più degli altri PG subisse un danno fisico, descrivi come invece scampate al pericolo grazie all'aiuto del fantasma
- per un frangente il fantasma appare ad una persona a tua scelta (ovunque essa sia)
- per poco il fantasma appare a più persone nelle tue vicinanze, decidi a chi. Ottieni una condizione scelta dal cerimoniere fra: raggelata, allucinazioni della visione periferica, [arto] controllato da [spettro]*, svenuta

**non necessariamente il tuo amico fantasma*

Il segugio dell'incubo

Hai un'arma che raramente porti con te. Segnala fra gli oggetti del **posticino tranquillo**; ad inizio sessione puliscine il quadratino se lo avevi annerito. Hai anche un assistente/amico/ex collega, descrivilo.

Una volta per sessione puoi chiamare questa persona per farti tirare l'arma, lo farà anche se non ha senso che si trovi dove sei tu adesso. Potrebbe anche comparire durante un sogno od una visione.

Fai la cosa giusta

Hai un vantaggio sui tiri su **cuore** se in quel momento stai cercando di convincere qualcuno ad agire secondo coscienza. Descrivi un episodio passato in cui ti hanno ascoltato ma hai dato un consiglio profondamente sbagliato.

Svantaggi e vantaggi si annullano.

Amata dal paese

Hai un vantaggio sui tiri se un **genius loci** del posto in cui ti trovi **può** aiutarti. Anche se non volesse farlo, una forza superiore lo obbligherà.

Se già dovevi tirare con vantaggio ottieni +1 invece (max +3 su un tiro).

Vicina impicciona

Come domanda addizionale (e sempre segnata) di fine sessione hai: immischiandoti nei fatti degli altri, sei sicura* di aver aiutato qualcuno suo malgrado?

**Non importa assolutamente se a torto o a ragione*

Agire nella tempesta

Se dopo aver fatto **qualcosa di molto rischioso o avventato** hai ottenuto una condizione (sia come conseguenza diretta della tua azione o per un cammino) trovi anche un indizio.

Modifiche da considerare

Carte invece dei dadi

Con un mazzo di 54 carte:

- Il 6- diventa 1-5
- Il 7-9 diventa 6-10
- Il 10+ diventa il fante
- Il 12+ diventa la regina

Quando si pesca un re od un joker lo si tiene per sé e si pesca un'altra carta.

A fine sessione o fra una scena ed un'altra, mettendosi d'accordo con gli altri giocatori, chi lo ha pescato può aggiungere un edificio od un altro elemento alla città (ad esempio uno spettro, un abitante, un evento passato, una risposta ad una domanda della scheda di Rathuwela). Se si ricollega in qualche modo con qualche elemento della giocata è meglio.

Il +1 diventa "peschi un'altra carta e incrementi il risultato alla fascia successiva se la seconda carta è dello stesso seme della prima" (col -1 decrementi, col ± 2 , ± 3 confronti le successive sempre con la prima carta e incrementi/decrementi **solo una volta** al massimo).

Il "tira 3 prendi i 2 dadi più alti/bassi" diventa: pesca 2 e prendi la più alta/bassa.

Ogni volta che **camminate verso casa**, invece di avere automaticamente il risultato della fascia seguente, pescate altre 3 carte e confrontate i semi con quelli della carta che avevate pescato prima: se c'è almeno una coincidenza potete cambiare il risultato. Se non c'è una

coincidenza narrate comunque il flashback e, se desiderate cambiare comunque il risultato, potete segnare anche **un cammino verso il nulla**, seguendolo come al solito.

Questo vantaggio meccanico ce lo avete per 5 volte al più. Le regole del **cammino verso il nulla** restano le stesse.

Così a probabilità, **se non ho sbagliato i calcoli**: fra pescare una carta o tirare 2 dadi, siamo quasi uguali. L'equivalente del 12+ diventa un po' più probabile. Un ± 1 con questo sistema influisce di meno (tranne che sul 12+).

GM a rotazione

Ognuno inquadra una scena in cui il proprio personaggio è in secondo piano. Poi il ruolo passa al giocatore a sinistra a meno che il suo personaggio non sia stato troppo nelle retrovie (a discrezione sua e degli altri).

Forse sarebbe meglio introdurre qualche tabella per lasciare al caso alcuni aspetti del mondo e dei personaggi non giocanti? Guarda le liste.

Cambiare la mossa teorizzare

Dopo un fallimento qualche volta la tensione è evaporata. Errore mio?

Dare la possibilità di considerare come indizio qualcosa che è uscito naturalmente dal gioco? Come?

Cambiare la dicotomia diurna/notturna

Dai principi del cerimoniere togli “rendi la notte pericolosa”. Si mantengono comunque due mosse diverse. Quando è meglio usare l'una o l'altra? A seconda di quanto sia drammatica la situazione ed a giudizio finale del cerimoniere.

Cosa significa “drammatica” qui? Si potrebbe fare à la [quietus](#) e dire che la “colonna sonora” è tesa. Inoltre il cerimoniere potrebbe descrivere la scena con colori sfalsati o rubando ancora di più dal linguaggio pittorico (spazi vuoti, punti di fuga troppo vicini) o cinematografico. Parlate pure di carrellate e zoom se riuscite a far capire cosa intendete. Come al solito potete usare informazioni prese da altri sensi (l'aria diventa oppressiva come poco prima di un temporale, sentite un brivido freddo ad esempio) .

Sarebbe meglio non saltare da uno stato ad un altro più di una volte nella stessa scena. “Prevedibile” → drammatica, drammatica → “prevedibile”.

“Prevedibile” non significa che la situazione non sia pericolosa, ma i rischi sono un po' più calcolabili.

Agire sotto un cielo sereno

Quando fai **qualcosa di rischioso o sei faccia a faccia con qualcosa di cui hai paura durante una situazione altrimenti tranquilla o solo un po' tesa**: racconta quello che temi che accada se fallisci o perdi la calma, il cerimoniere può offrire invece un'alternativa di simile gravità, poi tira i dadi con l'abilità appropriata

10+ Fai quello che volevi, descrivi la situazione

7-9 Il cerimoniere dirà come le tue azioni ti lasciano vulnerabile, puoi scegliere di ritirarti o compiere la tua azione. Se decidi di compiere l'azione, il cerimoniere descrive la situazione

12+, fai quello che volevi, il cerimoniere ti racconta di un beneficio o vantaggio che ricevi. Descrivi la situazione.

Agire nel temporale

Quando fai **qualcosa di rischioso o sei faccia a faccia con qualcosa di cui hai paura durante una situazione disperata o colma di inquietudine**: racconta quello che temi che accada se fallisci o perdi la calma. Il cerimoniere ti dirà come in realtà è peggio di quello che credi. Puoi scegliere di ritirarti oppure compiere la tua azione e tirare i dadi con l'abilità appropriata.

10+ Fai quello che volevi o tieni duro, descrivi la situazione

7-9 Fai quello che volevi o tieni duro ma c'è una complicazione o un costo. Il cerimoniere descrive la situazione

12+ Fai quello che volevi o tieni duro, il cerimoniere ti racconta di un beneficio o vantaggio che ricevi. Descrivi la situazione.

Cambiare la mossa e le attività di conforto

Le attività confortevoli sono molto legate al privato (che andrebbe bene) ma preferirei che i personaggi fossero incentivati ad immischiarsi nella vita dei concittadini il più possibile.

Libretti

Più che altro le domande di fine sessione ed i flashback dei cammini potrebbero essere diversi a seconda del personaggio.

L'astronauta

Non superi la cinquantina perciò sei la più giovane fra le seguge, ma forse sei nata prima di tutte le altre. Succedono cose come questa quando si intraprende un lungo viaggio a velocità vicine a quella luce.

Sei stata fra i primi a partire ed a spingersi lontano nello spazio, eppure il tuo ritorno è avvenuto quasi in sordina: la tecnologia è progredita e la gloria è stata presa da altri, partiti dopo e tornati prima.

La tua impresa ti ha perlomeno fatto guadagnare abbastanza da poter vivere in tranquillità, con tutto il tempo fra le mani per aiutare le altre seguge durante le indagini.

Solo un giocatore può interpretare l'astronauta.

Non è obbligatorio che la nave spaziale su cui hai viaggiato sia la Vimana, ma se la scegli, già conosci tutti gli ex membri dell'equipaggio che abitano in città.

Il morbidino

Sei un cane o un gatto, un pitone, un ragno da compagnia... Un vecchio animale sapiente che ancora ci sa fare ma non ha i pollici opponibili.

Hai a disposizione un meraviglioso braccio meccanico per fare i movimenti di fino (e dotato della forza di lancio) di cui sono capaci gli esseri umani. Peccato che sia un aggeggio sviluppato più per far fare bella figura ai suoi produttori che altro: si guasta un giorno sì e l'altro pure.

Solo un giocatore può interpretare il morbidino :'(

La scettica

Forse è atea, forse pensa che le divinità operino aldilà del mondo conoscibile. Ha bisogno di spiegare le strani eventi che continuano ad accadere attorno a lei e non si fa fregare da trucchetti o ciarlatani. Alcune volte tuttavia è difficile dare un senso a certe cose; sembra attrarre le stranezze come una calamita.

Il suo numero massimo di condizioni è 4.

Solo un giocatore può interpretare la scettica.

Personaggi secondari

A differenza di altri giochi di ruolo della stessa famiglia (i pbta, che usano il motore dell'apocalisse) in questo gioco si richiede un certo lavoro di preparazione del cerimoniere.

Il gioco ha una struttura ad episodi in cui si risolvono misteri. Il cerimoniere, se non segue un mistero prefatto ne deve scrivere uno; per adesso vi basti sapere che vi serve un insieme di sospetti.

I personaggi non giocanti devono avere tutti una caratteristica particolare che li renda subito identificabili e qualcosa che li renda effettivamente sospettabili.

Quanto segue è una galleria di personaggi che potrebbe comparire in misteri diversi o che hanno influenzato sensibilmente la comunità. Se uno di loro diventasse l'assassino di un caso, sostituitelo al bisogno con un altro personaggio già visto oppure con un sostituto sospettosamente simile (come può accadere in certe serie televisive) oppure con un personaggio inventato al momento.

Gib Grosjean

Il prolifico scrittore di libri gialli, il “padre” di padre Hound. Deceduto in circostanze non del tutto chiare.

Leon Civet

Il principale finanziatore della terraformazione di Marte. Inventore di nome ma non di fatto. Individuo dalla memoria fantasiosa ed incapace di pensare al lungo periodo.

È estremamente anziano ma ha il corpo di un uomo giovane. È un corpo robotico? Chirurgia estetica? Ciò che ha sottratto dal lago lo mantiene giovane?

Una delle sue tante abitazioni è una villa nell'isola in mezzo al lago vicino alla città.

Capitano Val Valentine

Capitano della polizia. Fisico atletico, modi un po' bruschi. Perde la calma raramente. Scocciato dalle segugie, non vede di buon occhio il loro improvvisarsi come detective ma forse sotto sotto riconosce le loro abilità. Sua madre diceva di essere una sensitiva. Lui è ateo.

Ispettore Zeni Belzèbù

La mascotte del corpo di polizia e di fatto il secondo del Capitano. Gatto di mezza età dall'intelligenza aumentata e l'appetito infinito. È un bel gattone soffice. Distante, sa essere cordiale e mellifluo se vuole qualcosa da te. Adora le vecchine gattofile.

Balthazar Blumenthal

Un pesce fuori dalle acque temporali: è stato un astronauta sulla nave Vimana e a causa della velocità prossima a quella della luce, ha percorso un viaggio lungo per lui, lunghissimo per chi è rimasto nel sistema solare. È un membro del club di astrofili di Rathuwela.

Sulla quarantina, un seduttore elegante e sportivo con un debole per le persone anziane (sue coetanee, in realtà).

“Temevo che al ritorno il futuro fosse una terra straniera. Invece mi sono ritrovato nel passato. E questo passato, scusate il francesismo, fa proprio cagare”.

Irving Green

Ex monaco buddhista, aldermanno della città. Serafico e sorridente, parla lentamente, misurando le parole. Lo si vede spesso in città, armato di ramazza a pulire per strada e scambiare qualche parola coi passanti.

Padre Hound



Il protagonista dei racconti di Grosjean. È letteralmente un segugio ed un prete. Ha il vizio di apparire nel mondo reale, ma forse è solo un'allucinazione.

Lady Rebecca “Becky” Backup

Dato che c'è il rischio di perdere il personaggio quasi a fine campagna, forse sarebbe meglio creare un altro membro del club che piaccia a tutti i giocatori e con un minimo di presenza nei misteri, in modo tale da non dover ricominciare con un “noto sconosciuto” proprio vicino all'epilogo.

“Mi sento sempre messa in secondo piano ed ho la sensazione che sia meglio così”

Luoghi di rilievo

Nei misteri sono già indicati alcuni luoghi e in alcuni casi non ha senso spostarsi da là: se non fosse così, considerate che la città è piccola e mal collegata col resto del mondo perciò si può ipotizzare che i sospetti non possano facilmente scappare lontano anche se volessero.

Ogni volta che un luogo è appare per la prima volta in un mistero il cerimoniere pone una domanda “dipingi lo scenario” ad uno o più giocatori.

“Le camelie”

Piccolo negozietto con un bel cortile interno dove poter prender tè e pasticcini. Il cortile è un luogo tranquillo, umido ma accogliente, ci sono molte piante ben tenute ed è visitato dai gatti “di quartiere”.

Quale oggetto in particolare vi fa sentire un po' sulla terra?

L'ospedale veterinario

Per tutti i tipi di animali. In esposizione ci sono scheletri di feti (ma anche piccoli e adulti) con più teste od arti soprannumerari. Animali del genere nascono con più frequenza a Rathuwela che in altre città.

I templi [da ampliare]

Ci sono templi buddhisti, induisti e cristiani. Tutti quanti visitati da ricchi turisti. Sono spesso visitati da pellegrini che hanno avuto problemi di memoria.

Il circolo astrofili

Hanno un bel planetario e contano fra i membri alcuni degli astronauti della nave Vimana nonché un plastico della nave stessa.

Il lago

Vicino alla città. C'è una piccola isoletta al centro, ove si erge una delle numerose ville di Lord Civet. Le acque sembrano tranquille ma ci sono stati numerosi annegamenti nel corso degli anni.

Se si oltrepassa il lago e ci si allontana dal centro abitato si può avvertire la gravità artificiale scemare lentamente fino ad arrivare a poco più di un terzo di quella terrestre (ossia la gravità naturale di Marte).

La scuola secondaria Ibn Yunus

Rathuwela non è una grande città e le scuole secondarie non sono molte. Lo Yunus è uno fra gli istituti migliori di questo settore di Marte ed è frequentato da studenti provenienti da tutte le classi sociali. Alcuni dei cittadini più abbienti preferiscono comunque spedire i loro pargoli nel capoluogo.

Gli studenti indossano una semplice divisa: camicia bianca, cravatta nei colori della scuola e sarong scuro. Da giovane ci insegnava anche lo scrittore Grosjean.

Ristorante “Lo strappo”

Cucina agile, cucina xenarmonica, cucina chimica e aldilà della sterile misurazione di pesi, volumi e temperature. Cucina iperterrestre e siderale.

Osteria “Bruno di Marte”

Rustica osteria a gestione familiare in cui si possono mangiare piatti originali di Marte ma anche ricette di varie parti della terra, perché chi vi lavora ha portato il suo contributo dal proprio paese. Non fatevi troppi problemi sulla scelta di posate, mani o bacchette. Nessuno si formalizza troppo.

Il baretto

Necessario se volete i vostri umarell. È il vostro baretto in versione ucronistica.

Spettri

Benevoli o meno. Leggende o verità. **Se hanno il simbolo “Δ” potete assegnarli ad un luogo preciso.**

Il demonietto della cervicale

Il demonietto della cervicale causa il colpo di freddo ed è il motivo per cui siete tutte incriccate.

Il segreto della lupa Fang

Δ* “Il segreto della lupa Fang” è il titolo di un racconto un po' spinto di Gib Grosjean ambientato nello stesso mondo di padre Hound. Secondo il volere dello scrittore stesso, *Fang* doveva rimanere inedito ma è stato pubblicato postumo nel giornale locale di Rathuwela.

Nel corso degli anni, nella stessa testata, sono comparsi altri racconti firmati proprio “Il segreto della lupa Fang”. I temi scabrosi delle opere sollevano periodicamente le reazioni indignate e le proteste di alcuni cittadini.

La redazione si difende dicendo che le pagine dei racconti compaiono misteriosamente dopo la distribuzione del giornale.

Leggenda vuole che l'autore del ciclo di *Fang* sia letteralmente il racconto di Grosjean.

*Può essere legato ad un luogo solo se è un manoscritto. Non è legato a nessun luogo se invece decidete che è il racconto slegato dal suo supporto fisico.

I folletti del tramonto

Quando il cielo del tramonto diventa azzurro, fai attenzione! vai a casa e non attardarti nei campi, o queste piccole pesti ti pungeranno con i loro coltellini.

Mal

△ Mal è una gigantesca cagnona bianca dalla testa grande che ricorda quella di un orso. Il suo pelo ruvido è sporco di fango ed erba ed odora di bosco, di ruggine e di stalla. Se ci si perde e la si intravede è bene andare nella sua direzione: riporta verso casa gli uomini e gli animali che hanno perso la via.

Il balordo con la maschera d'orso

△* Nei cimiteri si aggira un uomo possente ed armato di una mannaia che indossa una maschera d'orso girata al contrario. Egli sfida a duello e decapita chiunque abbia la sfortuna di vederlo. Si racconta che l'uomo sia morto egli stesso per decapitazione e che stia cercando la sua testa.

*solo in un cimitero

Il gatto del quartiere

△ Questo giovane gatto randagio ogni tanto fa capolinea nei dintorni degli edifici di quartiere. È un po' schivo ma affettuoso e di buon carattere. Ogni tanto lo si vede sopra un tetto mentre sembra fare la guardia ai bambini di ritorno da scuola. Si riconosce facilmente dal bel mantello marmorizzato ma forse non è lo stesso gatto; dopotutto sono passati più di 80 anni dalla prima volta che è comparso in zona.

Il turista sorridente

Il sorriso del turista non è a trentadue denti: di più. Gli occhi stretti e semichiusi non ridono ma vi sembra comunque che si stia divertendo. Lo potreste incontrare in un posto qualsiasi. Vi saluta ed attacca bottone, è educato ma un po' troppo espansivo. È armato di costosa macchina fotografica a soffietto e vi chiederà sicuramente di scattarvi una foto. Se accettate aspettatevi grandi ricchezze nel prossimo futuro, seguite dalla rovina.

Qual era l'aspetto del turista, era giovane o anziano? Da dove veniva? Per quanto vi sforziate, non ve lo ricordate proprio.

Pisaasu Koolii

Pisaasu Koolii è un fantomatico pollo fantasma usato nelle storie della buonanotte come spauracchio per i bambini.

I membri del culto del canto del gallo credono che Pisaasu Koolii sia un antico abitante di Marte che dorme un sogno millenario ed è capace di manifestarsi solo parzialmente nel piano fisico.

La creatura del lago

Durante i lavori di terraformazione, presso il lago della città (che già conteneva acqua prima dell'arrivo dei terrestri) vennero trovati i resti di una creatura dalla pelle opalescente e dalla struttura vagamente insettiforme e frattale.

Il ritrovamento è oggi considerato un elaborato scherzo di alcuni operai.

Gli opali di Marte

Non sono minerali ma scaglie della creatura del lago. Se se ne osserva uno si possono vedere fra i riflessi colorati copie e copie di un episodio della propria vita; ogni copia presenta errori leggermente diversi. Più si guarda un opale, meno si riesce a descrivere l'episodio originale e più le copie appaiono sempre più grottesche.

Misteri

I misteri forniscono lo scheletro della giocata. Considerali una traccia e cambia gli elementi che vuoi.

Se devi scrivere un mistero:

- I sospetti devono avere qualcosa di originale che li renda unici ed un motivo per cui siano effettivamente sospettabili
- Per ogni luogo aggiungi una domanda da fare ad un giocatore, è una pennellata che dà un tocco personale ad un posto.
- La lista di indizi “normali” deve essere legata in qualche modo al mistero ma al tempo stesso rendila abbastanza eterogenea, non si può mai sapere a priori dove le segue andranno a ficcanasare
- Tieni il numero di sospetti più o meno pari alla complessità del mistero (di più se alcuni di questi sono personaggi già noti)

Magari nel primo mistero i personaggi ricorrenti non considerarli come sospettati (decidi con gli altri giocatori). Dal secondo mistero in poi potresti farne uno temporalmente precedente agli altri che parli della prima indagine delle segue, ossia dell'omicidio del loro amico: lo scrittore Grosjean.

La luna Rossa

Complessità: da 4 a 6 (togli Green se è 4)

Hai più opzioni: far intervenire le forze dell'ordine per trattenere i personaggi dentro la villa; porre l'abitazione di Black lontano dal resto della città e bloccare l'unica strada fra Rathuwela e la villa; permettere ai personaggi di spostarsi nei limiti della città e dintorni.

Se il cerimoniere decide di tagliare ai messaggi promozionali, dopo gli spot, la situazione è migliorata grazie al breve intervento di un pastore tedesco che poi scompare nel nulla come un fantasma.

Presentazione del mistero

Siamo durante la stagione più calda ed è il giorno del festival della luna piena. La scuola è finita e studenti e turisti si apprestano a festeggiare. Lungo le strade del paese ci sono artisti e giocolieri e si stanno allestendo varie bancarelle. Qualcosa spinge una di voi, è il tartufo umido di un pastore tedesco. Poi si allontana, si ferma a guardarvi e corre via nella direzione in cui siete dirette.

Quest'anno dei festeggiamenti se ne è occupato il Dr. Nigel Black, ex allevatore di cani che al momento riveste il ruolo di aldermanno. In città è noto principalmente per un tragico caso di cronaca: la prima moglie, pochi anni fa, è morta cadendo dalla finestra dello studio, che, a detta di Black, stava pulendo lei stessa. La signora solitamente non si occupava delle pulizie di casa.

Anche Black, come le seguge, è un appassionato di Padre Hound e le ha conosciute durante la presentazione di uno dei libri della serie.

Il Dr. Black, dalla sua abitazione, ha deciso di occuparsi personalmente di manovrare i comandi di una macchina che proietterà in cielo l'immagine della Luna. Lascia i suoi ospiti per mettere in moto il meccanismo.

Una di voi sente di nuovo il muso di un cane dietro di sé, come se la stesse spingendo con forza; ma girandosi non c'è nessuno. Poco dopo Black viene trovato morto nella sala comandi.

Domanda: perché Black ha invitato le segugie per cena?

I luoghi

Non siete obbligati a limitarvi a questi.

La villa del dottor Black

Una bella villa su una collinetta fra il lago e la città. Non ci si aspetterebbe che una casa del genere sia di proprietà di un ex allevatore di cani non particolarmente famoso. Per tutte le stanze c'è un pesante odore di incenso e gelsomino (forse un po' troppo indolico, a seconda dei gusti).

La strada per la villa

Sulla strada per la villa ci sono ancora (poche) bancarelle nonostante si sia quasi fuori dalla città. È un posto meno frequentato ed illuminato di altri luoghi ma c'è comunque un certo movimento di persone e tanti buoni odorini.

Che atmosfera c'è? Che impressione fa la villa vista da lontano?

Il salone

Colmo di oggetti di arredamento originari (o finto-originari) di vari paesi asiatici. Ci sono mappe alle pareti e dipinti degli antenati del Dr. Black, i vari trofei vinti dai cani del dottore (ma nessuno del cane attuale). L'insieme risulta un po' cacofonico. Se guardate bene ci sono foto del cane Colonnello senior, identico al cane che avete visto per strada poco tempo prima.

Cosa vedi che sembra gridare “io in questi posti non ci sono mai stato?”

Il patio

Il cortile interno ha tutto attorno delle colonne e ricorda un peristilio romano. Le pareti sono decorate con mosaici. Al centro c'è una vasca dove nuotano delle carpe koi.

Cosa rappresentano i mosaici?

Lo studio

Al secondo piano. Nello studio del dottore campeggia un dipinto su tessuto indiano o “indiano” abbastanza esplicito (tipo quello nel cartone animato Felidae). Dallo studio si può salire alla soffitta.

L'aria è opprimente, come mai?

La soffitta

La soffitta è stata adibita a sala comandi per il controllo della “luna”. Piena di manopole e schermi, nello stile di tanti film di fantascienza anni cinquanta. Ci sono altre macchine, principalmente in un angolo, per fare spazio ai dispositivi di controllo.

Cosa fa uno di questi macchinari secondari?

I sospetti

Il professor Manish Midi

L'inventore della Luna artificiale. Uomo di mezza età, tarchiato, ben vestito, amante dei papillon colorati. Pochette in pendant col farfallino. Il viso è rubicondo, tutto a tratti tondeggianti e l'alito gli puzza d'alcol. Carnagione naturalmente olivastra ma slavata, senza un'ora di sole. Bonario, smanaccione, voce baritonale sempre a volume massimo.

Avrebbe voluto essere ai comandi della sua invenzione ma Black all'ultimo momento lo ha estromesso. Era un amico di infanzia della moglie di Black ed uno degli insegnanti della figlia.

Citazione: “Povero Nigel... Chi mi romperà più le scatole distraendomi dal mio lavoro? Con chi litigherò adesso?” Ride e poi con voce rotta, sul punto di piangere: “Scusate!” e corre via.

Il colonnello “Baubi” Baustard

Cane adulto dall'intelligenza aumentata artificialmente. Cucciolone adulto, ben educato. Preferirebbe stare fuori casa ma è anche un cane francobollo.

NON è il figlio del pluripremiato pastore tedesco *Colonnello*. Black se ne è accorto dopo un'esame dal veterinario (e soprattutto dopo aver speso fior di quattrini per il potenziamento cerebrale di Baustard).

La moglie di Black era “la sua umana”.

Citazione: “Il dottore è morto... Dovrei annusarlo bene per farmene una ragione ma non me lo faranno fare... come non me l'hanno fatto fare con la mamma. Che ce l'hai un crocchino? Sono triste: me lo dai un crocchino di consolazione?”

La governante Claire Blanche

L'anziana governante. Algida, alta, dal fisico asciutto, quasi scheletrico ed i modi austeri. Ogni azione sembra soppesata e con un fine come se non muovesse un singolo muscolo senza scopo.

Le malelingue di paese dicono che sia figlia illegittima del defunto padre del Dr. Black. Dopo la morte della moglie di Black, Blanche non si è vista più molto in città.

Citazione: ““In questa casa, mio malgrado, regna il disordine. Guardate qua...” fa un gesto misurato con la mano, “ma farò il mio dovere: pulirò io stessa la soffitta, non appena le indagini saranno finite”.

La dottoressa Octavia Orchid

Uno dei medici veterinari del paese. La figlia (dal primo matrimonio) del dottor Black. Ha cambiato nome e porta quello della defunta madre. Buona amica del [colonnello Baustard](#), preferisce però gli animali non sapienti. Di poche parole. Borse sotto gli occhi, spesso stanca, trangugia un caffè dopo l'altro, rigorosamente senza zucchero, per carità.

Citazione: “Mio padre odiava la noia. La rifuggiva. E sopportava a fatica le persone noiose. Come me e la mamma, suppongo... Sarà contento adesso: la sua fine è stata decisamente fuori dagli schemi”.

La fidanzata Ruby Scarlet

La giovane fidanzata di Black. Una ragazza di bella presenza dai natali non meglio precisati. Il vestito che indossa è di un bel rosso acceso, di pregevole fattura ed al collo ha una costosa collana regala dal fidanzato.

Abbonda col profumo, dall'odore molto dolce. Ha cercato di diventare amica della dottoressa Orchid ma con scarsi risultati. Esperta di antiquariato. Cattolica osservante, frequenta assiduamente la chiesa di Padre Diego.

Citazione: “La collana è un regalo di Nigel. Bella vero? no, non mi dica di sì. ‘Sembra bigiotteria’ ha pensato, lo ammetta. E si sbaglia. Ma proprio perché sembra finta la posso portare dove voglio senza rischi. Magari non dovrei parlarne però...”

Padre Diego Fernando

Non sembra un essere umano ma un monaco meccanico, il suo cervello però è umano. Si muove in modo poco naturale, lentamente, e pare un burattino. Nonostante di solito sia tutto un cigolio riesce anche a spostarsi con passo felpato e il [colonnello Baustard](#) giura di averlo visto correre più veloce di un levriero. La voce sembra provenire da un giradischi ed è una nenia monotona.

Quando ancora aveva un corpo ha scontato una condanna in carcere. Nessuno in paese sa per cosa, è stato tanti anni fa. Il dottor Black ha messo più di una buona parola su di lui quando si è trasferito nella parrocchia del luogo.

Citazione: “Fratelli e sorelle. Raccogliamoci in preghiera per il nostro compaesano Nigel Black”. China la testa e snocciola una preghiera dopo l'altra.

[Opzionale] Irving Green

Aldermanno come Black e spesso in disaccordo con lui durante le riunioni. Cugino della signora Black. Vedi i personaggi ricorrenti →

Il dottore lo ha invitato nella sua villa dopo che Green aveva dichiarato nel bar del municipio che avrebbe trascorso il festival da solo. Nonostante non corra esattamente buon sangue fra Black e Green (né fra Green e padre Fernando) si è presentato per cena.

Citazione: “Buonasera, buonasera carissimi... Perché fai quella faccia, mio buon Nigel? Non mi aspettavi? Ho forse sbagliato l'ora?”

Gli indizi

- Lettere di sollecito pagamento strappate
- Una vecchia lettera d'amore
- Bossoli in una busta
- Segni di una ferita alle spalle
- Una vecchia agenda della signora Black, l'ultima pagina è strappata

- Un appunto sul foglio con un numero di un notaio e la data di dopodomani
- Un articolo di giornale con Black ed il vecchio Colonnello appena premiati. Qualcuno ci ha scritto “LADRO”
- Un passaggio segreto
- Quello che sembra sangue su un oggetto ornamentale
- Una boccetta senza tappo che contiene ancora qualche traccia di liquido inodore
- Un dipinto storto con un messaggio scritto dietro: “Prima o poi ti scopriranno”
- Un giornale di molti anni fa, un articolo è cerchiato a penna: parla di un furto in un museo
- Una conversazione in cui è rivelato che qualcuno non è chi dice di essere
- Le braccia/le zampe di qualcuno sono graffiate
- Un ricatto a cui qualcuno si è ribellato
- Il disegno di una crudele caricatura di uno dei sospetti firmato Nigel Black
- Il pettegolezzo che uno dei sospetti sia in bancarotta
- Una busta o scatola con una polvere biancastra dentro
- Un taglia carte (pulito) in un posto in cui non dovrebbe normalmente essere
- Un fazzoletto sporco di sangue
- Il pettegolezzo che qualcuno abbia accusato Black di aver ucciso la moglie

Gli indizi legati al culto

- Uno dei dipinti ha i tipici “occhi che ti seguono” ma sembrano un po' troppo realistici. Ispezionando il dipinto da vicino sembra non ci siano trucchi e l'effetto non c'è più.
- Un animale (qualsiasi, anche un ratto, un topolino) si spaventa per qualcosa e sviene. Se è un animale sapiente non ricorderà nulla dell'accaduto.
- Una pianta appassisce di colpo ed emana un cattivo odore.
- Una statua di un gallo cade e si fracassa. Dentro c'è un'altra statua, intatta e con le stesse fattezze (un po' come le scatole cinesi o le matriosche). La seconda statua sembra più grande della prima.
- Uno dei personaggi si sporge troppo da una finestra e quasi cade. Spaventato si lamenta dicendo che è stato chiamato là e poi strattonato.
- Qualcuno in mezzo ad un discorso pronuncia frasi in una lingua mai sentita da nessuno degli altri presenti. Alla richiesta di chiarimenti, il personaggio dice di avere un gran mal di testa ed è visibilmente confuso, spiega che deve aver inconsciamente parlato nella sua seconda lingua. Poi, per farsi capire, “traduce” qualcosa che in realtà aveva già detto. L'altra lingua non sembrava affatto né la sua seconda lingua, né una lingua umana.

Homecoming vestito di rosso

Complessità: 8

Homecoming è la festa del ritorno degli sposi. Delle spese del matrimonio e del ricevimento di solito si occupa la famiglia della sposa mentre delle spese della seconda cerimonia, ossia lo homecoming, se ne fa carico quella dello sposo. Il vestito della sposa di solito è rosso. La tradizione è osservata dalla maggioranza delle famiglie in città; a prescindere dall'origine degli antenati della coppia.

Questo mistero ha due mosse speciali che tutte le seguge possono fare:

Richiesta su Phobos

La prima volta che ti addormenti e sogni durante una sessione, oppure svieni, sogni il fantasma di Phobos. Ricorderai il sogno. Il fantasma ti chiede un favore in termini vaghi. Se accetti subito ottieni la condizione “lacchè di Phobos” ed ottieni un punto esperienza.

Do ut des a Phobos

Quando il fantasma di Phobos ti dice cosa devi fare per aiutarlo:

- Se hai la condizione “lacchè di Phobos” e lo aiuti, il fantasma ti aiuterà a sua volta; una volta sola puoi chiedergli di:
 - far sparire un piccolo oggetto vicino a te e farlo apparire in un altro posto (sempre vicino a te) poco più tardi
 - far apparire vicino a te un piccolo oggetto presente in un sogno in cui c'era anche il fantasma

- apparire per un frangente. Se ne accorgeranno tutti i presenti
- Se hai la condizione “lacchè di Phobos” e non lo aiuti: il fantasma si vendicherà. Può fare un'azione della lista precedente, decide lui come e quale
- Cancella la condizione “lacchè di Phobos”

Le mosse base non funzionano nel sogno.

Antefatto

Scegliete una delle seguge, narrate una piccola scena con lei come protagonista: un sogno dove incontri qualcuno con una tuta da astronauta. L'astronauta è il fantasma di Phobos ed ha in mano una lama che non si vede bene; si toglie l'elmetto e sotto c'è un teschio.

Porge la lama alla segugia e dice: *È in pericolo, devi aiutarla!* (o *aiutarlo, aiutarla*, non si capisce bene).

La scena si interrompe dopo la mossa, col brusco risveglio dal sogno. Parte la sigla.

Presentazione del mistero

Dato che i sospetti sono molti, per evitare confusione non serve presentarli tutti prima che sia commesso l'omicidio.

Dopo un matrimonio per pochi intimi, la famiglia Kodikara ha invitato tutta la Rathuwela bene per celebrare il ritorno a casa dei due sposi Amarantha e Kiran.

Un vostro conoscente, Balthazar Blumenthal, prozio della sposa, ha assunto una di voi seguge (chiedendole un favore, se non lavorava più) per il servizio fotografico prima della cerimonia [scegliete voi per cosa, potreste anche occuparvi dell'abito o dei fiori o delle decorazioni].

Attendete gli sposi nel giardino dell'hotel “la fenice”; prima incontrate alcuni invitati, la sposa Amarantha che va subito a cambiarsi d'abito ed infine Kiran con sua madre.

Kiran si lamenta perché la sposa tarda a raggiungervi: *“Amarantha mi farà fare tardi. E comunque abbiamo perso la luce giusta: si sta annuvolando. Sempre in ritardo queste donne”*

Kiran va a chiamarla ma sentite una donna urlare aiuto. Trovate Amarantha con una lama sporca di sangue in mano, nella sua stanza d'albergo. Kiran è steso la vicino, morto.

La segugia che ha incontrato in sogno il fantasma sente la sua voce: *“nascondi l'arma”*

Domanda: come è stato il matrimonio? ne sapete qualcosa? una di voi era stata invitata? ne hanno parlato i giornali locali?

I luoghi

Come al solito fuggire dalla città è difficile. I mezzi di trasporto pubblici verso il capoluogo partono fra una settimana.

Phobos nei sogni

Scuro, freddo e disabitato. Potete vedere Marte nel cielo (rispetto alla nostra luna è gigantesco), mentre ad una certa distanza c'è un monolito illuminato da luci fioche (è il monolito naturale vicino al cratere Stickney).

Domanda: che impressione vi fa vedere di nuovo Marte da lontano?

Hotel “La fenice”

Hotel per i ricchi turisti che di solito visitano i templi circostanti. Esposte alle pareti ci sono molte armi da taglio. Il salone è colmo di fiori e sono già stati portati gli strumenti dell'orchestrina.

Domanda: cosa vi dice che dietro l'organizzazione dello homecoming c'è solo la mano di Balthazar?

La stanza di albergo della sposa

Colma di luce, con un bel terrazzo con una vista sulla folta vegetazione di Rathuwela.

Domanda: quale oggetto dello sposo sembra completamente fuori posto?

Le celle della caserma di polizia

Piccole, fredde ma abbastanza pulite. Per fortuna Rathuwela non ha un carcere degno di questo nome. Per sfortuna il malcapitato di turno può sempre passare qualche giorno o settimana proprio da queste parti. Molti ci hanno fatto una capatina proprio grazie alle investigazioni delle seguge.

Domanda: *come sono state “decorate” dagli ospiti precedenti?*

I sospetti

Amarantha Kodikara

Giovane socia in affari e sposa novella della vittima. Occhi grandi e stanchi. Ha il viso scavato ed è pallida. Il vestito è meno appariscente di quello dello sposo. Se la conoscevate già vi accorgete che è molto dimagrita in pochi mesi.

“Non è come sembra, ve lo giuro”

“Passiflora, melissa, gotu kola o ashwagandha. Datemi qualcosa per addormentarmi e sognare, vi prego”

Rachana Kodikara

La madre chioccia dello sposo. Dirige col pugno di ferro una piantagione di tè di Rathuwela che esporta perfino sulla terra.

“Stupenda, stupenda. Sarà una cerimonia stupenda. Posso dirlo senza che porti male, non credo a certe superstizioni”

Jonas Blumenthal

Il nonno della sposa. Dimostra più anni di quelli che ha. Capelli unti, sudato. Ha alzato un po' il gomito prima della cerimonia. Sua moglie era una scienziata che lavorava su Phobos ed è morta là; si chiamava Amarantha come la nipote e le due si assomigliavano molto.

“No, io non ho nulla da dire. Andate via, streghe. Lasciatemi in pace, per dio”

Mary Blumenthal

Giovanissima zia della sposa, e testimone dello sposo. Figlia di un amante di Jonas. Una ragazzina appena tornata dal capoluogo dopo essersi diplomata. Indossa dei grandi occhiali da sole ed un vestitino leggero dalla fantasia fiorita. Va in giro con un parasole perché non vuole abbronzarsi. Ha chiaramente freddo.

“Questo sporco villaggetto di montagna porta solo guai. Voglio tornare a casa. Perché non posso andarmene? Non è legale, lo sapete? Cosa significa che non è letteralmente possibile?”

Balthazar Blumenthal

Il prozio quarantenne della sposa. Ha pagato per il ricevimento ed è stato lui ad invitarvi. Vedi la sezione sui personaggi ricorrenti. →

Ex fidanzato della nonna di Amarantha; la donna ha sposato Jonas anni dopo, mentre Balthazar era nello spazio.

Alle segughe: “Eccovi qua mie stelle, le uniche con un briciolo di cervello in questo buco. Confesso un terribile crimine: vi ho condannato a tenermi compagnia durante questa carnevalata”

Lady Becky Backup

Signora anziana giunta a Rathuwela molti decenni fa. La sua famiglia coltiva fiori ed è socia in affari dei due sposi. Becky è una vostra amica. Vedi i personaggi ricorrenti →

“Insomma, esportano anche su Terra però, oh cielo, una confidenza solo per le vostre orecchie, ci siamo intese mie care? io non capisco come possano partire così tante spedizioni. Se si sottrae quello per il mercato interno, dove producono il resto?”

Capitano Val Valentine

Capitano della polizia. Fisico atletico, modi un po' bruschi. Sembra un po' distratto in questi giorni, o forse è solo più scocciato del solito dopo aver scoperto che siete fra i piedi per l'ennesima volta. Vedi i personaggi ricorrenti →

Alle segue: “Oh, ancora voi... che sorpresa imprevedibile...”

Ispettore Zeni Belzèbù

Il gatto sapiente della polizia locale. Preferirebbe stare in ufficio o, ancora meglio, in casa a dormire. Vedi i personaggi ricorrenti →

“Orribile, chi potrebbe far del male ad un uomo così bello. Si dice così giusto? o devo lodare l'aspetto fisico solo delle vostre femmine? Beh, non importa. Se ci sbrighiamo possiamo mangiare qualcosa al buffet”

Il cane Annusone

Annusone è un soprannome. È un cane sapiente che lavora per la signora Kodikara. Annusa i tè (ma non può berli perché è un cane). Lo si vede girare di qua e di là, annusare tutto e tutti; non pare capire il concetto di privacy.

Se vuoi puoi riciclare il colonnello Baustard del mistero della luna rossa →

“Sempre a farvi male! Voi umani non sapete gestire la rabbia. A me per calmarmi basta fare così...” si sgrulla e riprende ad annusare, “potreste anche provare a grattarvi o leccarvi le zampe”

Ricompense

Alla fine del mistero, se volete, aggiungete al posticino tranquillo qualsiasi oggetto ottenuto dal fantasma di Phobos. Se lo avevate già fatto e li avete utilizzati durante questo mistero, smarcateli (se ha senso, se non si sono rotti o consumati).

Se dopo aver risolto il caso siete in un buoni rapporti col fantasma potrete farle visita in sogno. Non potrà però più darvi nulla che possiate portarvi nella vita reale.

Cammino verso casa

Al posto di un cammino della vostra scheda, una di voi può segnare il seguente (marcate uno dei quadratini sulla vostra scheda):

Un flashback che racconti cosa avete provato durante il vostro viaggio verso Marte mentre vedevate il pianeta avvicinarsi e la nave spaziale passava vicino a Phobos

Gli indizi

- Una disperata richiesta d'aiuto finanziario
- Una telefonata. Qualcuno dice che ha spedito “la roba da analizzare”

- Una polvere che puzza di lattuga di Marte. Dalla lattuga di Marte si ricava una sostanza psicotropa che sulla Terra ha raggiunto prezzi da capogiro
- Una lettera d'amore
- Una lettera di felicitazioni per Kiran, scritta a macchina, non firmata, il tono è estremamente passivo-aggressivo
- La voce che qualcuno è incinta oppure ha messo incinta qualcuno
- Qualcuno dice che si sente spiato da mesi
- Un dipinto. Quella macchia rossa non è pittura
- Un nudo a carboncino. Il modello è uno dei sospetti
- Terriccio su una finestra
- Qualcuno fa del suo meglio per stare fermo/camminare normalmente, ma zoppica se crede di essere solo
- Un orecchino per terra. C'è una piccola macchia di sangue, come se fosse stato strappato via
- La voce di un prestito importante, mai saldato
- Kiran portava con se una piccola pistola
- La voce che qualcuno stesse spiando i coniugi durante il viaggio di nozze
- Kiran è stato anche colpito con un arma diversa da una lama
- Una conversazione sul fatto che la polizia stesse indagando da tempo su uno dei presenti
- Un documento od una lettera bruciati
- Una furiosa litigata in una lingua che non sapete

- Qualcuno parla di mazzette
- Dicono che qualcuno si è introdotto in un edificio ore prima, con la scusa di dover fare delle manutenzioni. In realtà nessuno era stato chiamato

Gli indizi legati al culto

- I fiori appassiscono all'improvviso
- Per un attimo, se almeno uno dei presenti l'ha sognato, credete di essere su Phobos. Sentite un gran freddo e la voce del fantasma di Phobos che vi dice di stare attenti e vi prova che il paesaggio desolato in cui vi trovate è Marte, perché potete vedere Phobos nel cielo. Poco dopo è tutto come prima
- Il corpo di Kiran prende fuoco apparentemente senza motivo. La fiamma è fredda e consuma solo il cadavere. In poco tempo non resta più nulla di lui
- Qualcuno dei parenti degli sposi vi segna qualcosa mentre parla. Se ne chiedete il significato, vi dirà che stava solo gesticolando ma non sembrava affatto.

Se conoscete la lingua dei segni del posto o chiedete al capitano Valentine od all'ispettore Zeni, la traduzione è: “Aiuto, mi hanno derubato di me”

- Un odore dolce ma un po' fecale vi fa quasi svenire tanto è forte. Arriva e sparisce. Non è un'allucinazione perché qualcuno dei presenti sviene sul serio. Se siete fuori, un uccellino cade a terra e poi si riprende

- Amarantha (o qualcuno a cui lo ha raccontato) vi parla fin troppo nei dettagli di alcuni sogni erotici in cui è visitata da un principe. Dice che ha perso energia ed appetito dalla comparsa di questi sogni.
- In uno specchio vedete il vostro riflesso ma molto più giovane. Poi avete la vaga impressione di aver scordato qualcosa. Il riflesso adesso è quasi normale, ma vi manca una macchia della pelle (tipo lentigo senilis, che vengono col passare degli anni)

Uno studio vermiglio

Complessità: 7

Note per il cerimoniere

Questo è un mistero a camera chiusa dall'interno, ed è tutto fuorché testato a sufficienza; la parte di presentazione del mistero richiede una certa attenzione per i particolari perché c'è il rischio di tagliare inavvertitamente alcune ipotesi sin dall'inizio; inoltre si chiede al cerimoniere di scrivere parte del mistero ripescando a piene mani dai personaggi e dai luoghi dei misteri precedenti.

Gli indizi sul caso sono divisi in due categorie per comodità: modalità e sospetti. Gli indizi sulla vittima, il signor Stangerson, sono indicati tutti nella prima categoria, nonostante sia uno dei sospetti.

Gli indizi sulla modalità si focalizzano esclusivamente sul modo in cui è stato possibile compiere un omicidio in una stanza chiusa a chiave (sempre che si tratti effettivamente di omicidio). Fai trovare facilmente le informazioni sullo stato del corpo che non sono in questa lista.

Per quanto riguarda il movente: cerca di presentare i personaggi in modo che tutti ne abbiano uno ovvio. Ne hai già uno gratuito: l'uomo ucciso era un grande truffatore ed è probabile che tutti in città siano stati, o conoscano bene, una sua vittima.

Il come

Se possibile cerca di fare in modo che il ritrovamento del corpo non tagli fuori queste due opzioni:

- L'assassino era nascosto all'interno della stanza durante il ritrovamento
- La stanza non era veramente chiusa dall'interno (magari l'assassino è colui che ha trovato il corpo, oppure ha ucciso la vittima **dopo** che è stata aperta la stanza)

Scopiazzando da “Le tre bare” di John Dickson Carr, altre opzioni possibili sono:

- Un incidente che non sembra tale
- Suicidio ma fatto in modo che sembri omicidio
- L'assassino fa credere che la vittima sia morta in un momento diverso da quello effettivo
- Fra l'azione che ha causato la morte ed il colpo fatale è passato un certo tempo
- La vittima è stata avvelenata all'interno della stanza, senza che fosse necessaria la presenza dell'assassino
- L'assassino ha ucciso la vittima da una certa distanza, facendo credere che non sia così
- Un passaggio segreto (a Carr questa opzione non piace ma ci può stare in questo gioco)

Non preoccuparti troppo se alcune diventeranno impossibili durante lo svolgimento del gioco, basta non eliminarle sin dall'inizio.

Chi?

La parte che devi scrivere riguarda i personaggi: potenzialmente tutti in città avevano un movente, ma non tutti avevano l'opportunità. La presentazione del mistero è scritta in modo da limitare il numero di persone che verosimilmente erano al corrente della presenza della vittima in città: almeno queste persone debbono avere una possibilità effettiva di uccidere.

Considera che l'ora presunta della morte potrebbe non essere quella reale perciò gioca sui possibili alibi.

Fra i sospetti sono già inclusi 5 individui (contando pure la vittima), in totale potrebbero essere 7-10 persone in tutto, incluse le segugie se siete d'accordo ad incriminarvi a vicenda.

Presentazione del mistero

Cosa sapete già

Sandile Stangerson ha truffato mezza città fra schemi ponzi, finanza estremamente creativa e, prima di tutto, la promessa di uno spaziorporto per poter viaggiare da Marte alla Terra a prezzi abbordabili.

Sono passati decenni dall'ultima volta in cui ha osato mettere piede qua, durante questo tempo ha perso i soldi che vi ha rubato ed è finito in carcere per un crimine minore di cui non sapete molto, se non che furono svolte delle indagini a riguardo proprio nella vostra città.

Informate i giocatori di quanto scritto in questa sezione. Fate descrivere i particolari di una delle truffe da loro.

Prima scena

Incontrate Stangerson la sera nel vostro bar/ristorante preferito. Chiunque lo riconosca sembra stupito di vederlo qua. È incappucciato, fuma un sigaro, ha alzato un po' troppo il gomito e ha voglia di attaccar briga con tutti sebbene si regga in piedi a malapena. Racconta che è vittima di uno scherzo: è tornato perché lo ha invitato il vostro amico Grosjean che si è offerto di scrivere la sua “autobiografia” facendo lo scrittore fantasma. Peccato che Grosjean sia fin troppo fantasma essendo morto da anni.

Il vecchio Stangerson viene allontanato dal locale dal personale o da un membro delle forze dell'ordine là presente.

Domanda: cosa vi infastidisce di lui, personalmente?

Il ritrovamento

Stangerson viene trovato morto il giorno dopo in una stanza chiusa dall'interno di una casa di sua proprietà. È seduto di fronte ad una scrivania col petto chino in avanti. Sul viso e la camicia ci sono tracce di sangue. Sul piano c'è un sigaro esplosivo a pezzi ed una lettera appena iniziata, scritta in piccolo con calligrafia tremolante: “*mi hanno fatto venire qua con l'inganno. Non scherzo, se non voglio essere ucciso devi far partire*”. Il resto è macchiato di inchiostro e sangue ed è illeggibile.

I luoghi

Il bar/ il ristorante

Se avete un locale dove voi giocatori vi ritrovate o che perlomeno vi piace, rifatevi a quello. La persona che lo ha visitato meno recentemente risponda alla domanda: *“come ti immagini il locale se Stangerson non ne avesse truffato i clienti (o i proprietari)?”*

La casa di Stangerson

Una villetta su tre piani vicina alla piazza principale della città. Per molti anni è rimasta disabitata, viene perlomeno pulita una o due volte l'anno marziano. La porta di ingresso può essere forzata facilmente da qualsiasi persona, per di più basta un forte vento per aprirla.

I mobili sono coperti da teli polverosi, l'ultima pulizia risale a mesi fa, alcune pareti sono ingrigite dalla muffa. Lo studio si può raggiungere salendo le scale, c'è pure un ascensore che però sembra fuori uso.

Cosa indica che qualcuno (Stangerson o l'assassino) non ha usato la casa solo per passarci la notte?

Lo studio vermiglio

Lo studio è al terzo piano, non sembra ci siano modi sicuri per raggiungerlo arrampicandosi ed infilandosi dalla finestra, che perlomeno è aperta. **La stanza è chiusa a chiave dall'interno.**

Le pareti sono tappezzate con carta da parati dal pesante colore vermiglione, qua e là la carta è strappata o si sta staccando.

Vicino ad una libreria c'è una grande scrivania impolverata.

*C'è un oggetto impolverato che non sembra appartenere a Stangerson.
Cos'è?*

La soffitta

La soffitta è stata trovata chiusa. È piena di cianfrusaglie, molte delle quali di provenienza terrestre. Su una trave c'è un nido di uccellini vocianti ed il pavimento è sporco di deiezioni.

L'unica finestra ha un vetro rotto da cui può facilmente passare un piccolo animale. Come per lo studio, arrampicarsi e passare dalla finestra sembra un'impresa poco fattibile.

L'ingresso principale della soffitta è chiuso, per arrivare da là serve una scala, non ce ne è una retrattile o nelle vicinanze.

C'è qualcosa che ha a che fare con una vecchia truffa. Cos'è?

Il palazzo di fronte

Un vecchio palazzo in cattive condizioni. I proprietari sono attualmente fuori città. Il tetto è più o meno allo stesso livello del terzo piano della casa di Stangerson. Vicino c'è un albero da cui si potrebbe raggiungere il tetto.

Cosa si sono scordati i proprietari prima del viaggio fuori città?

I sospetti

La vittima, Sandile Stangerson

Vecchio truffatore. Le foto degli articoli di giornale lo ritraevano in carne, col viso pieno e rotondo ed un sorriso affabile. Adesso però è smagrito, sembra più basso e pallido di come lo ricordavate da giovane. Puzza di sigaro e di un lieve odore metallico. Agita il suo bastone a destra e a manca, non sembra curarsi affatto di poter colpire qualcuno, apposta o per sbaglio.

“Verme chi mi ha mandato la lettera, verme quello scribacchino di Grosjean, tutti vermi qui. Siete solo capaci di far perder tempo alla gente che lavora”

La sorella Ayanda Mars

Una piccola signora anziana che ha insegnato in una scuola superiore e da ancora ripetizioni di biologia. Ogni tanto la si può vedere su una panchina della piazza principale della città, seminascosta da un velo scuro mentre disegna a pastello i passanti o gli animali. Se date un'occhiata ai suoi schizzi, ogni tanto ci vedrete far capolino delle figure strane e fantasmatiche che afferma di aver visto con la coda dell'occhio più volte all'imbrunire.

Ha cambiato cognome ma è la sorella minore di Stangerson e la prima moglie di Leon Civet, uno degli investitori che hanno finanziato la terraformazione di Marte.

“No, non sapevo che quello là fosse in città. Sarà venuto a farsi picchiare, non ho altre spiegazioni, il mondo è pieno di gente dai gusti strani”

Il professor Manish Midi

Inventore, si definisce uomo del rinascimento. Di mezza età, tarchiato, ben vestito, amante dei papillon colorati. Pochette in pendant col farfallino. Anni fa ha fatto causa a Stangerson (perdendola) per il furto di proprietà intellettuale. [Vedi il mistero della luna rossa.](#) →

“Ah Stangerson, un'altra di quelle persone capaci di portar guai pure da morte”

Lady Rebecca “Becky” Backup

Anziana signora, amica di voi seguge e del defunto scrittore Grosjean. Ama i libri gialli su padre Hound. In gioventù, consigliata da Stangerson, ha fatto degli investimenti sbagliati ed ha faticato per rimettere in sesto le finanze di famiglia. [Vedi i personaggi ricorrenti](#) →

“Tesso le lodi del nostro caro, vecchio Stangerson perché ha indubbiamente unito la città. Gioiamo... per questo sentimento di vicinanza”

Capitano Val Valentine

Il capitano della polizia. In questo periodo sembra più scontroso del solito. [Vedi i personaggi ricorrenti](#) →

“Chi è l'idiota che progetta un delitto a camera chiusa? Il vecchio era più di là che di qua. Poteva farla passare per una morte naturale. Poteva semplicemente aspettare...”

Gli indizi

...sulla modalità

- Un passaggio segreto porta in soffitta
- Riguardo Stangerson:
 - Uno strano odore acidulo sulle labbra del morto
 - Non è ancora sopravvenuto il *rigor* completo ma il corpo è già un po' irrigidito
 - Il corpo sembra un po' diverso dall'uomo che avete incontrato nel locale
 - Stangerson ha un taglio su una mano
 - Dopo la sua visita al locale, Stangerson è stato visto, in ombra, dalla finestra dello studio verso [l'ora che vi fa più comodo a voi]. Ha inveito contro qualcuno perché a suo dire, faceva troppo rumore. La sua voce aveva qualcosa di strano.

Puoi usare l'indizio seguente ↓

- Questi sono 2 indizi: Stangerson è stato visto al posto x all'ora y. Il secondo indizio riguarda un posto diverso ma l'ora è la stessa
- Nonostante il sangue, Stangerson apparentemente non ha subito gravi ferite
- Parte del sangue è in bocca di Stangerson (ma potrebbe essere a causa del sigaro esplosivo, che comunque non sembra aver fatto troppi danni)
- La voce che Stangerson era gravemente malato
- C'è un piccolo buco nella parete opposta alla finestra. Sotto il buco sembra che la carta da parati sia stata macchiata

- Qualcuno che ha visto la stanza dopo l'omicidio e che poi vi ritorna, nota qualcosa che ha cambiato posizione
- In bagno c'è un batuffolo di cotone con sopra una polvere color pelle
- Ci sono delle pinzette per terra (da qualche parte fuori dalla studio)
- C'è una chitarra ad una parete. Senza corde
- Una traccia di sangue su uno spigolo della scrivania relativamente lontano dal corpo
- Nel locale, o comunque fuori dalla casa di Stangerson, qualcuno si lamenta che manca una lama antica
- Ci sono delle macchie rosso scuro sulle scale
- Una piccola piuma da qualche parte nello studio
- L'edificio dall'altro lato della strada doveva essere vuoto ma:
 - Sul tetto sono stati trovati numerosi mozziconi di sigaretta.
 - Qualcuno ha visto una luce che proveniva dal palazzo

...sui sospetti

- Lo sapevi che [tizio] è un bravo prestidigitatore/mago/artista della fuga?
- [Tizio] ha un piccolo animale da compagnia dall'intelligenza aumentata. Non è un animale sapiente ma è comunque capace di fare cose impossibili per i suoi simili
- Un vecchio manifesto di un circo in cui è ritratto un acrobata: assomiglia ad uno dei sospettati

- La voce che qualcuno è stato in carcere dopo che un complice ha confessato di un loro rocambolesco furto ad un museo
- Uno dei sospetti è stato visto fuori dal locale con Stangerson
- La lettera contraffatta(?) di Grosjean. Com'è la calligrafia? Descrivetela in modo evocativo
- Uno dei sospetti, pur non laureandosi, ha studiato chimica/medicina/le piante officinali di Marte...
- Un trofeo di tiro a segno vinto da uno dei sospetti
- All'ultimo carnevale uno dei sospetti si è finto [Caio] ed ha ingannato perfino sua madre
- Un volantino di un impresa di pulizie. Uno dei sospetti ci lavora o ne è il proprietario
- Se le seguge o qualcun altro ha delle teorie sull'ora dell'omicidio: [Tizio] è stato visto da più persone, lontano dalla casa di Stangerson proprio a quell'ora
- La voce che uno dei sospetti abbia aiutato Stangerson in una sua truffa ed abbia fornito informazioni su di lui alla polizia per non finire in carcere
- Uno dei sospetti si è avvicinato a Stangerson quando era ancora nel locale e lo ha urtato per sbaglio(?) o per fargli dispetto

Gli indizi legati al culto

- Sulle pareti compaiono scritte oscene ma le vedete solo voi
- Il cadavere di Stangerson vi afferra la mano e vi sussurra di smetterla di invischiarvi in faccende che non vi riguardano

- Da un palazzo qualcuno sorride e vi “spara” con l'indice. Sentite il botto come se fosse stato un proiettile vero. La persona è sparita
- Le scale da un piano all'altro sono sparite. Se vi spostate o guardate in un'altra direzione ricompaiono. Nessun altro se ne è accorto
- Vedete una luce simile ad un fuoco fatuo che prende forma in una figura semitrasparente dalle fattezze umane con un lumino in mano. Con una voce che vi sembra di aver già sentito vi dice che c'è qualcosa che lo turba e di fare attenzione
- Le parole sulla finta lettera di Grosjean cambiano. C'è scritto qualcosa rivolto a voi [menzionate qualcosa che sta succedendo mentre stanno leggendo la lettera]

Se decidete di uccidere qualche sospetto, potete aiutarvi con le liste alla fine del manuale per poter dare altri indizi.

La mossa Teorizzare

[Se i giocatori sono d'accordo] Se lo desiderate potete accusare un'altra segugia. Non potete accusarvi da soli e siete incoraggiati a trovare tutti i buchi che volete nelle teorie degli altri. Tirate solo se avete raggiunto un consenso (incluso il giocatore di quella segugia).

Il mistero del finale di stagione

Complessità: 10 o 9

Il mistero finale

- Ripesca alcuni dei personaggi precedenti. 10-8 NPC formano un cast accettabile
- Non c'è una domanda all'inizio. Tutte le domande relative ai luoghi sono sempre: "In che modo questo posto è stato alterato dalle forze soprannaturali"
- Fai una lista di almeno 20 indizi (magari riciclati da liste precedenti ma contestualizzati in un altro modo)

Teorizza

Modifica la mossa in modo che si allinei al mistero finale

Idee per altri misteri

Trappola per ratti

Trottolino, un ratto sapiente in groppa ad una gigantesca gatta dal carattere schivo, bussa alla porta di una di voi. Il ratto è colmo di rabbia perché la polizia non sta alzando un mignolo per risolvere l'omicidio di suo fratello adottivo. Il ratto vi chiede una mano ed è disposto a pagarvi un più che giusto compenso.

Il fratello adottivo di Trottolino era anche quello naturale della gatta, e a differenza degli altri due, non ha mai ricevuto l'operazione per la sapienza. La polizia non indaga sulla morte di una comunissimo vecchio micio.

Maiale lungo

Alcuni giornalisti di una radio del capoluogo vengono a Rathuwela per un servizio su un fantomatico serial killer che uccide animali sapienti e li fa mangiare, a loro insaputa, ai suoi ospiti.

La storia sembra completamente campata in aria e i giornalisti sono visti sempre peggio. Le cose precipitano quando il gruppo piomba ad un ricevimento dopo che gli è arrivata la soffiata che vi sarà servita la carne di un animale sapiente.

Dopo aver fatto analizzare un campione in uno scalcagnato laboratorio privato, si scopre che avevano ragione: la portata principale conteneva carne umana. Uno dei giornalisti è scomparso da prima del ricevimento.

Il nemico di stagione

Oltre ai singoli misteri le segue durante una campagna devono sventare i piani del nemico di stagione.

I nemici di stagione potrebbero essere un singolo individuo od un gruppo, sono sempre in qualche modo legati al soprannaturale ma potrebbero essere persone comuni.

Si consiglia di collegare sempre il nemico della prima stagione alla scomparsa dello scrittore Grosjean.

Durante le investigazioni i personaggi possono trovare indizi legati “al nulla” ossia alle forze soprannaturali con cui i nemici stanno giocando pericolosamente. Più indizi trovano le segue, più attireranno le attenzione dei loro avversari. Ogni mistero ha una lista di indizi “del nulla” generici ma potete scegliere anche dalla lista più specifica nella scheda del nemico di stagione scelto.

Il numero di indizi trovati svolge da contatore, più se ne trovano e più il nemico intralcerà le segue; il finale di stagione sarà sbloccato non appena si otterrà il numero sufficiente di indizi.

Il mistero finale della stagione ha una mossa teorizzare modificata, è indicata nella scheda del nemico.

Il canto del gallo

Cosa fanno i giocatori

Queste informazioni sono note sin da subito ai giocatori, non ai personaggi.

Alcuni vostri concittadini sono membri di un culto legato alla figura di Pisaasu Koolii, fantomatico pollo fantasma usato nelle storie della buonanotte come spauracchio per i bambini.

I membri del culto del canto del gallo credono che Pisaasu Koolii sia un antico abitante di Marte che dorme un sogno millenario. Un araldo dei suoi padroni capace di manifestarsi parzialmente anche nel piano fisico.

Alcune volte i suoi padroni lasciano segni della loro presenza negli incubi degli abitanti del paese o sono percepiti da animali che inseguono o si spaventano per qualcosa che apparentemente non esiste; forse sono anche le voci che alcuni bambini dicono di aver sentito nei boschi, voci che li spingono ad allontanarsi dai sentieri sicuri.

Spesso entrare in contatto con loro significa perdere qualcosa di caro, che sia una memoria od un sentimento positivo collegato ad una persona od un luogo.

I membri del culto del canto del gallo pensano che il risveglio di queste presenze porterà ad “altrove”.

Dato che “in realtà” questa è una serie televisiva senza molte pretese, il loro stile e le loro credenze sono un pout-pourri privo di senso cristiano/induista/buddhista ed iconoclasta al tempo stesso.

I cospiratori

La campagna è più corta rispetto al gioco originale, quindi alcuni requisiti sono diversi.

La mossa teorizzare

Come quella base ma: quando stanno risolvendo il mistero del canto del gallo, la soluzione è il *quando*, il *dove* e il *come* del rituale finale per la “prima alba” che porterà la luce di “altrove”.

Inoltre il 12+ diventa:

Ognuna di voi ne scelga una o più:

- le vostre memorie, perdute o alterate, ritornano
- descrivete come troviate il modo di tornare sul pianeta Terra, e se ci andiate o decidiate di restare su Marte
- che sia un fantasma, un'allucinazione od una persona reale: una presenza legata al vostro passato vi fa una breve visita. Raccontate come vi perdona o vi ringrazia o vi lascia finalmente in pace.

I. La storia di Rathuwela

Questo livello è sbloccato quando scoprono 2 indizi del nulla, rivelali in qualsiasi ordine

- 1836, anno marziano 19, durante i lavori di terraformazione della zona, presso il lago della città (che già conteneva acqua prima dell'arrivo dei terrestri) vengono trovati i resti di una creatura dalla pelle opalescente e dalla struttura vagamente insettiforme e frattale.

Chi ha guardato la creatura dice di aver visto copie e copie di un episodio della propria vita e che ogni copia presentasse errori leggermente diversi. Più si guardava e meno si riusciva a descrivere l'episodio originale e più le copie apparivano sempre più grottesche.

La notizia viene presentata come un elaborato scherzo degli operai ma si vocifera che Leon Civet, il maggior finanziatore della terraformazione di Marte si sia impadronito del ritrovamento.

- Una leggenda metropolitana narra che non ci possa attardare presso il lago e non si debba bere la sua acqua. Se si sente cantare Pisaasu Koolii quanto di più caro si ha in cuore sarà trasformato in una versione che è solo l'ombra di quanto era prima.

Anche in questo caso le voci non sono prese seriamente e la leggenda è descritta come un miscuglio nato fra quanto scritto nella Bibbia su Pietro ed il canto del gallo, e racconti folkloristici della terra natale di alcuni operai, probabilmente per tenere lontani i bimbi dalle acque del lago, particolarmente pericolose nonostante sembrano calme.

Nel 1854, anno marziano 28, si scopre che la leggenda potrebbe essere stata alimentata dalla presenza di un parassita nelle acque del lago che causa una malattia che attacca il sistema nervoso, rende le vittime aggressive e danneggia la memoria. Lord Civet viene accusato da alcuni abitanti del posto di aver liberato il parassita a causa dei suoi continui lavori nel fondale. Tali accuse sono giudicate prive di fondamento perché presuppongono che esistano forme di vita di origine marziana.

- Ogni tanto si trovano uova in cui è scritto che il passato sta per essere cancellato. In alcuni casi si è dimostrato che era una truffa per attirare i turisti. Una truffatrice era la madre del capitano delle forze dell'ordine Valentine, giustiziata anni fa per l'omicidio di un uomo. Le ragioni dell'omicidio non sono mai state spiegate e alcuni credono siano legate ad una “febbre cerebrale” (forse causata dal parassita del lago?).

II. L'esistenza del culto del canto del gallo

Questo livello è sbloccato quando scoprono 4 indizi del nulla, rivelali in ordine

1. Le seguge sentono per la prima volta notizie che esiste un culto legato in qualche modo alle leggende su Pisasuu Koli.
2. Le seguge trovano una prova (diretta) del culto, e scoprono che la figura di Pisasuu Koli è considerata solo una “demone” minore. Scoprono anche che in qualche modo il culto si prefigge di raggiungere un fumoso “altrove” sacrificando la realtà terrena ed il passato.
3. Qualcuno che le seguce credevano fosse un alleato è in realtà un membro del culto.

Oppure: un alleato stava già investigando sul culto per conto proprio (o ne era invischiato in qualche modo) e scompare/viene ucciso da loro, riuscendo però in qualche modo a comunicare postumamente dei suoi legami col culto.

III. Azioni dirette contro le segugie

Questo livello è sbloccato quando scoprono 7 indizi del nulla

Chiunque sia dietro la cospirazione ha legami con varie organizzazioni, potrebbero avere l'appoggio di politici, o delle forze dell'ordine, del crimine organizzato, di magnati marziani o terrestri, o anche di alcuni astronauti che hanno viaggiato oltre il sistema solare ed hanno visto qualcosa.

IV. Il mistero del canto del gallo

Questo livello è sbloccato quando scoprono 10 indizi del nulla

Potete adesso creare l'ultimo mistero.

Domande:

- Quale entità vogliono fare entrare nel nostro mondo, come è fatta e cosa può fare?
- Quale PNG rivela l'esistenza del rituale finale alle protagoniste? Scegline uno già conosciuto. Alternativamente potrebbe essere una delle protagoniste a scoprirlo (se ha senso)

Scheletri ☠ di nemici:

Lettere dal confine

All'inizio di ogni sessione, prima della sigla iniziale, una delle seguge riceve una lettera da Gib Grosjean, che pur essendo morto da anni sembra essere sempre al corrente di cosa sta succedendo in città e nelle vostre vite. La calligrafia sembra proprio quella del vostro amico Gib, eppure parla di sé al passato.

Il mistero finale

Trovate il vero assassino di Gib e date una spiegazione alle lettere (sono false? c'è dietro un fantasma? Gib è ancora vivo?)

L'idea di un serial killer

Un serial killer che ha la cattiva abitudine di agire quando le seguge sono impegnate in un altro caso e che sembra essere in grado di fare cose oltre i limiti umani.

Di cosa hanno paura le seguge? Il serial killer od i suoi aiutanti dovrebbero incarnare dinamicamente ciò che temono, nel senso che le loro caratteristiche sono in parte memetiche e si nutrono dell'immaginario delle seguge e dei loro concittadini.

Le facoltà di riproduzione del meme potrebbero amplificarsi mano a mano che le seguge raccolgono indizi del nulla (potrebbe essere simile ad una persona all'inizio, per poi essere riproducibile con un disegno ed infine un'idea, se le seguge falliscono nel neutralizzarlo).

Marte

Sol (giorno marziano): 24 h 37 min terrestri

Anno*: 669 o 668 sol

Mesi: 12 chiamati come quelli terrestri. La durata è 55 o 56 sol.
L'anno inizia a settembre e l'equinozio cade durante i primi giorni dell'anno

Divisione del Sol: in 32 parti uguali da tre quarti d'ora. Orologi divisi in 8 parti

Anno 0 marziano: 1800 terrestre

Stagioni: autunno ed inverno durano di più nell'emisfero sud (l'orbita di Marte è più eccentrica di quella terrestre)

Gravità fuori dalle città: poco più di un terzo di quella terrestre

Gravità artificiale in città: poco meno di quella terrestre.
Diminuisce gradualmente allontanandosi dalle città

La vostra città: da qualche parte nell'emisfero sud

**Per comodità in questo libro l'età dei personaggi è sempre in anni terrestri*

Liste

Nomi

Aruna	Floralba ♀	Lila ♀	Pushpa
Azzurra ♀	Garnet	Madhu	Rose ♀
Bud ♂	Gentian ♂	Melati ♀	Rowan
Camelia ♀	Gul	Nami ♀	Sunil ♂
Celestine	Hyacinth ♂	Narciso ♂	Valerian ♂
Chrysanthi ♀	Heather ♀	Nila ♀	Violet ♀
Daisy ♀	Iris ♀	Niraj ♂	Yasmin ♀
Dalia ♀	Keziah ♀	Padma	Zara ♀
Fleur ♀	Laban ♂	Petunia ♀	...

Sceglie uno oppure tira un d12 o pesca una carta a caso.

Stile

- 1) Scialle di lana
- 2) Sarong e cannottiera
- 3) Vittoriano, fine ottocento
- 4) Pescatrice provetta
- 5) Batik
- 6) Grigio grigiume
- 7) Eroina di un romanzo gotico
- 8) Sari nello stile di Marte
- 9) Shisha (ricami con specchietti)
- 10) Quaintrelle/Dandy
- J) Steampunk casereccio
- Q) Massaia d'acciaio
- K) ...

Attività di conforto

- | | |
|--------------------------|----------------------------|
| 1) Antiquariato | 1) Lavoro a maglia |
| 2) Aquiloni | 2) Lettura dei tarocchi |
| 3) Astronomia amatoriale | 3) Modellismo |
| 4) Batik | 4) Pasticceria |
| 5) Beneficenza | 5) Pittura/scultura |
| 6) Birdwatching | 6) Raccogliere funghi/erbe |
| 7) Caccia/pesca | 7) Radioamatrice |
| 8) Ceramica | 8) Scrapbooking |
| 9) Cucina | 9) Tassidermia discutibile |
| 10) Cucito/Ricamo | 10) Collezionismo_____ |
| J) Danza | J) Suonare_____ |
| Q) Giardinaggio | Q, K, K) ... |

Perché devi risolvere i casi?

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 1) Pura e semplice curiosità | 7) Per la giustizia |
| 2) Per farla pagare ai criminali | 8) Perché la tua città sia più sicura |
| 3) Perché un fallimento ti perseguita | 9) Perché le vittime possano avere pace |
| 4) Perché la noia è insopportabile | 10) Devi distrarti da un vizio |
| 5) Per stare con le altre seugue | J) Devi distrarti da te stessa |
| 6) Perché la fama ti renda immortale | Q) Ti ci ritrovi sempre in mezzo e senti che è il tuo destino |
| ... | |

Condizioni

Possibili opzioni.

Fisiche: affamata, affaticata, allucinazioni (visive, uditive...), alticcia, avvelenata (da...), febricitante, ferita (...), debole, distorsione (a...), infreddolita, nausea, riflessi rallentati, smemorata, stanca, visione offuscata, traballante, tremolante.

Mentali: adirata, allucinazioni (visive, uditive...), amareggiata, attratta (da...), confusa, distratta, esitante, imbarazzata, indispettita, insicura di sé, malfidata, nervosa, ossessionata (da...), preoccupata, puzza sotto il naso, scavezzacollo, spaventata (da...), triste.

Soprannaturali: “allucinazioni”, attrae (...), attratta (da...), maledetta (da...), (occhi, mani, volto...) marchiati (da...), memoria alterata, odiata (da...), arto condiviso con un'entità soprannaturale, vede (altri mondi, presagi di morte, un'altra se stessa...) [dove].

Altro: bersaglio scritto in fronte, capro espiatorio (di...), cattiva reputazione.

Indizi

Possibili indizi (usa se vuoi un d12 o un mazzo di carte dove 11=Jack e 12=Queen)

Droghe, erbe, Medicine:

- | | |
|--|--|
| 1) Pillole non meglio precisate | 7) Sonniferi |
| 2) Pillole sostituite con roba inutile | 8) Deliranti (come la datura) |
| 3) Pillole sostituite con un veleno | 9) Unguento per una malattia venerea |
| 4) Erbe o funghi velenosi | 10) Sostanze psicotrope |
| 5) Mandragola od altre piante per un rito od una pozione | J) Alcool in un contenitore che dovrebbe contenere altro |
| 6) Afrodisiaci o presunti tali | Q) Un piatto avvelenato o con qualcosa che causi una reazione allergica alla vittima |

Armi improprie:

- | | |
|-----------------------|-----------------------------------|
| 1) Una corda | 7) Un manubrio |
| 2) Un tubo di piombo | 8) Una mazza da cricket |
| 3) Una chiave inglese | 9) Una statuetta |
| 4) Un candeliere | 10) Un gioco per adulti |
| 5) Delle forbici | J) Un martello |
| 6) Un trofeo | Q) Uno specchio o del vetro rotto |

Armi:

- | | |
|---|---|
| 1) Un bastone animato | 7) Una fionda che potrebbe aver fatto anche un bambino |
| 2) Un coltellino a serramanico nascosto | 8) Dardi avvelenati |
| 3) Un coltello con delle tracce di sangue, in bella vista fra alti coltelli | 9) Varie armi antiche, ce ne è una in più molto più recente |
| 4) Varie armi antiche, ne manca una | 10) La pistola doveva essere scarica |
| 5) Bossoli in una lettera | J) Un silenziatore rudimentale |
| 6) Una cerbottana | Q) La mazzafrusta di un armatura non c'è più |

Oggetti, non armi, non armi improprie:

- | | |
|---|---|
| 1) Un compartimento segreto in un libro od un altro piccolo oggetto. È vuoto o ci sono delle chiavi | 7) Una vecchia foto di qualcuno. Questa persona non assomiglia affatto alla sua(?) foto |
| 2) Una mappa disegnata a mano | 8) Gioielli rubati (ad un museo, a qualcuno?) |
| 3) Foto osé | 9) Foto con il viso di qualcuno ritagliato via |
| 4) Foto di qualcuno, che chiaramente non sapeva di essere fotografato | 10) Un binocolo dove non dovrebbe trovarsi |
| 5) Una valigetta piena di soldi | J) Mazzo di carte segnate |
| 6) Costoso biglietto verso la terra. Strappato | Q) La chiave di una stanza chiusa è dentro la stanza stessa |

Messaggi scritti:

- | | |
|--|---|
| 1) Una lettera d'amore | 7) Lettere di sollecito pagamento |
| 2) Minacce scritte coi ritagli di giornale | 8) "So cosa hai fatto" scritto su un muro od uno specchio |
| 3) Numeri, la combinazione di una cassaforte? | 9) Una richiesta di aiuto |
| 4) Un messaggio in codice od una chiave di cifratura | 10) Un diario in cui le ultime pagine sono piene di insulti |
| 5) Un certificato di nascita/matrimonio/morte | J) Un numero ed una data con dei cuoricini accanto |
| 6) Qualcuno tagliato fuori da un testamento | Q) La prova che qualcuno è gravemente malato (ricette od esami) |

Pettegolezzi:

- | | |
|---|---|
| 1) C'è stato un furto con scasso ma per qualche motivo nessuna denuncia | 7) La sua fortuna? Frutto di una serie di truffe |
| 2) Qualcuno ha chiesto denaro in prestito a destra e a manca | 8) Quei due non erano amanti, la relazione era aperta |
| 3) Qualcuno è stato visto con una pala e dei sacchi in piena notte | 9) La persona che si è fatta da sola deve invece la sua fortuna ad un benefattore |
| 4) Quel titolo di studio? Vero come una banconota da 3 rupie | 10) Qualcuno non era dove dichiarava di essere |
| 5) Qualcuno è stato minacciato pochi giorni fa | J) Qualcuno ha perso una fortuna per un vizio/una setta/incompetenza |
| 6) Qualcuno è stato interrogato dalla polizia pochi giorni fa | Q) Qualcuno ha assoldato un investigatore privato |

Segni di possibile colluttazione:

- | | |
|--|--|
| 1) Segni di graffi su braccia o zampe | 7) Segni di una corda su una trave |
| 2) Un lembo di tessuto (un vestito? strappato) | 8) Qualcuno che prima sembrava in perfetta salute, nasconde malamente che sta male |
| 3) Gocce di sangue lontane da un corpo | 9) Un dito tagliato |
| 4) Cocci di un vaso rotto | 10) Una ciocca di capelli strappata (o tagliata come ricordo) |
| 5) Un orologio rotto ad una certa ora | J) Mancano oggetti da un kit di pronto soccorso |
| 6) Un piccolo oggetto personale caduto per terra | Q) Qualcuno si è truccato per nascondere un livido/una ferita |

Tracce nei dintorni:

- | | |
|--|--|
| 1) Segni di trascinamento | 7) Il contenuto di uno o più cassetti rovesciati per terra |
| 2) Impronte sul terreno | 8) La vittima già agonizzante ha tentato di scrivere qualcosa, purtroppo è illeggibile |
| 3) Terra dove non dovrebbe essercene | 9) Guanti sporchi di sangue, terra... o che puzzano di un solvente, disinfettante... |
| 4) Il segno che manca un oggetto da un posto polveroso | 10) Una parrucca, occhiali e vestiti buttati |
| 5) Segni che una serratura è stata forzata | J) Lembo di un foglio bruciato |
| 6) Una pagina strappata da un diario | Q) Si sente ancora la puzza di un sedativo su un oggetto |

Se GM condiviso

Se si vuole lasciare al caso qualcosa.

Ponendo una domanda appropriata, con le carte (od un d12) si ha:

Due opzioni: Rosso: sì; Nero: no
Asimmetrico: ♥ sì; ♦♣♠ no
Tre opzioni, asimmetrico: 1-5: A; 6-10: B; Jack-Queen: C. Se Re/Joker: C, oppure altro o ripesca (decidete prima di pescare)
Quattro opzioni: ♥ sì; ♦ sì ma; ♣ no ma; ♠ no

Non serve simulare le probabilità di qualcosa correttamente e non si dovrebbe perder tempo a pensare cosa pescare (però con un d12 cambierei le tre opzioni con un equiprobabile 1-4, 5-8, 9-12).

Chi pone la domanda? Chi sta svolgendo il ruolo di cerimoniere per quella scena, se lo desidera (anche se prima gliela avesse posta un giocatore).

Le descrizioni dei sospetti nei misteri dovrebbe essere sufficiente per farsene un'idea (personale) ma se l'azione si sposta in paese e va introdotto qualcuno, ci sono la seguenti tabella, se si desidera.

Mestiere (pesca un'altra carta e guarda il seme se scegli fra le 4)

Joker e Re: pensionato, faccendiere, disoccupato, vive di rendita...	
1-2 ♥	Attore, scrittore, cantante/musicista, giardiniere
3-4 ♥	Stilista, gioielliere, giocattolaio, inventore
5-6 ♥	Pittore/scultore, mercante, ebanista/intagliatore, vetraio
7-8 ♥	Studente, insegnante, ricercatore, puericultrice
9-10 ♥	Netturbino, fabbro, operaio alle piantagioni di tè, gigolò
J-Q ♥	Pastore, guardia, muratore, capostazione
1-2 ♦	Arrotino, meccanico, cameriere, albergatore/locandiere
3-4 ♦	Panettiere, vigile del fuoco, barbiere, maggiordomo
5-6 ♦	Addestratore di cani, bioingegnere, badante, aldermanno
7-8 ♦	Assaggiatore di tè, monaco/prete, usuraio, spazzacamino
9-10 ♦	Dottore/infermiere, veterinario, cartomante, fattore
J-Q ♦	Guardiacaccia, pescatore, allevatore/piscicoltore, contadino
1-2 ♣	Geologo, giornalista, baby sitter/domestico, idraulico
3-4 ♣	Massaio/casalingo, vende alcolici, postino, fruttivendolo
5-6 ♣	Fattore, bracciante, agronomo, ha un banchetto del cibo
7-8 ♣	Poeta, saltimbanco/prestigiatore, fungaiolo, architetto
9-10 ♣	Avvocato, sarto/ricamatore, tintore, carpentiere
J-Q ♣	Fioraio, impiegato, segretario, fabbrica di candele/saponi
1-2 ♠	Ingegnere, magazziniere, lavapiatti, ciabattino
3-4 ♠	Impresario, banchiere, imbianchino, bottaio
5-6 ♠	Vasaio, tornitore, operaio in fabbrica, becchino
7-8 ♠	Lavandaio, custode, lavoratore alle risaie, disinfestatore
9-10 ♠	Chimico, farmacista/erborista, profumiere, ladro
J-Q ♠	Macellaio, fattorino, fiammiferaio, militare
K K	Astronauta, notaio, poliziotto, straccivendolo

Come sembra il personaggio non giocante?

1♥ Sanguigno	1♣ Melanconico
2♥ Affascinante	2♣ Astioso
3♥ Altruista	3♣ Algido
4♥ Chiacchierone	4♣ Cauto
5♥ Edonista	5♣ Confuso
6♥ Empatico	6♣ Deluso
7♥ Estroverso	7♣ Disperato
8♥ Generoso	8♣ Distante
9♥ Passionale	9♣ Enigmatico
10♥ Romantico	10♣ Invidioso
J♥ Schietto	J♣ Rassegnato
Q♥ Seduttore	Q♣ Stoico
K♥ Sognatore	K♣ Spaventato
1♦ Flemmatico	1♠ Collerico
2♦ Affidabile	2♠ Agitato
3♦ Alla mano	3♠ Arrogante
4♦ Calcolatore	4♠ Dissoluto
5♦ Calmo	5♠ Feroce
6♦ Compiaciuto	6♠ Maligno
7♦ Cooperativo	7♠ Morboso
8♦ Elitista	8♠ Nervoso
9♦ Fiducioso	9♠ Ossessionato
10♦ Mellifluo	10♠ Polemico
J♦ Sereno	J♠ Provocatore
Q♦ Servile	Q♠ Scostante
K♦ Sospettoso	K♠ Selvaggio

Genere

1-10 ♥♦ Uomo	1-10 ♣♠ Donna
J-K ♥♦ Non binario	J-K ♣♠ Altro/Nascosto

Oppure:

♥ Uomo	♦ Donna
♣ Non binario	♠ Altro/Nascosto

Età

1-10 ♥ Giovane adulto	1-10 ♣ Mezza età
J-K ♥ Bambino	J-K ♣ Sconosciuta
1-10 ♦ Adolescente	1-10 ♠ Anziano
J-K ♦ Altro	J-K ♠ Vetusto

Tipo di animale sapiente (mammiferi e uccelli)

1-4 ♥ Cane	1-4 ♣ Umano, scimmia o loride
5-9 ♥ Gatto	5-9 ♣ Passeriforme (corvi etc.)
10-J ♥ Leopardo, gatto viverrino	10-J ♣ Sciuride (scoiattoli etc.)
Q-K ♥ Mangusta, altri carnivori	Q-K ♣ Ratto o topo o gerbillo
1-2 ♦ Suino	1-2 ♠ Altri roditori o pipistrelli
3-4 ♦ Elefante nano di Marte	3-4 ♠ Coniglio o lepre
5-6 ♦ Ovino (capre, pecore...)	5-6 ♠ Galliforme/columbiforme
7-9 ♦ Equino (asini, cavalli...)	7-9 ♠ Cuculiforme/strigiforme
10-J ♦ Bovino (gaur, vacche...)	10-J ♠ Anseriforme (oche etc.)
Q-K ♦ Cervo, altri mammiferi	Q-K ♠ Pappagallo, altri uccelli
Joker Morbidino marziano*	Joker Orso labiato/altro

*Decidete voi che mostruosità sia

Le tabelle più importanti del gioco.

Tè, tipo:

♥ bianco, ♦ verde, ♣ oolong, ♠ nero.

Tè con... ; altre bevande (in marrone o grigio):

1♥♦	Latte	8♥♦	Zenzero
2♥♦	Limone	9♥♦	Menta
3♥♦	Cannella	10♥♦	Gelsomino
4♥♦	Frutto della passione	J♥♦	Osmanto
5♥♦	Soursop (graviola)	Q♥♦	Bergamotto (earl grey)
6♥♦	Cardamomo	K♥♦	Rosa
7♥♦	Melo cotogno	Joker	Chiodi di garofano
1♣♠	Pesca	8♣♠	Cioccolata
2♣♠	Arancia	9♣♠	Latte
3♣♠	Mango	10♣♠	Caffè
4♣♠	Perle di tapioca	J♣♠	Orzo
5♣♠	Infuso di melissa	Q♣♠	Chinotto
6♣♠	Infuso di tiglio	K♣♠	Succo di frutta
7♣♠	Infuso di camomilla	Joker	Thambili (un cocco)

🌀 Scheda del personaggio

Nome _____

Stile _____

Attività _____

Precedente occupazione _____

Familiari/amici _____

Perché sei andata su Marte?

Come ci sei riuscita?

Perché devi risolvere i casi?

Condizioni (max 3)

Abilità

All'inizio del gioco somma 1 ad una voce

Le abilità vanno da [-3, 3]

Vitalità: 0 Cuore: 1

Ragione: 1 Presenza: 0

Percezione: -1

Avanzamenti PE:

Ogni 4 punti esperienza marcano una:

- Abilità + 1 (max 3)
- Abilità + 1 (max 3)
- Smarca fino a 3 oggetti
- Smarca fino a 3 oggetti
- Aggiungi una mossa
- Aggiungi una mossa

Se hai ottenuto 4 o più punti esperienza; una

sola volta, quando vuoi durante il gioco:

- Crea una mossa legata in qualche modo (anche metaforicamente) alla situazione corrente. Si innesca subito

Il posticino tranquillo

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Fine sessione

All'inizio di ogni sessione segna due domande (+ la prima)

- Avete risolto un mistero?
- Hai sminuito l'autorevolezza di un'autorità?
- Hai condiviso la tua saggezza con una persona più giovane?
- Hai condiviso un ricordo di un familiare od amico deceduto?

- Hai condiviso un ricordo del tuo paese d'origine?
- Hai coccolato qualcuno?
- Ti sei comportata come una donna della metà dei tuoi anni?

La strada di casa

Segnali in qualsiasi ordine, le prime 5 volte ti danno un vantaggio sui tiri. Quando li hai segnati 8, ottieni un punto esperienza.

- Un flashback della memoria più cara su un tuo familiare
- Un flashback che mostra come un tuo parente o figura di riferimento ti abbia deluso
- Un flashback che mostra come tu abbia deluso una persona cara
- Una scena recente in cui mostri un lato privato di te che riveli raramente agli altri
- Una scena recente in cui mostri un amore che sta fiorendo, non necessariamente romantico o verso una persona
- Una scena recente che mostra se e come tu ti senta a casa
- Un flashback che mostri un tuo caro ricordo legato alla tua vita sul pianeta Terra
- Un flashback che mostri qualcuno o qualcosa di molto caro che hai lasciato sulla Terra

La strada verso il nulla

Da percorrere in ordine

- Passato futuro:** un flashback che mostri un ricordo a te caro ma la memoria è distorta e sgradevole e non riesci più a richiamare alla mente l'avvenimento originale
- Le sirene:** una scena in cui percepisci qualcuno o qualcosa chiamarti a sé; sottrai 1 a ragione oppure a cuore, somma a percezione 1 (max 3)
- Le metamorfosi:** dopo una conversazione intima/profonda, a prescindere dall'argomento, accenna alla morte oppure alla perdita della propria identità dopo un cambiamento profondo
- Oltre:** ottieni la condizione: ossessionata dal nulla (non può essere rimossa)
- Il nulla:** narra come il tuo personaggio si perda a “nel nulla”

Mosse speciali

Mosse Base

Mossa diurna

Mossa notturna

Ficcanasare

Mossa di conforto

Teorizzare

Una sola volta per sessione:

Mossa dell'oracolo del cane

☞ L'astronauta

Nome _____

Stile _____

Attività _____

Ruolo sulla nave spaziale _____

Perché hai viaggiato oltre il sistema solare?

Familiari/Amici

Perché devi risolvere i casi?

Condizioni (max 3)

Abilità

All'inizio del gioco somma 1 ad una voce

Le abilità vanno da [-3, 3]

Vitalità: 2 Cuore: -1

Ragione: 0 Presenza: 2

Percezione: -1

Avanzamenti PE:

Ogni 4 avanzamenti marcano una:

- Abilità + 1 (max 3)
- Abilità + 1 (max 3)
- Smarca fino a 3 oggetti
- Smarca fino a 3 oggetti
- Aggiungi una mossa
- Aggiungi una mossa

Se hai ottenuto 4 o più punti esperienza; una sola volta, quando vuoi durante il gioco:

- Crea una mossa legata in qualche modo (anche metaforicamente) alla situazione corrente. Si innesca subito

Il posticino tranquillo

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Fine sessione

All'inizio di ogni sessione segna due domande (+ la prima)

- Avete risolto un mistero?
- Hai raccontato un aneddoto del tuo viaggio spaziale?
- Hai parlato di cosa ti aspettavi al ritorno dal tuo lungo viaggio?
- Hai condiviso un ricordo di un familiare od amico deceduto?

- Hai condiviso un ricordo del tuo paese d'origine?
- Hai coccolato qualcuno?
- Ti sei comportata come se il mondo non fosse cambiato in tutti questi anni?

La strada di casa

Segnali in qualsiasi ordine, le prime 4 volte ti danno un vantaggio sui tiri. Quando li hai segnati 9, ottieni un punto esperienza.*

- Un flashback che mostri quanto hai faticato per ottenere il tuo posto sulla nave spaziale
- Un flashback che mostra come e da chi sei stato tradito al ritorno dal tuo viaggio spaziale
- Un flashback che mostra come il viaggio spaziale sia stato molto più pericoloso di come raccontino i media
- Una scena recente in cui mostri un lato privato di te che riveli raramente agli altri
- Una scena recente in cui mostri come le stelle ancora ti chiamino
- Una scena recente che mostra se e come tu ti senta a casa
- Un flashback che mostri un intimo ricordo legato alla tua vita sulla nave spaziale
- Un flashback che mostri qualcuno o qualcosa di molto caro che hai lasciato sulla Terra

**Devi necessariamente segnarne uno di un mistero per averne 9*

Il morbidino

Nome _____

Stile _____

Attività _____

Familiari/amici _____

Chi ti ha reso sapiente?

Chi ti ha portato su Marte
Perché?

Perché devi risolvere i casi?

Condizioni (max 3)

Abilità

All'inizio del gioco somma 1 ad una voce

Le abilità vanno da [-3, 3]

Vitalità: 2 Cuore: 1

Ragione: 1 Presenza: 0

Percezione: -1

Avanzamenti PE:

Ogni 4 avanzamenti marcano una:

Abilità + 1 (max 3)

Abilità + 1 (max 3)

Smarca fino a 3 oggetti

Smarca fino a 3 oggetti

Aggiungi una mossa

Aggiungi una mossa

Se hai ottenuto 4 o più punti esperienza; una

sola volta, quando vuoi durante il gioco:

Crea una mossa legata in qualche modo
(anche metaforicamente) alla situazione
corrente. Si innesca subito

Il posticino tranquillo

Braccio artificiale (con mano con pollice opponibile) controllabile a brevissima distanza, si rompe facilmente.

1 oggetto (s)marcato = 1 solo quadratino.

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Fine sessione

All'inizio di ogni sessione segna due domande (+ la prima)

- Avete risolto un mistero?
- Ti sei preso gioco dell'antropocentrismo?
- Hai condiviso la tua saggezza con qualcuno non umano?
- Hai condiviso un ricordo del tuo paese d'origine?

- Ti sei fatto coccolare da qualcuno?
- Hai coccolato qualcuno?
- Ti sei comportato come un animale della tua specie?

La strada di casa

Segnali in qualsiasi ordine, le prime 5 volte ti danno un vantaggio sui tiri. Quando li hai segnati 8, ottieni un punto esperienza.

- Un flashback della memoria più cara su un tuo familiare
- Un flashback che mostra come un tuo parente o figura di riferimento ti abbia deluso
- Un flashback che mostra come il tuo corpo ti abbia impedito di fare qualcosa a cui tenevi
- Un flashback che mostra come il tuo corpo ti abbia permesso di fare qualcosa a cui tenevi, impossibile per un essere umano
- Una scena recente in cui mostri un lato privato di te che riveli raramente agli altri
- Un flashback di quando non eri ancora un animale sapiente
- Una scena recente in cui ti sei sentito libero come l'aria
- Un flashback che mostri qualcuno o qualcosa di molto caro che hai lasciato sulla Terra

☞ La scettica

Nome _____

Stile _____

Attività _____

Precedente occupazione _____

Familiari/amici _____

Perché sei andata su Marte?

Come ci sei riuscita?

Perché devi risolvere i casi?

Condizioni (max 4)

Abilità

All'inizio del gioco somma 1 ad una voce

Le abilità vanno da [-3, 3]

Vitalità: 0 Cuore: 1

Ragione: 1 Presenza: 0

Percezione: -1

Avanzamenti PE:

Ogni 4 avanzamenti marcano una:

- Abilità + 1 (max 3)
- Abilità + 1 (max 3)
- Smarca fino a 3 oggetti
- Smarca fino a 3 oggetti
- Aggiungi una mossa
- Aggiungi una mossa

Se hai ottenuto 4 o più punti esperienza; una

sola volta, quando vuoi durante il gioco:

- Crea una mossa legata in qualche modo (anche metaforicamente) alla situazione corrente. Si innesca subito

Il posticino tranquillo

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Fine sessione

All'inizio di ogni sessione segna due domande
(+ la prima)

- Avete risolto un mistero?
- Hai criticato una superstizione?
- Hai condiviso le tue vaste conoscenze con una persona più giovane?
- Hai condiviso un ricordo di un familiare od amico deceduto?

- Hai condiviso un ricordo del tuo paese d'origine?
- Hai perso la calma davanti ad un evento apparentemente privo di senso?
- Hai fornito una spiegazione logica ad un fatto apparentemente soprannaturale?

La strada di casa

Segnali in qualsiasi ordine, le prime 5 volte ti danno un vantaggio sui tiri. Quando li hai segnati 8, ottieni un punto esperienza.

- Un flashback della memoria più cara su un tuo familiare
- Un flashback che mostra come una persona religiosa ti abbia deluso
- Un flashback che mostra come tu abbia deluso una persona cara
- Una scena recente in cui hai a che fare con qualcosa che consideri sacro
- Un flashback che mostri come tu abbia abbandonato una certezza in cui credevi fermamente
- Una scena recente che mostra se e come tu ti senta a casa
- Un flashback che mostri un tuo caro ricordo legato alla tua vita sul pianeta Terra
- Un flashback che mostri qualcuno o qualcosa di molto caro che hai lasciato sulla Terra

La strada verso il nulla

Da percorrere in ordine

- Passato futuro:** un flashback che mostri un ricordo a te caro ma la memoria è distorta e sgradevole e non riesci più a richiamare alla mente l'avvenimento originale
- Ciò che uccide il gatto:** una visione in cui, nonostante qualcuno ti implori di svegliarti, guardi qualcosa che non devi, somma a percezione 1 (max 3). Ottieni la condizione: magneti di stranezze (non può essere rimossa)
- Oltre:** ottieni la condizione: ossessionata dal nulla (non può essere rimossa)
- Castello di carte :** descrivi ad un altro personaggio (per quanto sia futile tentare di farlo) un mondo al di là della realtà conoscibile. Non ricorderai ciò che tu stessa hai detto.
- Il nulla:** narra come il tuo personaggio si perda a “nel nulla”

Mosse speciali

Mosse Base

Mossa diurna

Mossa notturna

Ficcanasare

Mossa di conforto

Teorizzare

Una sola volta per sessione:

Mossa dell'oracolo del cane

☞ Rathuwela

Una piccola città nell'emisfero sud di Marte

Da compilare la prima sessione

Cosa è vero

Tecnologia

- Spostarsi in un'altra città non è semplice
- La tecnologia accessibile ai più è simile a quella di uno/due secoli fa ma...

-Si può viaggiare nello spazio (al di sotto della velocità della luce) ma è costoso

-Si può modificare il cervello degli animali perché possano diventare sapienti e vivere quanto gli esseri umani

-Esistono arti e organi artificiali funzionanti (più o meno)

-Le telecomunicazioni sono: _____

- _____

Credenze e superstizioni

- _____
- _____

Soprannaturale

• Il soprannaturale esiste e le persone che lo sanno:

-Sono rare poche tante

-Perché (una o più):

ne hanno esperienza chiara e diretta

ne hanno esperienza indiretta o incerta

se lo sentono

ne hanno fede

• Oggetti inanimati, animali, piante, memorie e perfino concetti possono acquisire una volontà propria

• _____

Rathuwela è famosa per:

• Il tè • I templi

• _____ • _____

Altro: _____

Clima cittadino

Cosa è accettato, cosa no?

Da compilare durante il gioco

A fine sessione se si è risposto implicitamente durante la giocata, oppure quando qualcuno cala un Re od un Joker per aggiungere un particolare a sua scelta

Pettegolezzi molto strani

1) -----

2) -----

3) -----

Di cosa fa finta di dimenticarsi la popolazione

4) -----

Di cosa è fiera la popolazione

5) -----

Come è considerata Rathuwela dalla popolazione del vicino capoluogo

6) -----

Crimini nella memoria collettiva

• L'omicidio di Grosjean

7) -----

8) -----

Bizzarre nuove tecnologie

**Spettri e personaggi non
giocanti**

9) _____

10) _____

Notizie improbabili sul giornale locale

11) _____

12) _____

13) _____

Stupidaggini importate dalla Terra

14) _____

Che sciocchezze fanno i giovani d'oggi

15) _____

16) _____

Indice

Giallo di Marte.....	1	GM a rotazione.....	43
Il mondo.....	2	Cambiare la mossa teorizzare	43
La città.....	3	Cambiare la dicotomia diurna/notturna.....	44
Le seguge.....	4	Cambiare la mossa e le attività di conforto.....	45
Il soprannaturale è di casa	5	Libretti.....	46
Il nemico di stagione.....	5	Personaggi secondari.....	48
Bigino su come si gioca.....	7	Luoghi di rilievo.....	51
Regole.....	11	Spettri.....	54
La scheda personaggio.....	11	Misteri.....	58
Struttura della sessione...15		La luna Rossa.....	58
Il cerimoniere.....	20	Presentazione del mistero..	59
Le scene.....	21	I luoghi.....	60
Principi.....	22	I sospetti.....	62
Reazioni.....	24	Gli indizi.....	65
Lettere d'amore.....	26	Gli indizi legati al culto.....	67
Gli altri giocatori.....	28	Homecoming vestito di rosso.....	68
Strumenti di sicurezza...29		Antefatto.....	69
Mosse.....	32	Presentazione del mistero..	69
Mosse base.....	33	I luoghi.....	70
Mosse speciali.....	37	I sospetti.....	72
Modifiche da considerare	42	Ricompense.....	75
Carte invece dei dadi.....	42	Cammino verso casa.....	75
		Gli indizi.....	75
		Gli indizi legati al culto.....	77

Uno studio vermiglio.....79	III. Azioni dirette contro le seguce.....98
Note per il cerimoniere.....79	IV. Il mistero del canto del gallo98
Presentazione del mistero..81	Lettere dal confine.....99
I luoghi.....83	L'idea di un serial killer.....99
I sospetti.....85	Marte.....100
Gli indizi.....87	Liste.....101
La mossa Teorizzare.....90	⌘ Scheda del personaggio114
Il mistero del finale di stagione.....91	⌘ L'astronauta.....122
Idee per altri misteri.....92	⌘ Il morbidino.....130
Il nemico di stagione.....93	⌘ La scettica.....138
Il canto del gallo.....94	⌘ Rathuwela.....146
I. La storia di Rathuwela.....96	
II. L'esistenza del culto del canto del gallo.....97	