

CASO
DEMO

BUREAU OF INVESTIGATION

LO STUDENTE SCOMPARSO



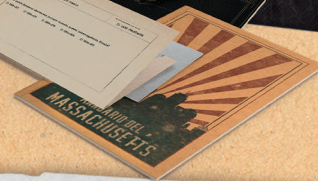
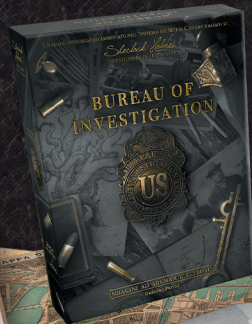
"Benvenuti al Bureau of Investigation, agenti!
Ecco a voi cinque casi molto singolari che
metteranno alla prova il vostro talento
investigativo... e il vostro coraggio..."

Bureau of Investigation - Indagini ad Arkham
e Altrove si basa sulle regole di Sherlock
Holmes Consulente Investigativo, alle quali
si aggiungono nuove meccaniche originali.
Non avete bisogno di conoscere Sherlock Holmes
Consulente Investigativo per giocare.

In squadra, seguite le piste, interrogate
i testimoni, esaminate i documenti e rivelate
le minacce che incombono sull'umanità.

Buona fortuna, agenti!

1-8 giocatori
14+/90 min



Questo caso demo è più breve e semplice
rispetto ai casi inclusi nella scatola di **Bureau of
Investigation**.

Per cominciare, leggete l'introduzione qui sotto.
Poi, potete leggere un certo numero di piste prima di
passare alla sezione Intervento. Ogni pista è numerata e
può essere letta sia nella sezione **Interrogatori** (dove
entrate direttamente in contatto con gli individui), che
nella sezione **Investigazioni** (dove cercate di ottenere
informazioni in maniera indiretta), oppure in entrambe
(scegliete voi in che ordine, ma farlo conterà come
2 piste). Vi consigliamo di annotare le piste che seguite,
in modo da poterle rileggere in qualsiasi momento.

Quando avete esaurito il numero di piste a disposizione,
scegliete 1 luogo (e soltanto 1) e leggete il paragrafo
corrispondente nella sezione Intervento. Se quel
paragrafo non esiste, avete perso.

INTRODUZIONE

Dipartimento di Giustizia degli Stati Uniti
Bureau of Investigation

5 aprile 1929, Distretto Ovest del Dipartimento di Polizia di Arkham

Sono le 6 del mattino di un venerdì piovoso e, in qualità di agenti del Dipartimento di Polizia della città di Arkham, prendete servizio ora. Non si prospetta nulla di eccitante dalla giornata che sta per iniziare. Trovate la solita vecchia pila di scartoffie sulla vostra scrivania e l'immane odore di cane bagnato emanato dalle celle degli ubriachi. Poco dopo, Burt, il direttore, vi convoca nel suo ufficio. Speranzosi che un nuovo caso vi allontani dalle vostre scartoffie, vi affrettate a incontrarlo.

«Il professor Bernard Bradshaw della **Miskatonic University (1300)** è venuto da me ieri sera. Ha voluto fare rapporto in merito alla scomparsa di un suo ligio studente, Albert Copper. È assente da tre settimane. Il professore era passato alla **pensione di Mrs. Charline (1900)**, dove Albert ha una stanza in affitto, ma non si trovava là. Immagino che sia andato a convivere con una qualche ragazza da un'altra parte. Ciò nonostante, ho promesso che avremmo investigato a riguardo. E con noi, intendo voi. Avete tempo fino a questa sera per trovare il ragazzo, intesi?»

Potete leggere **10 piste** prima di passare alla sezione Intervento.

Riflettete rapidamente su quali altri luoghi potrebbe essere utile visitare nel corso dell'indagine, come il **Distretto Centrale del Dipartimento di Polizia (1400)** e l'**obitorio (1200)**.



1200

Quando il responsabile dell'obitorio risponde negativamente alle vostre domande, realizzate che la vostra missione sarà un po' più complicata del previsto.

«No, in questi mesi non ho ricevuto alcun corpo che corrisponda alla vostra descrizione. Tra l'altro, devo ammettere che ultimamente le acque sono molto calme. L'unico corpo che ho ricevuto la notte scorsa era di questo operaio che era stato colpito da una trave d'acciaio. Guardate le sue unghie, spesse, sporche e nere. Non ho mai visto nulla di simile prima d'ora. Questa città non smette mai di sorprendermi.»

1300

Il professor Bradshaw vi dà il benvenuto nel suo ufficio. «Non posso neanche pensare che Albert abbia abbandonato gli studi. È uno dei miei allievi più diligenti e brillanti.»

Gli chiedete se c'erano stati segnali di avvertimento della sua scomparsa.

«No, assolutamente nulla. A dire il vero, è stato stanco per settimane, probabilmente a causa del lavoro personale che richiedo ai miei studenti. Penso di essere severo, ma giusto. In ogni caso, sono molto preoccupato per la sua scomparsa.»

1340

Venite ricevuti da Amy Boisnard, la direttrice della biblioteca, una vecchia zitella dall'abbigliamento molto formale.

«Albert Copper, sì, assolutamente, so molto bene chi è. È uno studente modello, di famiglia modesta. Negli ultimi mesi sembrava piuttosto stanco, con occhiaie profonde e mani che tremavano leggermente. In settembre ha preso in prestito principalmente libri di matematica e fisica, oltre ad alcune riviste scientifiche. Ultimamente le sue richieste si sono rivolte a opere più originali: astronomia, poi riti ancestrali e infine esoterismo. Circa un mese fa, ha fatto una richiesta molto insistente per alcuni libri conservati in una sezione protetta della biblioteca. Sfortunatamente, il professor Armitage, che dirige quel dipartimento, è attualmente a Dunwich e non ha potuto dare seguito a tale richiesta. Sono passate tre settimane e da allora non ho più visto Albert.»

1400

Max Senrick, un sergente maggiore sul campo, vi riceve nel suo ufficio. Non vi guarda dall'alto in basso e lo apprezzate. Avete lavorato insieme diversi anni fa e vi siete trovati bene. Si offre di informarvi sulla pensione di Mrs. Charline.

«Tempo fa abbiamo avuto a che fare con due ragazzi che alloggiano lì. Il primo era uno dei Raxon, Gerald, credo. L'abbiamo beccato a pisciare su un'autopattuglia mentre era ubriaco. Aveva bevuto una mezza fiaschetta di whisky, ma l'abbiamo lasciato andare con un avvertimento. Quando è sobrio, è un bravo ragazzo. C'è poi Emily Sundeer, ribelle anche lei, ma più incline alla politica. Una "suffragetta", come si suol dire. Non ho mai sentito parlare di Albert Copper, però.»

Aggiunge sottovoce: «Ma quanti di voi stanno indagando su questo caso? Devo confessare che ho incontrato un investigatore privato. Era con la polizia dieci anni fa, quindi ci scambiamo consigli di tanto in tanto. È un uomo dai capelli rossi, alto, con una faccia improbabile. Anche lui voleva informazioni sulla pensione. Poi ci sono anche due ragazzi di Boston, tipi militari. Mi hanno detto che venivano dall'ufficio interrogatori o qualcosa del genere. Federali, credo. Stavano chiaramente cercando informazioni su Albert. E ora voi. Non può essere una coincidenza.»

1900

La pensione di Mrs. Charline è un edificio a tre piani le cui finestre, che sembrano occhi, le conferiscono un aspetto inquisitorio. Si trova in una zona tranquilla di Arkham, a qualche centinaio di metri dall'università. Una pensione ideale per studenti che cercano un tetto, cibo cucinato e un po' di pace e tranquillità per una modica somma di denaro.

Dovete bussare più volte prima che una piccola donna venga ad aprirvi la porta, con sospetto. Poi, abbagliata dalle vostre uniformi scintillanti, abbassa la guardia e vi fa accomodare nel suo soggiorno, che confina con una cucina che odora di erbe e stufato. Vi rendete presto conto che Mrs. Charline parla poco e vi fa ripetere due volte tutto quello che le chiedete.

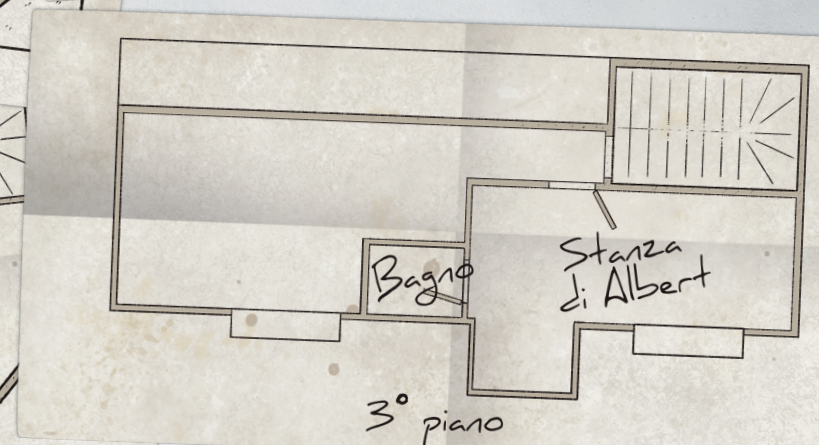
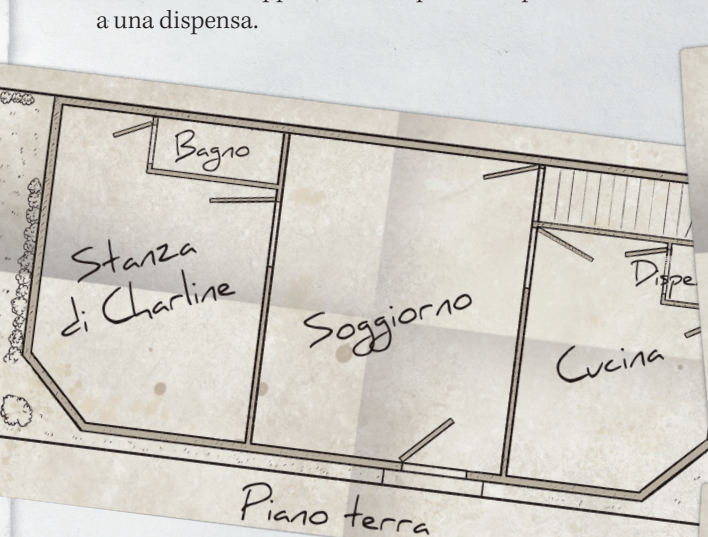
«Oh! Sapete, i miei piccoli studenti sono un po' come i bambini che non ho mai avuto. Ebbene sì, mio marito è morto al fronte nel 1918. Io ero infermiera laggiù, in Francia, ma non ho potuto fare proprio niente per lui. Mi sento ancora in colpa e non ho mai iniziato una nuova vita. Quindi mi prendo cura dei miei piccoli. Cucino del buon cibo per loro e pulisco quando lasciano sporczia sul pavimento della cucina. Prendo sul serio il mio lavoro e tengo le cose in ordine qui.»

Provate a chiederle l'elenco degli inquilini della pensione tra un aneddoto e l'altro, tutti riguardanti il suo lavoro di infermiera durante la guerra.

«Al primo piano c'è **Gerald (1921)**. Ha il suo bel caratterino, quello. Mi ricorda mio marito in gioventù. Sullo stesso piano troverete la **stanza di Rose (1922)**. È molto gentile. Non sarete in grado di parlarle; è in vacanza con i suoi genitori, per quanto ne so. Al secondo piano, Emily occupa la stanza in fondo al corridoio e alla vostra sinistra troverete quella di **Daryl (1932)**. Non è un gran chiacchierone. Sempre immerso nei suoi libri. Tutto il contrario di **Emily (1931)**, un vero diavolo, ma sempre pronta a darmi una mano. È una bella persona. All'ultimo piano troverete la stanza di **Albert (1941)**. Chiunque vi dirà che è il più brillante del gruppo. Non pensa che al suo lavoro, e questo è diventato ancora più vero negli ultimi mesi. D'altronde, è abbastanza semplice: lavora così tanto che non l'ho visto per niente ultimamente. Se volete parlargli, dovete andare a bussare alla sua porta.»

Prima di prendere congedo, Mrs. Charline vi consegna un grosso mazzo di chiavi e aggiunge: «Ho scritto il nome di ogni studente sulle chiavi. È meglio così, da qualche anno ho problemi di memoria.»

Prima di proseguire con le vostre indagini, fate un rapido giro al piano terra. Il soggiorno è semplice, ornato solo da un tappeto sui toni del rosso e, sulla mensola del camino, dalla fotografia di una giovane coppia: un soldato e un'infermiera. La stanza di Mrs. Charline è molto ordinaria. Il giardino è minuscolo e ben curato. La cucina è piena di cibo e utensili. Una mannaia posizionata accanto a due belle galline attira il vostro sguardo verso il tavolo. Più lontano, notate una grande serratura a combinazione apposta su una porta che probabilmente conduce a una dispensa.



1921

Gerald vi apre la porta, gli occhi vuoti e un alito più che discutibile in questi tempi di proibizionismo.

Non gli piace la polizia, e questo è chiaro dal tono della sua voce. Tuttavia, risponde alle vostre domande.

«Non so molto di Albert, Non ci frequentiamo molto. È profondamente impegnato nel suo lavoro. Non come me! Cerco di godermi la vita al massimo, se capite cosa intendo.»

Ma poi si ricorda qualcosa: «Ah! Sì, il suo unico svago è passare più tempo possibile con Rose. Studenti in una pensione e tutta quella roba... Sapete come funziona, no? O forse non avete proseguito l'istruzione superiore... Li ho visti qui l'ultima volta, proprio su questo pianerottolo, un mese fa. Stavano discutendo, credo.»

1922

Bussate alla porta di Rose, ma invano. Non risponde nessuno.

1926

Gerald lancia un'occhiata stanca alla spilla che gli avete presentato.

«Ah, questa spilla! L'ho trovata in cucina la settimana scorsa, credo, ma non ricordo esattamente quando.»

1931

Emily vi apre la porta. All'inizio ha uno sguardo sfuggente e un atteggiamento difensivo. Tuttavia, quando le chiedete di Albert, si dimostra finalmente loquace.

«Albert è un ragazzo un po' strano. L'ho visto andare in giro con un piccone coperto di terra. Nel corridoio. A notte fonda. Penso che sia sonnambulo e devo dire che sono passate diverse settimane da quando l'ho visto l'ultima volta. Potrebbe essere andato in viaggio. L'ho sempre trovato un po' spaventoso, quindi non gli ho mai parlato molto.»

1932

«**C**redete davvero che, con tutti i miei studi, abbia il tempo di ascoltare le vostre fandonie? Bla bla bla, domande... Non so cosa sia successo ad Albert, ma c'è da dire che nelle

ultime tre settimane sono finalmente riuscito a dormire un po'. Francamente, le urla per tutta la notte, gli stupidi canti... impossibile capire qualsiasi cosa stesse dicendo. Ah, sì! L'unica volta che ho sentito parole comprensibili, ho capito "ratto" e "strega", potete immaginare il delirio del ragazzo.»

È così che Daryl vi accoglie non appena dite le prime parole. E continua, sempre altrettanto agitato: «All'inizio era un ragazzo normale, poi è diventato frenetico. E Mrs. Charline, che è sorda come una campana, evidentemente non ha sentito niente. Le granate nel '18. Cosa m'importa della sua Grande Guerra e delle trincee? A proposito di trincee, devo menzionare il cattivo odore di Albert. Puzzava di terra appena scavata e di carcassa in decomposizione. Sono contento che se ne sia andato». Interrompete rapidamente la conversazione con questo studente sboccatto.

1936

Emily osserva attentamente la spilla e vi dice che apparteneva senza alcun dubbio a Rose.

1937

Daryl osserva attentamente la spilla, come immerso in un oceano di indecisione, prima di dirvi: «Non ricordo se appartenesse a Rose o a Emily. Sono veramente dispiaciuto.»

1941

Prima che abbiate il tempo di bussare, la porta si apre per far uscire due uomini con i capelli corti che indossano una redingote nera. Chiudono immediatamente la porta, impedendovi di vedere la stanza dietro di loro. «Mr. Copper non è qui. È in vacanza studio. Buona serata.»

Sbalorditi, osservate i due energumeni alzare i tacchi e precipitarsi giù per le scale della pensione.

2000

Ipswich è a meno di un'ora da Arkham, ma apprezzate il viaggio vedendolo come un'opportunità per sfuggire all'atmosfera monotona del vostro quartiere. La piccola casa che appartiene ai genitori di Rose è circondata da un giardino perfettamente curato. Dopo esservi scambiati le solite cortesie e aver sorseggiato un ottimo caffè che la padrona di casa vi ha servito, i Miller vi dicono che anche loro stanno cercando

qualcuno: loro figlia. Non la vedono da una settimana. Avrebbe dovuto far loro visita, ma non è mai arrivata a Ipswich. Il padre si è anche recato ad Arkham, ma senza successo. La madre vi informa che due giorni fa hanno assunto un investigatore privato: un uomo alto, dai capelli rossi, con il naso rotto, ma non hanno ancora avuto sue notizie.

Quando Burt viene a sapere della scomparsa di Rose, vi concede qualche ora in più per trovare entrambi gli studenti. Potete visitare **3 piste aggiuntive**.

2005

I genitori di Rose si irrigidiscono quando vedono il gioiello che mostrate loro. Il padre stringe i pugni prima di voltarsi per nascondere la sua emozione. È la madre a prendere la parola: «Sì, è la spilla di Rose. Gliel'abbiamo data prima che partisse per gli studi e andasse in città. Una ricompensa per i suoi sforzi e un portafortuna... Questo significa che avete... che lei è...». Prendete al volo la povera donna mentre crolla a terra. Prima che riprenda i sensi, dovete ripeterle più volte che non avete ancora trovato sua figlia.

Partite colmi di emozione e di una rinnovata determinazione: troverete Rose, a qualunque costo!

2010

L'uomo alto, dai capelli rossi, si presenta con queste parole: «Ehi, ragazzi. Non c'è niente di cui preoccuparsi! Lavoro per la polizia. Sono James Peacock, un investigatore privato». Vi stringete la mano e l'atmosfera diventa subito amichevole: parlate la stessa lingua e avete lo stesso obiettivo. «Sono stato assunto dai Miller. Sono preoccupati per loro figlia. Finora, non ho trovato nulla di allarmante. Ho dedotto che avesse una cotta per il suo coinquilino nerd e, secondo me, è scappata con lui. Quindi, so che non si addice a due ragazzi come loro, ma ehi, quando Cupido si presenta con il suo fucile Thompson, Dio solo sa cosa può succedere!»



1300

Trascorrete un bel po' di tempo a guardare l'andirivieni nei dintorni dell'università e vi rendete subito conto che, visto il numero di studenti presenti, vi sarà difficile riconoscere qualcuno. Dopo qualche minuto, però, grazie alla descrizione del professor Bradshaw fatta da Burt, riuscite a individuarlo in mezzo a una folla di studenti. Lo seguite, prima con gli occhi, poi a piedi mentre si dirige lungo un vicolo che costeggia un parco recintato. Lì incontra un uomo dai capelli rossi e l'aria sospetta. Bradshaw gli porge una busta marrone. I due uomini si separano rapidamente prima di tornare ciascuno alle proprie occupazioni.

1340

Armati di un mandato di perquisizione, mettete le mani su tutti i libri che Albert aveva preso in prestito e restituito alla biblioteca. Dopo aver trascorso un'ora buona a leggere, vi rendete conto che si è assicurato di annotarne alcuni: calcoli angolari, teorie sull'effetto delle costellazioni su luoghi specifici di Arkham. Nient'altro che deliri esoterici, che non forniscono alcun indizio su dove si trovi.

1900

La pensione di Mrs. Charline è un edificio a tre piani le cui finestre, che sembrano occhi, le conferiscono un aspetto inquisitorio. Si trova in una zona tranquilla di Arkham, a qualche centinaio di metri dall'università. Una pensione ideale per studenti che cercano un tetto, cibo cucinato e un po' di pace e tranquillità per una modica somma di denaro. Decidete di fare una ricerca al piano terra in assenza della sua proprietaria. Il soggiorno è semplice, ornato solo da un tappeto sui toni del rosso e, sulla mensola del camino, dalla fotografia di una giovane coppia: un soldato e un'infermiera. La stanza di Mrs. Charline è molto ordinaria. Il giardino è minuscolo e ben curato. La cucina è piena di cibo e utensili. Una mannaia posizionata accanto a due belle galline attira il vostro sguardo verso il tavolo. Più lontano, notate una grande serratura a combinazione apposta su una porta che probabilmente conduce a una dispensa. Tutto è perfettamente tenuto e pulito con cura, tranne forse la parte inferiore dei mobili della cucina, che nasconde tracce di terra.

1918

Approfitando dell'assenza della padrona di casa, che è andata a fare spesa al mercato vicino, entrate con discrezione nella sua cucina e armeggiate con la serratura a combinazione che chiude la porta di accesso alla dispensa. Il codice che avete dedotto è corretto e apre la strada, non alla dispensa, ma a una scalinata umida. Muniti solo di una torcia e del vostro coraggio, iniziate a scendere.

Il pavimento in pietra lascia presto il posto a un caos di rocce e terra smossa. Lo stretto passaggio umido scende sempre più in profondità. Alla fine, dopo una trentina di metri, un ammasso di stracci insanguinati misti a ossa e brandelli di carne vi fa intravedere la triste verità. Rose non è semplicemente scomparsa, è stata data in pasto a un qualche animale affamato. Proseguite, seguendo una sudicia scia di sangue e pezzi di carne, come una specie di disgustosa caccia al tesoro. Nel punto in cui il passaggio si divide in diverse gallerie, iniziate a sentire urla, grugniti e passi. Stanno tutti convergendo nello stesso punto: voi. La torcia scivola via dalle vostre mani mentre la marea di zanne e artigli vi spazza via. E lì, nel raggio della torcia, vedete un corpo raggomitolato a terra.

Avete completato perfettamente la vostra missione trovando i corpi dei due studenti senza alcun aiuto esterno. Ironia della sorte, sembrerebbe che la vostra sagacia e la vostra curiosità non saranno premiate oggi. Siete morti.

1921

Approfitando dell'assenza di Gerald, usate le chiavi che vi sono state affidate da Mrs. Charline per entrare nella sua stanza. A parte un pavimento scricchiolante che vi ricorda il ponte di una nave e un assortimento di spazzatura e vestiti sporchi, non trovate nulla di interessante. Ah, sì! Trovate nel cassetto del suo comodino una spilla di bella fattura che deve essere appartenuta a una donna.

Se volete chiedere a qualcuno di questa spilla o associarla a un luogo particolare, aggiungete 5 al relativo paragrafo e leggete il testo corrispondente.

1922

La stanza di Rose è ben tenuta. Nulla sembra insolito. Tuttavia, dopo una breve ricerca, trovate molte lettere ricevute dai suoi genitori che raccontano della tranquilla vita quotidiana nella piccola città di **Ipswich (2000)**. Scoprite anche che Rose deve trovarsi lì proprio in questo momento. Un pezzo di carta accartocciato che prendete dal cestino risulta

essere la lettera che Albert le ha scritto la scorsa settimana per interrompere la loro relazione. Infine, il portagioie di Rose è completo tranne che per un astuccio che potrebbe contenere, per esempio, un grande ciondolo.

1927

Tirate fuori la spilla dalla vostra tasca e provate a metterla nell'astuccio. Ci sta perfettamente.

1931

Assicurandovi di tenere lontana l'inquilina, entrate nella stanza di Emily. A prima vista, sembra tenuta alla perfezione. Un po' troppo, in effetti. Notate subito che la pila di libri e il necessario per scrivere sulla sua scrivania sono ricoperti di polvere, a indicare che non vengono utilizzati da diverso tempo. Lo stesso non si può dire della macchina da scrivere e della moltitudine di documenti nascosti sotto il letto. La maggior parte sono volantini politici il cui obiettivo principale è l'emancipazione delle donne. Alcuni opuscoli tracciano un parallelo tra il movimento delle suffragette inglesi e l'applicazione dei loro metodi negli Stati Uniti. Trovate il suo diario, in cui condivide i suoi commenti e pensieri sulla pensione. Non capisce perché Rose sia infatuata di quel "perdente" di Albert, che rimprovera per il suo comportamento piuttosto sospetto. Descrive il suo andirivieni notturno, che lei interpreta come sonnambulismo.

1932

Visitate questa stanza mentre il suo inquilino è assente, e non notate nulla di particolare, a eccezione di alcuni curiosi batuffoli di cotone imbevuti di cera sul comodino e una serratura interna recentemente aggiunta sulla porta.

1941

A una prima occhiata, la stanza di Albert vi lascia relativamente perplessi. Gli angoli della stanza sono illogici, come a indicare la presenza di tramezzi. Ma dopo aver bussato a tutte le pareti, niente suona particolarmente vuoto. Trovate un gran numero di libri presi in prestito dalla **Biblioteca di Arkham (1340)**. La maggior parte di essi tratta di astronomia, riti ancestrali ed esoterismo. Ma la cosa più strana che notate sono le tracce di terra sul pavimento. E questi rumori graffianti provenienti dalle pareti...

2000

Dopo aver passato un'ora ad aspettare nella vostra auto, non lontano dalla casa dei genitori di Rose, vedete un individuo dall'aria sospetta che bussa alla loro porta. Parla con il padre di Rose per alcuni minuti prima di proseguire per la sua strada. Un rapido pedinamento rivela il suo "quartier generale": un camion coperto che ha adibito a **ufficio ambulante (2010)**.

2010

Prendete tempo per osservare questo curioso individuo mentre traffica dentro e intorno al suo camion. Legge alcuni documenti e il contenuto di una grande busta marrone. Viene però subito interrotto dall'arrivo di due energumeni in redingote nere. La conversazione è breve, poiché si ritrova minacciato da uno di loro, mentre l'altro afferra la maggior parte dei fogli che stava sfogliando.



INTERVENTO

1900

Una rapida panoramica della pensione vi permette di concentrarvi su un punto essenziale: la dispensa. Dopo aver forzato la serratura con un piede di porco, notate una rampa di scale che porta al seminterrato.

Mentre vi apprestate a scendere, due uomini in redingote nere vi fermano, mostrandovi i distintivi di un ufficio federale di cui non sapete nemmeno l'esistenza: il BOI. Alla vista della loro attrezzatura (una torcia collegata a un fucile calibro 12, pugnali da trincea, pistole di grosso calibro e imbracature appese alle loro tute), fate un passo indietro. Questi tipi sono dei professionisti. Cominciano a scendere nelle viscere della terra.

Dopo un'ora scandita da una serie di esplosioni, i due uomini finalmente risalgono, sporchi e feriti.

«Non c'è più nulla da fare per questi ragazzi. Avete fatto tutto quello che potevate, ma era già troppo tardi.»

Il più alto dei due vi posa una mano sulla spalla in un gesto di compassione e continua: «Avete fatto un lavoro eccezionale oggi. Abbiamo sempre bisogno di ragazzi intraprendenti e coraggiosi come voi al Bureau. Se siete interessati, venite a trovarci domani mattina.»

Poi scompaiono con la stessa rapidità con cui sono apparsi. Nessuno avrebbe saputo che erano stati qui se non fosse stato per le tracce di terra sul pavimento, l'odore di carcassa in decomposizione proveniente dal seminterrato e questo biglietto da visita del Bureau of Investigation.

Avete completato la vostra missione e ora potete scoprire avventure ancora più entusiasmanti e originali nel gioco da tavolo **Bureau of Investigation**.

1918

Èate un'occhiata ai vostri colleghi della stazione di polizia che sono venuti a darvi una mano. I loro sguardi determinati rismano la fiducia in voi stessi e date inizio all'intervento.

Tutti conoscono il proprio ruolo e il piano terra viene rapidamente messo in sicurezza. Vi precipitate in cucina e armeggiate con la serratura a combinazione che chiude la porta di accesso alla dispensa. 1... 9... 1... 8... Avestate ragione! Al posto della dispensa, vi aspetta una rampa di scale umida. Incoraggiati dalla presenza dei vostri compagni d'armi, iniziate a scendere.

Presto il pavimento di pietra lascia il posto a un caos di rocce e terra smossa. Mentre avanzate con una certa difficoltà attraverso una trincea fangosa, venite fermati da ordini che arrivano dall'alto della colonna d'assalto: «Fermatevi! Risalite!».

Salendo le scale per ultimi, scoprite i vostri colleghi a

semicerchio di fronte a due uomini in redingote nere che mostrano i distintivi di un ufficio federale di cui non sapete nemmeno l'esistenza: il BOI. Questi energumeni hanno un aspetto impressionante: una torcia collegata a un fucile calibro 12, pugnali da trincea, pistole di grosso calibro e imbracature appese alle loro tute. Questi tipi sono dei professionisti.

Il più alto indica le scale dietro di voi: «Prendiamo il comando di questa operazione. La vostra missione: impedire a chiunque altro di seguirci. Ora fatevi da parte». Poi cominciano a scendere nelle viscere della terra. Dopo un'ora scandita da una serie di esplosioni, i due uomini finalmente risalgono, sporchi e feriti.

«Non c'è più nulla da fare per questi ragazzi. Avete fatto tutto quello che potevate, ma era già troppo tardi.»

Il più alto dei due vi posa una mano sulla spalla in un gesto di compassione e continua: «Avete fatto un lavoro eccezionale oggi. Abbiamo sempre bisogno di ragazzi intraprendenti e coraggiosi come voi al Bureau. Se siete interessati, venite a trovarci domani mattina.»

Poi scompaiono con la stessa rapidità con cui sono apparsi. Nessuno avrebbe saputo che erano stati qui se non fosse stato per le tracce di terra sul pavimento, l'odore di carcassa in decomposizione proveniente dal seminterrato e questo biglietto da visita del Bureau of Investigation.

Avete completato la vostra missione e ora potete scoprire avventure ancora più entusiasmanti e originali nel gioco da tavolo **Bureau of Investigation**.

1921

Perquisendo la stanza di Gerald, trovate una scorta piuttosto grande di alcol di contrabbando accuratamente nascosta sotto le assi del pavimento. Decisamente troppa per essere destinata al suo consumo personale. Gerald ha appena guadagnato un biglietto di sola andata per la prigione.

Ma nessuna traccia di Albert o di chiunque altro. Avete fallito.

1941

Armati dei vostri strumenti (pale, picconi e olio di gomito), siete determinati a scoprire cosa nasconde questa curiosa stanza. Ma, dopo diverse ore trascorse a scavare dietro ogni muro e a distruggere i pochi mobili presenti, dovete arrendervi all'evidenza: Albert non è qui.

Avete fallito. Rumori graffianti, quasi impercettibili, permangono ancora tutt'intorno a voi.

Un gioco basato sulla meccanica di Sherlock Holmes Consultante Investigativo, creato da Suzanne Goldberg e Gary Grady.

Bureau of Investigation è un gioco creato da Gregory Privat pubblicato da SPACE Cowboys.

Lo *Studiante Scomparso* è stato scritto da GROC e Gregory Privat, a partire da un'idea originale di Gregory Privat.

Tutte le ultime news su Bureau of Investigation e gli SPACE Cowboys sono disponibili su @spacecowboysFR, @space_cowboys_officiel, e @spacecowboys!