

Una notte al Ghibli

Mauro Longo

C'è un jazz bar, perso nella nebbia del Naviglio Martesana, a nord-est di Milano, il cui proprietario, un vecchio libico, ama raccontare storie di paura. Dopo la mezzanotte, quando per i comuni avventori il locale è chiuso, il vecchio offre da bere a chi racconta la storia più terrificante della serata.

Certe strane notti è possibile incontrarci Augusto Ghites, bere una sambuca e fumarsi una sigaretta di tabacco mescolata con le ceneri di Chet Baker, il cui spettro evoluisce fra i pochi stupefatti avventori suonando "My Old Flame"...

Samuel Marolla

Una notte al Ghibli è un'avventura introduttiva per *Imago Mortis*, adatta a 3-6 Detective di Rango Principiante.

Questa che leggete è una versione speciale della prima avventura presente nel manuale base di *Imago Mortis*, realizzata espressamente per GDR Time, in italiano e in modo da non necessitare il manuale ufficiale *Imago Mortis Setting Book* per giocare. È anche un rifacimento dell'avventura utilizzata maggiormente per playtestare il gioco, in italiano e in inglese, ma con notevoli cambiamenti apportati dopo la stesura definitiva del manuale. Il regolamento su cui si basa *Imago Mortis* è quello del gioco di ruolo bestseller internazionale *Savage Worlds*, pubblicato dalla Pinnacle Entertainment e localizzato in Italia da GG Studio. Potete trovare una versione gratuita delle Regole Veloci di *Savage Worlds* [sul sito di GG Studio](#).

Se lo scenario vi piace, [nella versione gratuita introduttiva del gioco](#) e [nel manuale base](#) troverete molti più dettagli sull'ambientazione e le regole specifiche per giocare i vostri Detective e affrontare i casi del Bureau.

Che cos'è Imago Mortis

Molte metropoli europee sono contaminate da un male interno, che prende forma dalle configurazioni stesse delle città moderne e si manifesta in luoghi infestati e macabri, da cui emerge il mare nero dell'Oltretomba come una fogna che straripa in una strada secondaria.

Milano è una di queste, per qualcuno la più pericolosa e corrotta tra tutte.

Imago Mortis Savage Setting è una ambientazione ufficiale per *Savage Worlds* scritta da Mauro Longo, tutta italiana nell'ideazione e nello sviluppo, ma inglese nella pubblicazione e nella distribuzione. Il gioco è stato pubblicato dalla GRAmel, che pubblica anche *Tropicana* – creato dallo stesso autore, assieme a Giuseppe Rotondo - e altri splendidi Mondi Selvaggi per *Savage Worlds* (*Beasts & Barbarians*, *Nemesis* ecc...).

Il mondo fantastico che è stato trasposto in gioco di ruolo è realizzato a partire dal romanzo horror noir dello scrittore Samuel Marolla che porta lo stesso nome (pubblicato da Acheron Books), mescolandoci dentro tante idee da altre opere dell'autore milanese e di altri scrittori italiani e stranieri dell'horror e del fantastico, come Fritz Leiber, Thomas de Quincey, Montague Rhode James, Alessandro Girola, Davide Mana e Fabrizio Boggio, parterre di autori e di opere che si conta di ampliare il più possibile con il proseguire delle pubblicazioni.

Il Manuale Base del gioco, le prime avventure introduttive e la Plot Point Campaign che sta per essere pubblicata (scritta assieme ad Andrea Mollica) sono ambientate in una Milano quanto più oscura e deviata riusciate a immaginare, ma il gioco assume che il Bureau di cui i detective dei giocatori sono chiamati a far parte sia ramificato in molte altre città europee.

È quindi un gioco ambientato nelle città della vecchia Europa, le più grandi, pericolose e oscure.

È un gioco in cui i personaggi dei giocatori sono Detective membri di un'Agenzia europea che sta in maniera altamente riservata, tenendo sotto controllo una misteriosa e improvvisa esplosione di fenomeni paranormali nel cuore più marcio e decadente di alcune città, quasi sempre legata a contesti criminali. Che siano questi fenomeni a suscitare violenza e crudeltà negli uomini, o viceversa, i Detective del “Bureau”, veri e propri Indagatori dell'incubo, devono dunque risolvere casi inquietanti che hanno sempre risvolti criminali e paranormali, in un connubio che diventa man mano più complesso, disturbante e intricato.

Attualmente la linea di *Imago Mortis* prevede il Manuale Base e una Preview gratuita che contiene già materiale giocabile e una descrizione generale di cosa il gioco sia, ma una campagna e altre avventure stanno per arrivare, sempre in inglese.

Se questa commistione tra paranormale e crimine vi incuriosisce, se volete giocare un horror moderno ambientato in una città italiana o se vi chiedete come sia possibile portare in gioco racconti e romanzi horror italiani moderni, allora *Imago Mortis* è il gioco che fa per voi.

“La morte è solo una questione di prospettiva”.

Retroscena per il Game Master

Carmine Branca, il boss della famiglia Branca, è morto cinque anni fa in una sparatoria, lasciando la sua organizzazione criminale in mano ai tre figli Bastiano, Lorenzo e Vito. I tre si sono divisi i rioni di Milano che la famiglia controllava, ma Bastiano non sembra essere in grado di gestire la sua parte di “eredità”, e ben presto la manda sull’orlo della rovina. Un anno orsono, tuttavia, Bastiano viene in contatto con una misteriosa “mavara” che gli promette di farlo diventare nuovamente un capo onorato. Bastiano acconsente e l’anziana spiritista evoca lo Spettro di Carmine, che fornisce nuove istruzioni al figlio.

Dapprima titubante, Bastiano finisce per seguire queste indicazioni e il suo ramo della famiglia ritorna a prosperare, anche se il boss acquisisce una nuova nomea di “pazzo invasato e sanguinario”.

Nei mesi successivi, il boss torna più e più volte dalla mavara e il vecchio Carmine diventa nuovamente il vero capo della famiglia, comandando la sua ‘ndrina dall'Oltretomba.

Infine, guadagnata la fiducia del figlio, lo Spettro spinge Bastiano a operare per un nuovo rituale, che servirebbe a farlo tornare per sempre nel Mondo Terreno. Quello che Bastiano non sa è che il rito servirà a far possedere in maniera permanente il suo corpo dallo Spettro, e che il padre gli sta giocando davvero un brutto tiro...

Per completare il rito serve di procurarsi una grande quantità di “Cruore”: sangue strappato a una donna torturata, mentre ancora in vita. Per questo motivo, negli ultimi giorni, Bastiano ha ordinato al suo scagnozzo più efferato, Dragomir, di rapire delle donne, torturarle, estrarne Cruore e poi ucciderle secondo uno schema che depistasse la polizia e i possibili Detective che dovessero occuparsene.

I corpi morti vengono fatti a pezzi e disposti a terra in uno schema che simula un qualche rituale, in realtà privo di senso.

A causa di questo strano *Modus Operandi*, il caso arriva all'attenzione dell'ufficio di Milano del Bureau, quindi il Direttore convoca i Detective dei giocatori per il briefing.

Il Briefing

Questo potrebbe essere il primo caso per i Detective (e per i giocatori), e così il Game Master, impersonando il Direttore Pietro Orziero, li convoca nella Sala Briefing per spiegare loro il caso e i dettagli operativi del loro mandato.

È il momento migliore per introdurre l'ambientazione ai giocatori e spiegare cosa i loro detective possono e non possono fare quando indagano uno dei loro casi (ottenere mandati ufficiali, collaborare con la polizia, non farsi notare, non rivelare a nessuno di cosa si occupano davvero). È anche il momento migliore per far conoscere i personaggi (e i giocatori?) tra loro e spiegare quali sono le specifiche abilità di ciascun Detective (vedi Appendice 2).

Per quanto riguarda il caso, Orziero delinea semplicemente la situazione in termini generali: due donne sono state trovate morte nei loro appartamenti, torturate, uccise e infine fatte a pezzi, con parti del corpo disposte su simboli arcani disegnati sul pavimento con il loro sangue. Mostra loro le foto e i dettagli scoperti dalla polizia e afferma che:

- Gli esperti del Bureau non hanno riconosciuto il rituale o i simboli disegnati.
- Sembra che le vittime non si conoscessero e appartengano a zone e classi sociali diverse. Loredana Minarghini è la figlia di un imprenditore, mentre Sveta Slepneva una studente della Bocconi proveniente da Mosca.
- A domanda diretta: c'è effettivamente molto poco sangue sulle scene del delitto. Quello usato per disegnare i simboli è forse un quinto di quello che ci sarebbe dovuto essere.

Orziero non ha altre informazioni sul caso, ma ha preso appuntamento per quella sera per conto dei Detective con Augusto Ghites, un consulente del Bureau che potrà dare loro altri dettagli e informazioni.

Scena 1 - Il Ghibli

Il Ghibli è un noto posto di ritrovo per quelli del Milieu, ovvero tutti quelli che, come i Detective impersonati dai giocatori, sono consapevoli dell'esplosione di fenomeni paranormali a Milano e nel resto dell'Europa. È anche uno dei pochi luoghi considerati un "santuario" contro i terrori provenienti dall'Oltretomba, e dov'è possibile ritrovarsi e parlare di *quello che sta succedendo* senza essere presi per folli – perlomeno dopo la Mezzanotte, quando il proprietario serra i battenti per gli avventori comuni e lascia aperta solo una porta sul retro per quelli del Milieu.

Quando i Detective arrivano, Ghites sta fumando e bevendo la sua sambuca, come sempre. Fa loro un cenno per farli avvicinare e inizia a raccontare quello che sa.

Augusto Ghites è un detective privato un po' scalcagnato, ma grande esperto di quello che sta succedendo, uno dei primi a Milano ad occuparsene, quando ancora non esisteva neppure il Bureau. È anche un Cineromante, ovvero un medium che riesce a evocare le Ombre dei morti tramite le loro ceneri, sniffandole, ingerendole o usandole in altri modi più creativi.

Secondo quanto si dice nel Milieu e nei bassifondi, dietro all'omicidio delle due donne è coinvolta la 'Ndrangheta, e in particolare il ramo della famiglia Branca gestito da Bastiano Branca, la più potente delle 'ndrine di Milano, che da decenni gestisce estorsioni, spaccio e prostituzione.

Sembra che sia stato uno dei tirapiedi della famiglia, un killer slavo chiamato Dragomir, a sevizare e uccidere le due, ma nessuno sa perché e i simboli ritrovati sul posto non dicono nulla neanche a lui.

I due corpi sono ora all'obitorio e non sono sotto un controllo particolarmente stretto della polizia, ma, per vederli i Detective hanno bisogno di un permesso speciale che arriverebbe in non meno di tre giorni, o devono trovare una via più "furtiva" per entrare. Stessa cosa in caso vogliano visitare le scene del delitto.

A questo punto, le piste da seguire potrebbero essere le seguenti:

- Cercare i gangster della famiglia Branca e seguirli fino a incontrare Bastiano (Ghites lo sconsiglia caldamente).
- Cercare indizi o informatori nei bassifondi.
- Cercare indizi ulteriori sui rituali. Come già detto, questi indizi non esistono. Tuttavia, alcuni dei Detectives o Ghites potrebbero decidere di chiedere a qualcuno che conosce questa materia meglio di chiunque altro: lo Stramadhezo, giù nella Tormenthada.
- Esaminare le scene del crimine o i cadaveri.
- Evocare le Ombre delle due vittime con una Seduta e chiedere direttamente a loro.

Scena 2 - Pioggia di Piombo

Qualsiasi cosa i Detective decidono di fare, non appena esce con Ghites dal Ghibli il gruppo viene accolto da una scarica di mitra. Un agguato dei Branca coglie tutti impreparati sul retro del locale.

Questa sparatoria si può mettere in scena come un Combattimento regolare o come Combattimento Rapido a -2 o -4, a causa della sorpresa e del vantaggio numerico. I Branca hanno copertura media dietro o dentro le auto (-2) e il loro scopo è uccidere Ghites e spaventare gli altri, visto che hanno iniziato a seguirlo quando hanno sentito che faceva troppe domande in giro.

Affiliato dei Branca: 2 per ogni Detective +2.

Dopo la prima pioggia di colpi, Ghites o chi si mette in allerta annuncia che stanno arrivando altri criminali, e che non è salubre rimanere da queste parti: Ghites attirerà via la banda, i Detective procedano secondo quanto stabilito. Si ritroveranno domani al Duomo a Mezzogiorno: se possibile con qualcosa in più di cui parlare.

Se gli Indagatori vogliono continuare a combattere, butta dentro 2 altri Affiliati della banda per ciascuno di essi e Dragomir, il capo del commando. Questo combattimento deve essere chiaramente mostrato dal Game Master come pericoloso (cosa che in fatti è), e se i Detective insistono per rimanere è possibile che alcuni di essi vengano feriti gravemente o uccisi.

Se sconfitti, i Branca sanno poco della questione. Effettivamente a volte uno o due di loro hanno seguito Dragomir nei rapimenti e nelle efferatezze, ma non hanno idea del perché vengano uccise o di cosa siano quei segni che il loro capo traccia.

È proprio Dragomir ad adescare le donne nel locale che gestisce, l'Iguana, a catturarle, torturarle ed estrarne il Cruore, ma l'uomo non conosce altri retroscena se non che "Bastiano sta giocando con cose che non dovrebbero venire alla luce".

Scena 3 - Cenere alla cenere

È il momento di seguire gli indizi e le piste emerse finora.

- Cercare e pedinare i Branca: I Detective in un modo o nell'altro arrivano all'Iguana, il night club alla moda gestito dai Branca. Bastiano Branca trascorre lì la nottata, dedicandosi ai bagordi e cercando la prossima vittima per il rito finale. Se i Detective non fanno nulla per fermarlo, lui attira una ragazza nel suo privé, la droga e infine la fa portare da Dragomir alla propria villa, fuori Milano. Un attacco diretto contro i gangster, all'Iguana o alla Villa, è molto pericoloso, anche perché gli avvocati dei Branca li possono facilmente fare passare per aggressori.
- Cercare informazioni nei Bassifondi: tutti puntano verso l'Iguana e la Villa. Se arrivano per vie traverse, i Detective possono assistere a distanza al rapimento della ragazza e all'arrivo alla Villa.
- Cercare indizi ulteriori sui rituali: i corpi fatti a pezzi e i glifi sul pavimento sono dei depistaggi, MA se i Detective si concentrano proprio su questo e sulla mancanza di sangue sulle scene del delitto, allora possono ricostruire i fatti e la storia del Cruore, una componente utilizzata per evocare entità paranormali permanentemente nel mondo terreno. Con una indagine particolarmente riuscita, i Detective trovano che in passato lo Stramadhezho ha già fatto più volte a pezzi coloro che cercavano di usare questa pratica. Forse questa inquietante Entità potrebbe essere d'aiuto nel caso...
- Esaminare le scene del crimine o i cadaveri: non ci sono indizi materiali sul caso sfuggiti alla Polizia o da recuperare, ma i Detective potrebbero effettuare delle Sedute nei luoghi dei delitti o compiere qualcuno dei loro trucchi alla presenza dei cadaveri. Vedi il prossimo punto.
- Evocare le Ombre delle due vittime: i corpi sono conservati nella cella apposita dell'Ospedale convenzionato con la Polizia di Milano. Le salme non sono particolarmente sorvegliate, ma si deve trovare il modo di penetrare nottetempo nella "Sala deposito e osservazione" e avere il tempo di compiere lì qualche rituale o trafugare un pezzo di salma da ridurre in cenere per effettuare trucchi da Cineromante. Si può accedere facilmente al Pronto Soccorso, ma da lì occorre avere un buon piano. Ci sono in giro paramedici un po' distratti, ma anche due guardie notturne e una giunonica e ostile capoturno. Se i Detective riescono nell'operazione, come che sia, e interrogano le Ombre delle ragazze morte, ottengono le seguenti indicazioni: l'Ombra di Loredana dice che "*chi l'ha uccisa è e non è di questo mondo*", che "*il padre vuole il corpo del figlio*", e infine che "*il Cruore, il sangue dei tormentati, è la chiave di tutto*". L'Ombra di Sveva rivela invece che in fin di vita ella ha sentito i suoi assassini parlare dell' "*Uomo con la tuba, che li avrebbe uccisi se avesse saputo le loro intenzioni*" e di nuovo che "*il Cruore, il sangue dei tormentati, è la chiave di tutto*".

In tutti i casi, i Detective dovrebbero capire che sarebbe utile parlare con lo Stramadhezho, che è anche "l'uomo con la tuba" in certe descrizioni e raffigurazioni occulte sulla Milano segreta.

Scena 4 - Il cammino di sabbia e ossa

Lo Stramadhezo è una figura leggendaria nota ai membri del Milieu di Milano, un'Entità neutrale, pericolosa ma non ostile, che molti identificano in un Caronte rinnegato che ha deciso di farsi i fatti suoi in un luogo a metà strada tra il Mondo Terreno e l'Oltretomba, una delle cosiddette Anticamere. Questo luogo è conosciuto come la Tormenthada, il Quartiere Oscuro di Milano, un rione segreto all'interno della Cerchia dei Bastioni. Si dice che esso sia stato costruito (o consolidato) da Leonardo da Vinci, secondo architetture e schemi di Megapolisomanzia, atti a tenere distinti il mondo dei vivi e quello dei morti.

A seconda di chi siano i Detective e di quali sistemi vogliano tentare, ci sono tre vie che questi possono percorrere per raggiungere il Quartiere Oscuro:

A: Il dipinto di Arcimboldo. Fra i numerosi graffiti di street-art del muro che circonda l'ippodromo di San Siro c'è n'è uno antichissimo, un dipinto murale mimetico dipinto da Arcimboldo che nasconde uno degli Spiragli verso la Tormenthada. Il dipinto è mimetico nel senso che cambia di continuo forma e posizione e ci vuole una Prova di Percezione a -2 per notarlo, una volta individuata la zona corretta. Il portale-dipinto è protetto inoltre da un antico Paramentale fatto di frutta e verdura (come un mostro di Arcimboldo) però marcia. Dopo aver trovato il dipinto, bisogna sconfiggere questo avversario, generato dal Vento dei Morti che soffia dallo Spiraglio.

B: Le ceneri di Rovani. Questo celebre scrittore pazzoide, membro della Scapigliatura, conosceva l'ubicazione della Tormenthada. Vanno quindi trovate le sue ceneri al Famedio del Cimitero Monumentale di Milano (attenzione alle Ombre che i Detective potrebbero trovarvi), per poi evocarlo con una Seduta o la Cineromanzia, richiamando così la sua Ombra, che mostrerà il cammino. Rovani è Neutrale nei confronti dei Detective, e li aiuta solo se questi lo portano in qualche posto frequentato da giovani scapestrati "moderni", prima di andare nel Quartiere Oscuro. Durante tutto il tempo, Rovani si manifesta accanto ai Detective e questi dovranno spiegare ai passanti cosa ci faccia assieme a loro "quel tipo strano vestito come nell'800, che canta a squarciagola canzoni di rivolta".

C: La Testa del Boggia. La testa mozzata di questo famoso serial killer, "il Mostro di Milano", è stata regalata al laboratorio di Lombroso ed è andata poi fintamente trafugata, per inserirla nell'Athaeneum dei Lombrosiani di Milano, il luogo dove si conservano le orrende memorabilia del loro mestiere. Anche se tra i Detective vi è un Lombrosiano, essi dovranno comunque trafugare la testa dall'Athaeneum, una sorta di gabinetto delle meraviglie/laboratorio segreto, perché il responsabile di questa setta non la presterà mai volontariamente. La testa del Boggia è inoltre ancora attiva e capace di parlare e indica la via verso la Tormenthada, se tenuta come una lanterna. Peccato che la scena non sia propriamente semplice da spiegare ai passanti...

In tutti i casi, superata la prova, ci si ritrova a discendere verso un luogo contorto e deviato, con un canale (impossibile) che procede in discesa (ma l'acqua sale verso l'alto). Lungo l'argine del canale, tra cunicoli e passaggi, ci sono sabbia e ossa. Infine, una porticina di legno si schiude sulla Tormenthada.

Scena 5 – Tredici a Mezzanotte

La Tormenthada appare come una sorta di Milano rinascimentale, distorta e inquietante, sotterranea ma ricoperta da un cielo nero. Molte sono le Ombre lugubri che la attraversano o gli esseri grotteschi che si aggirano tra palazzi contorti, gli edifici colossali e strade intrecciate di catene di ferro. Altri sembrano riflessi di uomini di ogni nazionalità e epoca. Si tratta di uno di quei luoghi chiamati Anticamere, regioni situate tra la vita e la morte, tra il mondo terreno e l'Oltretomba, a cui a volta si può accedere attraversando uno degli Spiragli che si aprono nel Sipario, la cortina che divide i due mondi.

La Tormenthada esiste per l'arco di una sola notte, e tutti quelli che ci entrano, da ogni parte del mondo o epoca arrivino, si ritrovano a convivere nello stesso lasso di tempo, anche se in forma più o meno diafana.

Un enorme orologio a carica in cima a un campanile, i cui ingranaggi sono di ossa e lubrificati di sangue, segna l'ora. Quando i Detective ci arrivano sono le 23:47 e TUTTI sanno che non bisogna trovarsi nella Tormenthada quando suonerà la Mezzanotte.

Per questo motivo, i Detective hanno pochi minuti per parlare con Stramadhezo, che in questa

occasione si comporterà come una sorta di “informatore”. Dovranno inoltre pagare per la loro informazione, o questi si toglierà tuba e testa con un inchino e in quel momento i Detective vedranno il suo volto ghignare, mentre la loro mente si scioglierà e colerà loro dalle orecchie. Stramadhezo si avvicina lentamente con incedere elegante ha l'aspetto trasognato, malinconico ed assente. Non si sa da dove vien, né dove va. Ha un cilindro per cappello, due diamanti per gemelli, un bastone di cristallo, la gardenia nell'occhiello.

Il Game Master dovrebbe interpretare Stramadhezo in maniera eccessiva, caricandolo di “effetti speciali”: cerca sempre di scappellarsi e uccidere chi lo guarda, conosce e punzecchia tutti i lati oscuri, gli Svantaggi e i retroscena più torbidi dei personaggi, si muove attorno a loro cercando di far perdere loro tempo e mostrando la propria fisionomia sbagliata, racconta di quando li ha incontrati per la prima volta, nel loro futuro... Per dare ai giocatori un senso di panico e di urgenza, inoltre, il Game Master deve prendere un vero orologio, puntare un conto alla rovescia di 13 minuti all'ingresso nella Tormenthada, e avviarlo, lasciando intendere che cose terribili avverranno alla Mezzanotte.

Come pagamento, a Stramadhezo basta sapere perché i Detective sono lì: il fatto che i Branca usino il Cruore e che il vecchio Carmine voglia fuggire dall'Oltretomba per lui è fonte di rabbia. Se i Detective non vogliono rivelargli questa informazione, l'essere chiede in cambio la Testa del Boggia, l'urna con le ceneri del Rovani o un qualche cimelio che essi hanno (o i loro mignoli). Se questo prezzo viene pagato, lo Stramadhezo rivela che il capo dei Branca non è Bastiano, ma suo padre Don Carmine. Morto da anni in uno scontro a fuoco tra bande, Don Carmine “rivive” quando Bastiano si inietta in vena le ceneri del genitore e quegli gli appare e fornisce istruzioni dall'Oltretomba.

Alla fine, Stramadhezo consegna ai Detective un campanello d'argento brunito (che non emette alcun tintinnio) e dice loro di suonarlo quando incontreranno Don Carmine (non Bastiano, ma lo spettro che lo possiede!); allora lui verrà a “prelevare il loro bagaglio.” Se ancora non lo sanno, lo strano essere dice loro anche della terza ragazza, ormai rapita e prigioniera alla Villa dei Branca.

A quel punto, Stramadhezo guarda il suo orologio da taschino e dice di avere un appuntamento, quindi se ne va a lunghi passi. I Detective devono ora fuggire dalla Tormenthada prima che sia troppo tardi!

Gestisci questa scena come se fosse un Inseguimento, basato su Agilità, contro la Tormenthada che si sta accartocciando su se stessa. Il “collasso” è un nemico Protagonista che ha d4 Agilità al primo round e il tipo di dado aumenta ad ogni round fino al d8. La Tormenthada non attacca, ma ogni Detective che abbia una Carta Azione inferiore alla sua deve effettuare un tiro Agilità o subire 2d6 danni e -1 a tutti al prossimo tiro di Inseguimento. Ad ogni round, accade un evento particolare, descritto di seguito:

Primo Round – Visioni terrificanti: tutto il Quartiere Oscuro sta collassando e le Ombre si stanno radunando nella piazza centrale, di fronte all'Orologio dell'Apocalisse. I Detective devono superare delle Prove di Spirito per non cadere in preda al terrore.

Secondo Round - Via buia: una strada contorta e cupa; le condizioni di bassa illuminazione causano una penalità di -2 a tutti i tiri dei Detective.

Terzo Round - Scale che crollano: i Detective devono salire queste scale di ossa e pietre mentre franano. I Detective devono effettuare una prova di Arrampicarsi a -2 per non scivolare e cadere subendo 2d6 danni.

Quarto Round – Festa in Maschera: i Detective devono attraversare un salone delle feste, occupato da un inquietante ballo in maschera. I partecipanti bloccano i fuggitivi e chiedono loro di rimanere fino alla Mezzanotte, mentre tutto si fa sempre più inquietante. Durante questo round i Detective utilizzano Spirito come Tratto di Manovra.

Quinto Round – La porticina di legno: La porta da cui sono entrati sbarrata l'unica via di salvezza dei Detective ed appare ora serrata e indistruttibile. La porticina ha tre diverse serrature, ognuna delle quali può essere aperta con una Prova o un oggetto diverso, anche casuale o procurato tramite il Vantaggio Occultista, che poi però rimane nella serratura.

Scena 6 – Qualcosa di sinistro sta per accadere

Se i Detective escono dalla Tormenthada in tempo o se hanno scoperto tutto in qualche altra maniera, il loro obiettivo ora dovrebbe essere quello di salvare la terza ragazza dalle torture, ed evitare che Carmine Branca ritorni nel mondo terreno permanentemente, tramite il Cruore accumulato da Bastiano e Dragomir.

Se ai Detective manca ancora qualche pezzo dell'enigma, l'appuntamento con Ghites a Piazza Duomo serve a chiarire tutti i punti oscuri.

Si corre allora a Villa Branca, dove lo scontro sarà contro Bastiano Branca, 2 Affiliati x ciascun Detective e Dragomir (se ancora in circolazione). Dopo che i Detective li avranno tolti di mezzo, Bastiano riapre gli occhi e torna ad affrontarli, stavolta come corpo Rianimato dallo Spettro del padre.

Qualora invece i Detective dovessero perdere tempo, tergiversare o brancolare nel buio, non appena si incontrano nuovamente con Ghites, Bastiano Branca arriva anticipato da qualche effetto speciale e avanza verso di loro con le pistole in mano, anche nel giorno pieno e in mezzo alla folla.

In questo caso lo scontro è con Bastiano Branca Posseduto e Dragomir (se ancora in circolazione).

Epilogo

Non appena i Detective sconfiggono lo Spettro di Carmine - o se suonano il campanello d'argento che potrebbero essersi procurati nella Tormenthada (che non emette alcun tintinnio), appare dal nulla lo Stramadhezo con in mano ancora il suo orologio, che afferra l'anima di Carmine, la infila urlante in una valigia scura come fosse una veste scolorita, e poi ritorna nella Tormenthada.

Una volta sconfitto Carmine Branca, l'avventura è conclusa e le ragazze smetteranno di venire trucidate, ma Ghites non sembra felice: "L'ombra di Carmine Branca avrà quello che merita, ma l'orologio della Tormenthada non è mai stato così vicino alla Mezzanotte. Qualcosa di sinistro sta per accadere..."

Appendice 1 – Criminali e Paranormali

Affiliati della Banda Branca

Attributi: Agilità d6, Forza d8, Intelligenza d4, Spirito d6, Vigore d6

Abilità: Bassifondi d6, Combattere d6, Intimidire d6, Percezione d4, Provocare d4, Sparare d6

Carisma: -2; Passo: 15; Parata: 5; Robustezza: 5

Svantaggi: Meschino, Dipendenza

Vantaggi: -

Equipaggiamento: Coltello a serramanico (For+d4); Revolver S&W (12/24/48, danno: 2d6+1, CdT 1, Colpi 6, PA 1) o Uzi 9mm (12/24/48, danno: 2d6, CdT 3, Colpi 32, PA 1, Auto).

@ Dragomir

Attributi: Agilità d8, Forza d8, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d10

Abilità: Bassifondi d6, Combattere d10, Furtività d4, Intimidire d6, Percezione d6, Provocare d8, Sparare d8

Carisma: -2; Passo 15; Parata: 7; Robustezza: 7

Svantaggi: Avido, Meschino

Vantaggi: Sparare a due mani

Equipaggiamento: Coltello (For+d4); 2 Revolver S&W (12/24/48, danno: 2d6+1, CdT 1, Colpi 6, PA 1).

@ Bastiano Branca

Attributi: Agilità d8, Forza d8, Intelligenza d10, Spirito d10, Vigore d10

Abilità: Bassifondi d12, Combattere d8, Conoscenze (Occulto) d4, Intimidire d10, Percezione d8, Provocare d8, Sparare d8

Carisma: +2; Passo 17,5; Parata: 7; Robustezza: 8 (2)

Svantaggi: Avido

Vantaggi: Ancor più duro a morire, Carismatico, Comando, Istinto omicida, Massiccio, Riflessi in combattimento.

Equipaggiamento: Coltello nascosto (For+d4); Revolver S&W (12/24/48, danno: 2d6+1, CdT 1, Colpi 6, PA 1), Giubbotto antiproiettile (+2).

@ Bastiano Branca / Posseduto

Il corpo di Bastiano Branca è posseduto dallo Spettro di suo padre Carmine.

Attributi: Agilità d10, Forza d12, Intelligenza d10, Spirito d10, Vigore d12

Abilità: Bassifondi d10, Combattere d12, Furtività d6, Intimidire d12+2, Provocare d12, Sparare d8.

Carisma: +2; Passo 17,5; Parata: 7; Robustezza: 10 (2)

Svantaggi: Avido, Vendicativo

Vantaggi: Ancor più duro a morire, Carismatico, Comando, Esperto di arti marziali, Istinto omicida, Massiccio, Riflessi in combattimento,

Equipaggiamento: spranga (For+d6); Revolver S&W (12/24/48, danno: 2d6+1, CdT 1, Colpi 6, PA 1), Giubbotto antiproiettile (+2).

Abilità Speciali:

- **Terrificante:** il Posseduto è particolarmente inquietante e disgustoso a vedersi. I Detective devono superare una Prova di Spirito a -2 o ne sono terrorizzati.
- **Provocazioni dell'Oltretomba:** il Posseduto può confondere i Detective stuzzicando i loro lati oscuri e difetti, o i loro torbidi retroscena. In questo caso, bisogna effettuare una Prova contrapposta tra l'Intelligenza della vittima e l'Intimidire del Posseduto. Un successo del Posseduto significa che questi ha +2 contro la vittima nella prossima azione. Un incremento, che oltre al bonus la vittima è Scossa.
- **Collo che ruota:** Il Posseduto riesce a ruotare la testa e guardare dietro di sé. Ogni volta che sta per essere vittima di un attacco a sorpresa, imboscata a o assalto furtivo, può effettuare una Prova di Percezione a -2. Se la supera, non è soggetto a sorpresa.

Bastiano Branca / Rianimato

Il cadavere di Bastiano Branca è posseduto dallo Spettro di suo padre Carmine.

Attributi: Agilità d6, Forza d8, Intelligenza d10, Spirito d10, Vigore d8

Abilità: Combattere d8, Furtività d6, Percezione d8.

Passo 15; Parata: 6; Robustezza: 8 (2)

Svantaggi: Avido

Equipaggiamento: Spranga (For+d6); Giubbotto antiproiettile (+2).

Abilità Speciali:

- Vista dei Morti: i Rianimati “vedono” la vita scorrere attorno a loro e non hanno bisogno di vedere davvero o seguire altri sensi.
- Terrificante: il Rianimato è particolarmente inquietante e disgustoso a vedersi. I Detective devono superare una Prova di Spirito o ne sono terrorizzati.
- Senza paura: i Rianimati sono immuni a Paura, Intimidire e Prove di Volontà.
- Equipaggiamento: I Rianimati indossano e usano gli oggetti che si trovano addosso. Usano ogni oggetto come fosse un'Arma improvvisata e di solito non usano armi da fuoco.
- Morto Rianimato: il cadavere di Bastiano Branca è posseduto dallo Spettro del padre e acquisisce la sua Intelligenza e il suo Spirito. I Rianimati non subiscono danni extra per colpi mirati né penalità per le ferite.
- Non morto: +2 alla Robustezza, +2 per riprendersi dall'essere Scosso. Proiettili e altre armi perforanti infliggono solo la metà dei danni. Immune da malattie e veleni.

Paramentale: Ammasso di Verdura Marcia

I Paramentali non sono Entità dell'Oltretomba, quanto un tipo di manifestazione paranormale priva di senno e intenzioni vere e proprie, simile a un poltergeist: niente più che un ammasso di oggetti o materia terrena, animata e assemblata assieme.

Questo Paramentale è un ammasso di verdura marcia in decomposizione, simile per certi versi ai soggetti di un dipinto di Arcimboldo.

Abilità Speciali:

- Vista dei Morti: i Paramentali “vedono” la vita scorrere attorno a loro e non hanno bisogno di vedere davvero o seguire altri sensi.
- Terrificante: il Paramentale è particolarmente inquietante e disgustoso a vedersi. I Detective devono superare una Prova di Spirito o ne sono terrorizzati.
- Senza paura: i Paramentali sono immuni a Paura, Intimidire e Prove di Volontà. Attaccano chiunque sia a tiro senza esitazione.
- Costrutto: +2 alla Robustezza, +2 per riprendersi dall'essere Scosso. Proiettili e altre armi perforanti infliggono solo la metà dei danni. Immune da malattie e veleni.
- Attacco di immondizia: gli attacchi dei Paramentali infliggono il danno pari alla Forza, che siano in mischia o a distanza. Può attaccare fino a 2 avversari alla volta.
- Immunità: I danni perforanti o taglienti non infliggono danno. I danni da impatto o ad area funzionano normalmente.
- Debolezza (Fuoco): Questi Paramentali sono vulnerabili ad attacchi basati sul fuoco e subiscono da questi un danno raddoppiato.

Ombra

Anime disincarnate, spiriti e apparizioni evanescenti che conservano alcuni ricordi e tratti di personalità di quando erano in vita.

Attributi: Agilità d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Forza -, Vigore d6

Abilità: Combattere d6, Consenze (Occulto) d8, Intimidire d8, Percezione d6, Furtività d12+2

Parata: 6; Passo: 15; Robustezza: 7

Abilità Speciali:

- Vista dei Morti: le Ombre “vedono” la vita scorrere attorno a loro e non hanno bisogno di vedere davvero o seguire altri sensi.
- Terrificante: Le Ombre possono manifestare un aspetto particolarmente inquietante e disgustoso a vedersi. In questo caso, i Detective devono superare una Prova di Spirito o ne sono terrorizzati.
- Levitazione: le Ombre fluttuano in aria e si possono muovere a 15 di Passo, o Arrampicarsi alla velocità di 7,5.
- Senza paura: le Ombre sono immuni a Paura, Intimidire e Prove di Volontà.
- Tocco gelido: le Ombre non possiedono normali attacchi, ma effettuano attacchi di contatto

con il loro tocco e il normale bonus di +2. Se l'attacco ha successo, la vittima deve superare una Prova di Vigore (-2 in caso di Incremento) o subire 1 livello di Fatica.

- **Morto Rianimato:** il cadavere di Bastiano Branca è posseduto dallo Spettro del padre e acquisisce la sua Intelligenza e il suo Spirito. I Rianimati non subiscono danni extra per colpi mirati né penalità per le ferite.
- **Sudario:** per colpire qualcuno fisicamente con il loro tocco, le Ombre devono manifestarsi creando un “sudario” temporaneo, composto di ectoplasma e tenuto assieme dall'energia spettrale che li anima. Questo fenomeno paranormale può avvenire solo di notte o in ambienti lontani dalla luce del sole. Il Sudario è parzialmente incorporeo e può essere danneggiato solo dal fuoco o da attacchi ad area portati con specifici materiali, come ferro, fuoco e sali. +2 alla Robustezza, non subiscono penalità dalle Ferite, +2 per riprendersi dall'essere Scosso; nessun danno extra per i Colpi Mirati. Immune da malattie e veleni.

Appendice 2 – Sei Detective del Bureau già pronti da giocare

Cesare Torricelli, Lombrosiano

L'italiano Cesare Lombroso fu uno dei più grandi criminologi, medici e antropologi dell'800. Fu il primo a scoprire che certe devianze mentali e sociali derivano da particolari atavismi fisici, una teoria che oggi la comunità scientifica non accetta più. Nell'ultima parte della sua carriera, Lombroso iniziò a studiare spiritismo, paranormale e medianità, e a classificare i misteriosi fenomeni paranormali che accadevano fin da allora nel Nord Italia.

Ben presto, Lombroso trovò nuovi finanziatori e riuscì a fondare segretamente una loggia di medici e studiosi che si occupavano dei lati più misteriosi della medicina e degli effetti del paranormale nei corpi e nelle menti delle persone.

Questa loggia, oggi chiamata Athaeneum esiste ancora e si è diffusa in diverse città europee e americane, contando qualche centinaio di affiliati. Questi medici sono detti Lombrosiani e tu sei uno di essi.

Attributi: Agilità d6; Forza d4; Intelligenza d8; Spirito d6; Vigore d6

Abilità: Combattere d4, Conoscenze (Medicina) d8 +2, Conoscenze (Occulto) d8 +2, Furtività d4, Guarigione d6, Investigare d4, Percezione d6, Sparare d4

Carisma: 0; Parata: 5; Passo: 15; Robustezza: 5

Svantaggi: Cauto, Ostinato

Vantaggi: Studioso, Lombrosiano: Quando osservi un essere umano con attenzione o lo esami, anche dopo la morte, puoi scoprire dalle sue malformazioni, dai suoi gesti, dal suo sguardo se questi è un criminale o meno, sincero o menzognero in quello che dice o fa, sta imbrogliando o cercando di nascondere qualcosa, se è entrato in contatto con l'Oltretomba e come, se è attualmente deviato o posseduto. Hai +2 a Percezione per tutti questi aspetti e a Provocare il soggetto.

Equipaggiamento: Glock 9mm (Gittata: 30/60/120; Danni 2d6; CdT 1; Colpi 17; PA 1; semiautomatica), Bisturi (For+d6, -2 all'Attacco), kit da primo soccorso.

Gaia Loren, Psichica

Gli Spiritisti esistono da sempre, anche se hanno ricevuto molti nomi diversi nella storia e nei diversi continenti: profeti, negromanti, stregoni, mistici, maghi, fattucchieri e ipnotisti...

Nell'800 tutte le vecchie pratiche e le superstizioni davvero efficaci sono confluite nel moderno Spiritismo e tu segui una delle sue derivazioni.

Le Entità dell'Oltretomba sono una realtà e tu hai imparato come individuarli e affrontarli.

Al contrario di altri tuoi "colleghi" che evocano le Ombre, non sei però una semplice studiosa o una ciarlatana da salotto, ma una vera e propria cacciatrice, che si occupa di rintracciare i fenomeni paranormali e ricacciare le Ombre nell'Oltretomba.

I Caronti stanno solo aspettando il momento di ripagarti con la stessa moneta...

Attributi: Agilità d8; Forza d4; Intelligenza d6; Spirito d6; Vigore d6

Abilità: Combattere d6, Conoscenze (Paranormale) d6, Furtività d8, Investigare d8, Percezione d4
Spiritismo d6

Carisma: +2; Parata: 5; Passo: 15; Robustezza: 5

Svantaggi: Lato Oscuro (Massacro dei genitori quando era bambina);

Vantaggi: Spiritismo. Hai ormai sviluppato un sesto senso per i fenomeni paranormali. Puoi usare Percezione per individuare degli elementi "strani" in un Modello di Esplosione Grande attorno a te: cambi di temperatura, nebbie, offuscamenti, odore di ectoplasma... tutto quello che possa rivelare in una persona, un oggetto o un luogo un collegamento con il paranormale. Hai anche diritto a una Prova di Percezione se qualcosa di paranormale cerca di coglierti di sorpresa.

Equipaggiamento: Stocco (Forza + d4)

Danijel Petrovic, criminale rinnegato

Sei stato un bullo da strada nel tuo paese, poi un contractor in una delle guerre più sporche dello scorso decennio, poi un gangster affiliato a una delle peggiori bande della città.

Poi hai visto troppo. Il tuo capo si è dimostrato inumano oltre ogni dire e hai scoperto in una terribile epifania che esiste un mondo oltre il velo del nostro. Ed è un mondo terribile.

Da allora hai avuto una crisi completa e hai cambiato vita. Sei ancora un duro. Sei ancora un picchiatore. Sei ancora il migliore a usare quelle armi...

Solo che ora non ne vuoi più sapere di bande, crimini e spettri e sei passato al Bureau, per darti una ripulita e rimetterti in carreggiata.

Il problema è che le bande, i crimini e gli spettri non hanno ancora chiuso con te...

Attributi: Agilità d6; Forza d8; Intelligenza d4; Spirito d6; Vigore d8

Abilità: Arrampicarsi d4, Bassifondi d6, Combattere d8, Guidare d6, Conoscenze (Occulto) d4, Percezione d4, Sparare d8

Carisma: 0; Parata: 7; Passo: 15; Robustezza: 8

Svantaggi: Lato Oscuro (Un passato di violenza e massacri), Leale

Vantaggi: Massiccio

Equipaggiamento: AK47 (Gittata: 60/120/240; Danni: 2d8+1; CdT 3; Colpi: 30; PA 2; Automatica), coltello (For+d4).

Quentin Cros, Agente speciale

La Mezzanotte del Secolo si sta avvicinando. Nonostante i governi facciano di tutto per ignorare la cosa o per coprire gli eventi più oscuri degli ultimi anni, il Dipartimento di Sicurezza interna dell'Unione Europea ha varato il Programma *Vallum*, altamente confidenziale, e vi ha reclutato operativi, analisti e burocrati provenienti da diverse agenzie di sicurezza e intelligence nazionali. Il Bureau, come lo chiamate, ha anche via via assoldato persone del Milieu, o chi ha visto coi propri occhi fenomeni e orrori prima di venirne a conoscenza da un fascicolo, ma buona parte dei dirigenti e dei Detective sono presi da altre agenzie governative. Come te.

Il tuo compito è quello di andare dove ti mandano e scoprire dettagli su cosa sta accadendo. Quando non sei in una missione operativa, inoltre, i tuoi compiti di analista sono alternati a quelli di raccolta di informazioni sul campo. Questo significa di farsi coinvolgere in ogni rogna e tenere gli occhi aperti.

Attributi: Agilità d6; Forza d6; Intelligenza d6; Spirito d6; Vigore d6

Abilità: Combattere d6, Conoscenze (Occulto) d4, Furtività d6, Guidare d6, Investigare d6, Percezione d6, Persuasione d4, Sparare d8

Carisma: 0; Parata: 5; Passo: 15; Robustezza: 5

Svantaggi: Giuramento (Agenzia), Cautio

Vantaggi: Contatti (Agenzia), Senso del Pericolo

Equipaggiamento: Desert Eagle (Gittata: 37,5/75/150; Danni 2d8; CdT 1; Colpi 7; PA 2; semiautomatica), coltello (For+d4).

Rebecca Arnaux, Cineromante

E' stato Augusto Ghites a insegnarti questo schifo: inalare o fumarsi le ceneri dei Morti e richiamarli davanti a te (o è tutto nella tua testa?) per risolvere i loro casi, dare loro pace, vendere ai parenti il loro ultimo saluto... o più spesso il luogo dove hanno nascosto i loro soldi...

Non sai perché funziona, ne come mai tu e Ghites ci riuscite e tutti gli altri no, ma sai per certo come si fa: devi trovare le ceneri dell'interessato e fartele, in un modo o nell'altro. E allora succede la magia...

Attributi: Agilità d6; Forza d4; Intelligenza d8; Spirito d6; Vigore d6

Abilità: Combattere d6, Conoscenze (Occulto) d6, Furtività d6, Investigare d6, Percezione d4, Persuasione d6, Scassinare d6, Sparare d6

Carisma: 0; Parata: 5; Passo: 15; Robustezza: 5

Svantaggi:

Vantaggi: Cineromante. Il trucco funziona così: hai bisogno di almeno un pizzico delle ceneri di un defunto (anche realizzate sul momento) e devi inalarle o fumarle, o consumarle in altro modo. A quel punto, l'Ombra del defunto ti si manifesta davanti per circa un minuto e puoi interrogarla, sempre che sia intenzionata a parlarti. Puoi sempre usare delle Prove contrapposte di Persuasione o di Intimidire contro il suo Spirito per cambiare la sua Reazione, o semplicemente convincerla a parole. Il Game Master decide cosa l'Ombra evocata possa conoscere e rivelare.

Equipaggiamento: Glock 9mm (Gittata: 30/60/120; Danni 2d6; CdT 1; Colpi 17; PA 1; semiautomatica), coltello (For+d4), Kit attrezzi da scasso.

Marvin di San Germano, Investigatore privato

Non hai mai conosciuto i tuoi genitori. A pochi giorni di vita qualcuno ti ha lasciato sulla porta dell'orfanotrofio delle Suore di San Germano e le monache ti hanno cresciuto tra gli altri bambini.

Il tuo carattere e le tue "doti" ti hanno fatto sempre distinguere dagli altri bambini e la Madre Superiora ti ha un giorno anche rivelato *quello che sta succedendo...*

Negli ultimi anni hai aperto un'agenzia come detective privato. All'inizio volevi occuparti di casi normali: corna, sorveglianza, frode assicurativa, le solite cose... Poi hai avuto a che fare con i dannati Spettri e hai risolto l'affare brillantemente.

Da allora la voce si è sparsa e il Bureau ti ha contattato, e convinto a far parte del loro Programma *Vallum*. Per te va bene, finché pagano...

Attributi: Agilità d6; Forza d4; Intelligenza d8; Spirito d6; Vigore d6

Abilità: Bassifondi d8+2, Combattere d6, Conoscenze (Occulto) d8, Investigare d8+2, Percezione d6, Sparare d6

Carisma: 0; Parata: 5; Passo: 15; Robustezza: 5

Svantaggi: Codice d'onore, Leale

Vantaggi: Occultista (una volta per sessione puoi tirare fuori un oggetto speciale "esoterico" o un'informazione speciale che serve a portare avanti il caso, Investigatore (+2 a Percezione nel cercare indizi)

Equipaggiamento: Glock 9mm (Gittata: 30/60/120; Danni 2d6; CdT 1; Colpi 17; PA 1; semiautomatica), coltello (For+d4).