

# UN MISTERO A TORINO

Questo mistero è liberamente scaricabile ed è da considerarsi materiale introduttivo per il gioco. Va benissimo se decidete di usarlo come spunto di partenza per far provare il gioco ai vostri amici ma sconsiglio di usarlo come parte di un arco narrativo più lungo, visto che manca i fondamentali requisiti di essere legato strettamente con le storie dei Cacciatori e di essere costruito sui loro spunti.

Ne **Il Mostro della Settimana** non ci sono storie già scritte e vista la semplicità e velocità con cui si scrive un mistero, penso che chiunque possa farlo (al massimo con l'aiuto di Wikipedia)

## COSA SERVE

Per questo mistero ti servirà

- questo file stampato (questa pagina singola, le altre fronte/retro)
- una copia dei seguenti libretti (L'Umano, Il Mostruoso, Il Visionario, Il Sinistro) tutti scaricabili liberamente dal sito [www.narrativa.it](http://www.narrativa.it)
- minimo due dadi a 6 facce, meglio una coppia per ogni giocatore
- alcune penne e matite per prendere appunti o schizzare mappe

## AGGANCIO

Ogni mistero de **Il Mostro della Settimana** parte con un aggancio, una scena introduttiva che mette i giocatori a conoscenza di tutte le informazioni necessarie per iniziare ad investigare il mistero. L'aggancio di questo mistero è

*Viene trovato morto l'ex-curatore del museo Renato Raffaeli. Il corpo è nudo e ricoperto di bende e la morte è dovuta a dissanguamento da una ferita da arma da taglio alla giugulare.*

Puoi ambientare la scena dove preferisci, se nella casa della vedova Raffaeli, o alla stazione dei Carabinieri, o anche nel museo direttamente. Sfrutta al meglio le Compars e gli Ambienti che ti sono già stati forniti ma sentiti libero di usarne altri. Le regole per crearne al volo le trovi nel manuale.

Ora sei libero di continuare col mistero. Ricorda che le informazioni che trovi in questo file sono una parte di tutte quelle che i Cacciatori potrebbero cercare. Sono quello che è successo fino al loro arrivo (compreso il piano malvagio del Mostro e dei suoi Tirapiedi) ma non sono assolutamente da considerare come una trama da seguire passo per passo.

Buon divertimento,

*Paolo*



# SEKHMET

## Divoratore (motivazione: consumare persone)

Sekhmet è la dea egizia del sole e della guerra, raffigurata con una testa di leonessa. Nel nostro caso è un mummia con una maschera da leone sul viso (vedi immagine). Non parla e comanda i suoi sudditi con gesti secchi delle braccia. Loro sentono i suoi desideri nella propria mente ed agiscono di conseguenza.

## Poteri sovranaturali:

- immobilizzare con bende (0-danno vicino)
- curarsi col sangue (ogni volta che infligge danno con gli artigli o immobilizza con le bende può recuperare un punto di salute assorbendo il sangue del malcapitato)

## Debolezza

Essendo una dea del sole e del deserto, l'unico modo per ucciderla definitivamente è affogandola o comunque rinchiudendola definitivamente sott'acqua. Se richiusa ancora viva durrerà ben poco.

## Attacchi

- artigli (3-danno corpo-a-corpo)
- raggi solari dagli occhi (2-danno vicino/lontano fuoco magico)

## Armatura

Il mostro ha zero armatura perchè la possibilità di rigenerare vita mi sembra già abbastanza.

## Danno

Sekhmet in questa sua forma incompleta può subire 12 danni prima di lasciarci le penne

□□□□ □□□□ □□□□

## Mosse personalizzate

### Curarsi col sangue

Ogni volta che infligge danno con gli artigli o immobilizza con le bende può recuperare un punto di salute assorbendo il sangue del malcapitato

### Immobilizzare con le bende

Quando vieni immobilizzato con le bende da Sekhmet tira +Duro o +Strano, quello dei due preferisci.

- Con 10+ sono strette ma puoi liberarti subito. Oppure puoi impiegarci un po' di più e nel frattempo leggere una brutta situazione.
- Con 7-9 sono più resistenti di quel che sembra. Se vuoi liberarti hai due scelte: prendi 1-danno ignora-armatura (e Sekhmet si cura di 1); oppure devi agire sotto pressione per liberarti.
- Con 6- sei immobilizzato. Prendi 2-danni AP e Sekhmet si cura di altrettanto. Perdi conoscenza per il danno subito o qualsiasi altra mossa dura il Custode ritenga necessaria.

# STATUE

## Piaga (motivazione: sciamare e distruggere)

Sono state animate con la magia, sono alte più di 2 mt e hanno la pelle molto dura. Essere fatte di pietra però le rende estremamente lente e fragili.

## Attacchi

- schianto (3-danno vicino pesante)

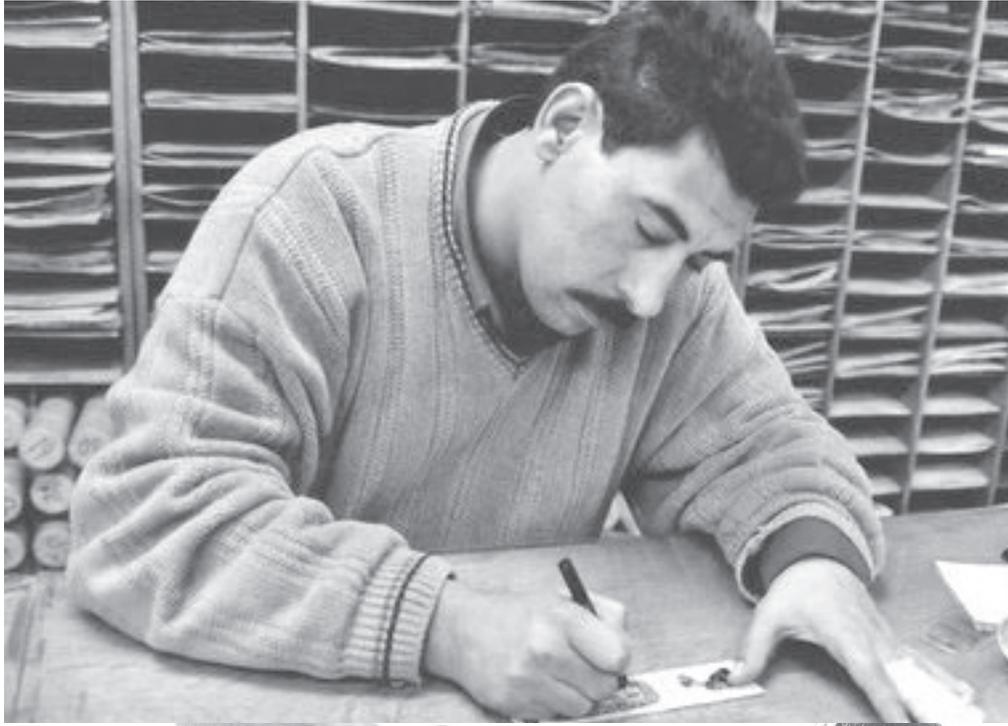
## Armatura

- 3-armatura

## Danno

Ogni statua ha solo 3 punti danno. Sono molto resistenti ma una volta che viene incrinata la statua farla a pezzi non è così difficile.

□□□ - □□□ - □□□  
□□□ - □□□ - □□□



# IL MOSTRO DELLA SETTIMANA



# MR AMID AYMAN E MRS ELENA CALLAS

## Braccio destro (motivazione: spalleggiare il mostro)

Entrambi sono cultisti condizionati da Sekhmet che mettono in atto sacrifici rituali di esseri umani prosciugandoli del sangue e dandolo in pasto alla dea.

## Poteri

### Ankh

I seguaci di Sekhmet possono chiedere l'aiuto del potere dell'Ankh per difendersi. Finchè lo portano al collo hanno armatura 3 come le statue. L'effetto visivo è che la loro pelle diventa dura come pietra e il monile che portano al collo brilla di luce intensa.

### Kopesh

I seguaci di Sekhmet sono armati di questa spada curva tradizionale. È una spada normale (3-danno corpo-a-corpo sporco) ma ha la capacità di trasferire parte del sangue di cui si bagna a Sekhmet. Ogni volta che infligge danno può curare di altrettanto danno la dea, ma poi diventa rovente (il sangue diventa della dea e quindi è caldo come il sole) e quindi non può più essere impugnato per almeno 5 minuti. L'effetto visivo ed uditivo è quello dell'olio bollente.

## Debolezze

La loro debolezza è dovuta al fatto che togliere loro l'Ankh e renderli esseri umani normalissimi non dovrebbe essere troppo difficile.

## Attacchi

- il Kopesh

## Armatura

- senza l'Ankh 0-armatura

## Danno

7 come un essere umano normale

Mr Amid Ayman



Mrs Elena Callas



# CONTO ALLA ROVESCIA

- 1 **Giorno:** la moglie del curatore si intrufola di notte nel museo per parlare con Ayman e Callas ma loro la sacrificano
- 2 **Ombre:** Enzo il guardiano del museo viene trovato morto
- 3 **Vespro:** un gruppo di persone viene catturato nel museo durante l'orario di visita per venire sacrificato
- 4 **Tramonto:** Sekhmet risorge in tutto il suo potere e torna in Egitto per cominciare la sua conquista del mondo
- 5 **Crepuscolo** -----
- 6 **Mezzanotte** -----

# COMPARSE

## Enzo il guardiano

Innocente (motivazione: fare la cosa giusta)

## Maresciallo Bianchini dei Carabinieri

Scettico (motivazione: negare spiegazioni soprannaturali)

## Anna Santoro, la moglie del ex curatore

Vittima (motivazione: mettersi in pericolo)

# AMBIENTI

## Il museo

Incrocio (motivazione: unire cose e persone)

## La casa di Raffaeli

Centro (motivazione: rivelare informazioni)

## La stanza in cui sono esposte le statue

Trappola mortale (motivazione: ferire gli intrusi)