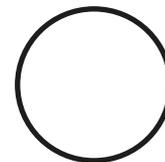


# SCHEDA DEL GRUPPO PER L'OSSERVATORE

# TENERE

NUMERO SESSIONI



NOMI PG	MIKE JEFFERSON	MARLA JEFFERSON	SAMUEL JEFFERSON	ZARA JEFFERSON	TABITHA WASHINGTON
ELUSIONE	9+	7+	7+	13+	12+
FREDDENZA	13+	7+	7+	7+	14+
INTELLETTO	12+	9+	7+	7+	14+
PERCEZIONE	12+	14+	12+	9+	7+
SOCIALITÀ	9+	13+	7+	7+	12+
VIGORE	8+	7+	14+	14+	11+

DIFETTO	Puzzolente	Narcisista	Crisi Epilettiche	Pittoresca	Zoppa
TRAUMA	Licenziato	Amante scomparso	Perdita della casa	Sopravvissuta	Rapita
INCUBO	Essere spiato	Uccidere cucciolo	Osservato	Sacrificata	Insetti

FERITE AL MARTELLO DI SATANA COL SUO MARTELLO	/10			
---	-----	--	--	--

NOTE

# SCHEDA DEL PERSONAGGIO

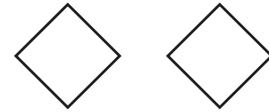
# TENEBRE

NOME: Mike Jefferson

COMPETENZE:

muratore, leggere polizieschi

PUNTI COMPETENZA



CARATTERISTICHE		AGGETTIVO
ELUSIONE	9+	
FREDDEZZA	13+	Impressionabile
INTELLETTO	12+	
PERCEZIONE	12+	
SOCIALITÀ	9+	
VIGORE	8+	Robusto

DIFETTO:

Puzzolente. Puzzi di sudore e porti sempre e solo canottiere. Non è colpa tua se ti fa sempre caldo!



TRAUMA:

Hai perso il lavoro a causa di un collega ambizioso, ovvero quella merda di Tyler Smith.



INCUBO:

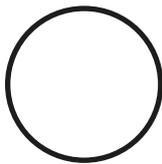
Essere spiato. Temi che qualcuno violi la tua privacy.



E INOLTRE...

Adori mangiare cibo giamaicano, soprattutto "ackee and saltfish".

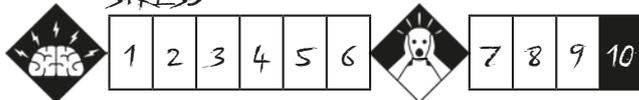
NUMERO SESSIONI



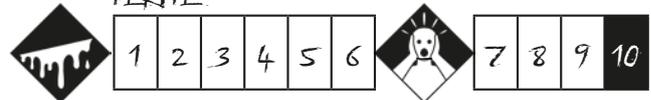
PANICO



STRESS



FERITE



RELAZIONE CON

Marla Jefferson,  
tua moglie

Gelosia. Tua moglie è una bella donna, te la potrebbero portare via! Tu vedi come gli altri uomini la guardano.

RELAZIONE CON

Samuel Jefferson,  
tuo figlio

Sottomissione volontaria. Cerchi di fare tutto per rendere felice tuo figlio, per questo lo asseondi sempre. Soffre di crisi epilettiche, poverino.

RELAZIONE CON

Zara Jefferson,  
tua figlia

Apprezzamento. Tua figlia è proprio una tipa tosta, intelligente e simpatica!

RELAZIONE CON

Tabitha Washington,  
tua suocera

Gelosia. Tua suocera dovrebbe vederti come un figlio (anche se non lo sei) e invece non lo fa. Perché? Perché non ti considera come considera tua moglie? Dopotutto tu hai fatto di tutto per renderla sempre felice! L'hai anche presa in casa con te alla morte di tuo suocero, George!

**Beni Importanti:** nessuno, sei totalmente al verde!

**Descrizione:** sei un uomo di trentasei anni, con una moglie che ami all'infinito, due figli di diciotto (Samuel) e sedici anni (Zara) e tua suocera vedova (Tabitha) sempre al seguito. Hai fatto da sempre il muratore, sei un uomo onesto e di sani principi. Ti sarebbe piaciuto diventare uno scrittore di libri polizieschi, che adori leggere nei momenti liberi, ma hai avuto a diciotto anni (per sbaglio) il primo figlio, ti sei sposato con Marla (la miglior atleta del liceo con un fisico da urlo) e hai dovuto accettare il primo lavoro trovato: il muratore. Purtroppo le cose non sono andate bene. Hai perso il lavoro a causa di un tuo collega (quel bastardo di Tayler Smith, uno sbruffone da due soldi) che ha messo in giro cattive voci su di te (tutte false) e non sai nemmeno per quale motivo. Fatto sta che sei diventato disoccupato e, per mandare avanti la famiglia, hai quasi finito i soldi che avevi messo da parte. Se questo non bastasse i tuoi figli si sono fatti cattive amicizie: dei tipi di una gang chiamata Bloods. Alla fine, per evitare che i tuoi figli finissero in giri pessimi hai deciso, con tua moglie, di vendere la casa e di cercarne una da un'altra parte, il più lontano possibile da Los Angeles. Miracolosamente ne hai trovata una in un tranquillo paesino di non più di duemila abitanti chiamato Aderville in Ohio, nella Contea di Wayne. Il posto è privo di gang e lì i tuoi figli (che, non perché sei loro padre, ma sono due genietti) potranno rimettersi sui binari giusti. I tuoi figli studieranno alle scuole serie e diverranno qualcuno, a differenza tua. Certo, non sai come perché ora come ora non hai il becco di un quattrino, ma senti che troverai presto un nuovo lavoro e ti rimetterai in sesto. La casa che hai comprato ti è costata, stranamente, una miseria... veramente troppo poco: che sia stregata? Ahahah, no, dai, tu non credi a queste baggianate. La venditrice, tale Mrs Patrickson dell'agenzia House&Houses, ti ha assicurato che è tutto a posto e che i precedenti anziani proprietari, i Williams, se ne sono andati per andare a vivere a Boston, nella stessa città dove viveva da tempo loro figlia, e hanno avuto bisogno di vendere al più presto essendo non più totalmente autosufficienti. L'unica condizione era comprarla immediatamente, perché c'era già la fila di acquirenti, firmare un contratto che ti è stato inviato con un corriere (e che tu hai rispedito indietro tramite lo stesso corriere) e trasferirsi subito: di fatto hai comprato la casa solo due giorni fa e hai dovuto lasciare di corsa Los Angeles per evitare di fartela soffiare. Pensa che non ti ha nemmeno chiesto ancora i soldi: Mrs Patrickson ha detto che avresti potuto pagare con calma nel primo mese di permanenza nella casa. Sei appena arrivato in città. Hai visto il cartello all'inizio del paese: "Aderville, la Città dei Miracoli". Suona bene. Stai scaricando i pacchi con le tue cose dal camion della ditta di traslochi e la casa a due piani (libera su quattro lati!) che hai comprato è davvero stupenda!

# SCHEDA DEL PERSONAGGIO

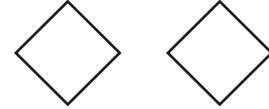


NOME: Marla Jefferson

COMPETENZE:

corsa a ostacoli, flirtare

PUNTI COMPETENZA



CARATTERISTICHE		AGGETTIVO
ELUSIONE	7+	Veloce
FREDDENZA	7+	Non empatica
INTELLETTO	9+	
PERCEZIONE	14+	Distratta
SOCIALITÀ	13+	Antipatica
VIGORE	7+	Ex atleta

DIFETTO:

Narcisista. Saresti arrivata al top se Mike non ti avesse messa incinta. 

TRAUMA:

Il tuo amante, Tyler Smith, è scomparso da alcuni mesi senza lasciare tracce. Fuga volontaria o qualcuno lo ha ucciso? 

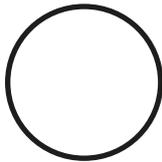
INCUBO:

Temi di uccidere un cucciolo. Chissà come mai hai questa paura senza senso? 

E INOLTRE...

Fai gesti apotropaici davanti ai cimiteri, suore, preti. Secondo te portano male.

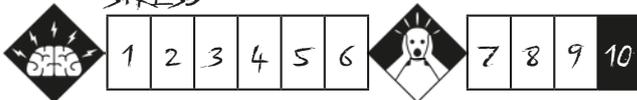
NUMERO SESSIONI



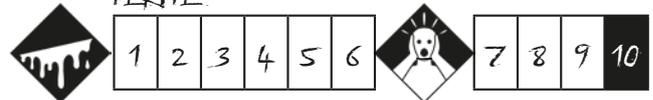
PANICO



STRESS



FERITE



RELAZIONE CON

Mike Jefferson,  
tuo marito

Cameratismo. Oramai l'amore è andato da tempo, però alla fine tuo marito è un ottimo amico. Alla fine è un tipo affidabile.

RELAZIONE CON

Samuel Jefferson,  
tuo figlio

Apprezzamento. Tuo figlio è intelligente e sa farsi valere. Non facile per uno con un fisico gracile e che soffre di crisi epilettiche. Bravo figliolo!

RELAZIONE CON

Zara Jefferson,  
tua figlia

Legame astrologico. Tu sei un Leone ascendente Ariete, tua figlia è Sagittario ascendente Leone, dovete andare per forza d'accordo, lo dicono le stelle.

RELAZIONE CON

Tabitha Washington,  
tua madre

Rancore. Alla fine se hai sposato Mike e hai fatto i figli è colpa di tua madre. Ti sta attaccata come una sanguisuga e ti ha obbligato a fare scelte che ti hanno messo in questi casini. E tuttora non ne vuole saperne di schiodarsi da te. È una sorta di vampiro mentale!

**Beni Importanti:** nessuno, per colpa di Mike che non sa tenersi un lavoro.

**Descrizione:** sei una donna di trentaquattro anni, con un marito che per te oramai è solo un amico (anche se lui non lo sa), due figli di diciotto (Samuel) e sedici anni (Zara) e tua madre (Tabitha) che dopo la morte di tuo padre George vive con voi, ammorbandoti. Al liceo avevi un futuro come atleta: eri la migliore nei cento metri a ostacoli, avresti sicuramente ottenuto una borsa di studio e poi via alle Olimpiadi, ma noooo... sei rimasta incinta e ti sei sposata con Mike e hai dovuto fare la mamma a tempo pieno mandando la tua vita a puttane. E nemmeno così, con tutti i sacrifici che hai fatto, le cose sono andate bene. Mike ha perso il lavoro, non hai capito nemmeno perché, e siete finiti sul lastrico. Se questo non bastasse il tuo ultimo amante, tale Tyler Smith (un vero figaccione con cui avevi una bella intesa e di cui ti stavi anche innamorando, uno che ci sapeva fare e che lavorava con Mike) è scomparso da un giorno all'altro senza lasciare tracce e questo ti ha veramente distrutto. Hai provato a scoprire il motivo della scomparsa usando i tarocchi e guardando la carta del cielo di Tyler (che ha l'ascendente Leone allo stesso grado del tuo Sole, non una intesa da poco), ma non sei arrivata a niente, purtroppo. Se questo non bastasse i tuoi figli si sono fatti cattive amicizie: dei tipi di una gang chiamata Bloods. Alla fine, per evitare che i tuoi figli finissero in giri pessimi hai deciso, insieme a Mike, di vendere quell'appartamento tugurio che chiamavate casa e di cercarne una vera da un'altra parte, il più lontano possibile da Los Angeles. Miracolosamente ne hai trovata una in un tranquillo paesino di non più di duemila abitanti chiamato Aderville in Ohio, nella Contea di Wayne. Il posto è privo di gang e lì i tuoi figli (che sono due geni come te, ma che purtroppo non hanno il tuo stesso fisico sano e possente) potranno rimettersi sui binari giusti. I tuoi figli studieranno alle scuole serie e diverranno qualcuno e non faranno cazzate come fare figli a sedici anni. Ora non hai il becco di un quattrino, ma Mike troverà un nuovo lavoro e vi rimetterete in sesto. Certo, la casa che hai comprato ti è costata, stranamente, una miseria... veramente troppo poco: che sia stregata? Tu a queste cose ci credi, perché sai che sono vere, un sacco di gente ne parla in televisione, e non sei tranquillissima. La venditrice, tale Mrs Patrickson dell'agenzia House&Houses, ti ha assicurato che è tutto a posto e che i precedenti anziani proprietari, i Williams, se ne sono andati per andare a vivere a Boston, nella stessa città dove viveva da tempo loro figlia, e hanno avuto bisogno di vendere al più presto essendo non più totalmente autosufficienti. L'unica condizione era comprarla immediatamente, perché c'era già la fila di acquirenti, firmare un contratto che ti è stato inviato con un corriere (e che tu hai rispedito indietro tramite lo stesso corriere) e trasferirsi subito: di fatto hai comprato la casa solo due giorni fa e hai dovuto lasciare di corsa Los Angeles per evitare di fartela soffiare. Pensa che non ti ha nemmeno chiesto ancora i soldi: Mrs Patrick ha detto che avresti potuto pagare con calma nel primo mese di permanenza nella casa. Arrivata in città hai visto il cartello all'inizio del paese: "Aderville, la Città dei Miracoli". Suona bene. Sei appena arrivata, stai scaricando i pacchi dal camion della ditta di traslochi e la casa a due piani che hai comprato (libera su quattro lati!) è davvero stupenda!

# SCHEDA DEL PERSONAGGIO

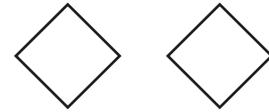


NOME: Samuel Jefferson

COMPETENZE:

computer, membro di una gang

PUNTI COMPETENZA



CARATTERISTICHE		AGGETTIVO
ELUSIONE	7+	Silenzioso
FREDDEZZA	7+	Esperto
INTELLETTO	7+	Vispo
PERCEZIONE	12+	
SOCIALITÀ	7+	Ascoltatore
VIGORE	14+	Debolissimo

DIFETTO:

Cristi epilettica. Ne soffri fin da bambino.



TRAUMA:

Hai perso la casa a causa della perdita di lavoro di tuo padre. Potrebbe succedere di nuovo!



INCUBO:

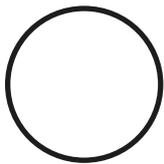
Hai la sensazione di essere costantemente osservato.



E INOLTRE...

Vuoi dimenticare il passato.

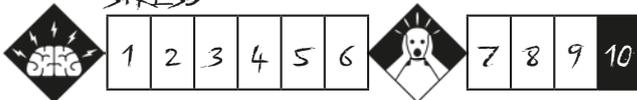
NUMERO SESSIONI



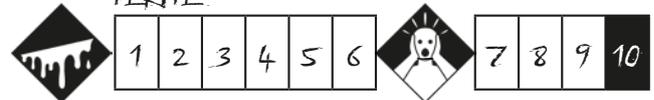
PANICO



STRESS



FERITE



RELAZIONE CON

Mike Jefferson,  
tuo padre

Rispetto. Tuo padre ce l'ha sempre messa tutta per mandare avanti la famiglia, anche nelle peggiori condizioni possibili.

RELAZIONE CON

Marla Jefferson,  
tua madre

Amicizia. Beh, come mamma non è un granché, sciroccata com'è con quelle stronzate dell'astrologia, ma come amica è perfetta!

RELAZIONE CON

Zara Jefferson,  
tua sorella

Rivalità. Tua sorella è una tosta, perciò devi essere più tosto di lei! Devi riuscire a dimostrare che sei meglio di lei.

RELAZIONE CON

Tabitha Washington,  
tua nonna

Rispetto. Tua nonna ha sempre aiutato tua madre. È lei la colonna portante della famiglia.

## NOTE

**Beni Importanti:** una pistola semiautomatica 9mm con caricatore da 15 colpi, ma ne hai solo 6. Te l'hanno regalata i tuoi amici dei Bloods che di sicuro non si aspettavano che saresti scappato come un vile in un altro stato! Infligge D10 Danni.

**Descrizione:** sei un ragazzo di diciotto anni, hai una sorella di sedici anni (Zara) e sei figlio di Mike e Marla. I tuoi genitori ti hanno avuto quando avevano la tua età. Sei un tipo vispo, amante dei computer e in generale della tecnologia. Tuo padre, un muratore, ha sempre navigato in cattive acque e ha perso anche il lavoro. Tua madre, casalinga, non parla d'altro che dell'astrologia e del suo passato da campionessa del liceo nei cento metri a ostacoli. La perdita del lavoro di tuo padre è stato per te un vero shock. Ti sei reso conto che la distanza tra te e un barbone è veramente labile e basterebbe un nonnulla per farti finire sotto un ponte. Inoltre fin da piccolo hai sofferto di crisi epilettiche e questo, unito a un fisico assai gracile e malaticcio, ti ha sempre fatto capire che da solo non ce la puoi fare. Devi far affidamento sul tuo cervello e sulle tue capacità sociali per uscire dai casini. Ti piace anche studiare e avresti voluto andare a una scuola privata con un certo nome, ma invece ti è toccata una scuola pubblica scarsissima di Los Angeles dove sei entrato in contatto con alcuni ragazzi super ripetenti che hanno avvicinato te e tua sorella e vi hanno convinto ad affiliarvi a una gang di strada chiamata Bloods. In mezzo ai Bloods ti senti anche tu un vero duro, non solo uno smidollato malaticcio. Sono proprio loro che ti hanno regalato una pistola senza numero di matricola per un colpo a un benzinaio che avresti dovuto portare a termine qualche settimana dopo per entrare nella gang al cento per cento. Caso vuole che tuo padre e tua madre ti abbiano comunicato d'improvviso che avreste dovuto cambiato casa immediatamente, dall'oggi al domani, e così te ne sei andato da Los Angeles senza poter dire niente a nessuno per finire in una cittadina minuscola dell'Ohio, tale Aderville, nella Contea di Wayne. Non sai come i tuoi genitori abbiano fatto, ma ora che stai guardando mentre mettono le loro cose a posto nella nuova abitazione ti rendi conto che la casa è una figata a due piani, libera su quattro lati: niente più appartamento di due stanze in uno dei quartieri infestati dalla delinquenza. Certo, non sei più nei Bloods, ma alla fine chi se ne frega. Magari potrai trovare una scuola come si deve, tuo padre potrebbe trovare un buon lavoro e tu potresti anche arrivare a prenderti una laurea in informatica. Hai visto il cartello all'inizio del paese: "Aderville, la Città dei Miracoli". Suona bene. Questo è un nuovo inizio e non hai voglia di guardarti indietro. Il passato è passato.

# SCHEDA DEL PERSONAGGIO

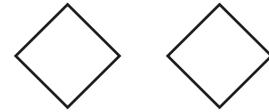
# TENEBRA

NOME: Zara Jefferson

COMPETENZE:

scienza, membro di una gang

PUNTI COMPETENZA



CARATTERISTICHE		AGGETTIVO
ELLUSIONE	13+	Veloce
FREDDEZZA	7+	Combattiva
INTELLETTO	7+	Logica
PERCEZIONE	9+	
SOCIALITÀ	7+	Buffa
VIGORE	14+	Malaticcia

DIFETTO:

Pittoresca. Indossi vestiti militari mimetici che hai colorato con vernice rossa. Porti sempre un basco anch'esso rosso. W i Bloods! 

TRAUMA:

Tua madre ha cercato di ucciderti in una crisi di rabbia, ma tu non ne hai parlato con nessuno. 

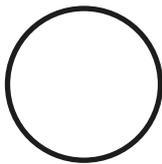
INCUBO:

Hai il terrore di essere usata per dei sacrifici umani. 

E INOLTRE...

Soffri di insonnia.

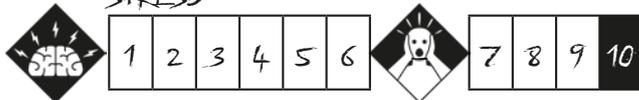
NUMERO SESSIONI



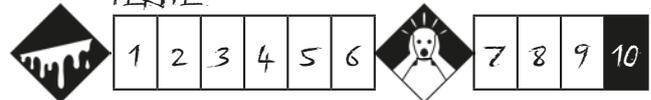
PANICO



STRESS



FERITE



RELAZIONE CON

Mike Jefferson,  
tuo padre

Odio. Tuo padre è un fallito e la sua incapacità in tutto sono la causa di ogni problema della tua vita.

RELAZIONE CON

Marla Jefferson,  
tua madre

Solidarietà. Alla fine tua madre ha bisogno del tuo supporto per andare avanti. Lei è una tosta, si è solo sposata con l'uomo sbagliato.

RELAZIONE CON

Samuel Jefferson,  
tuo fratello

Solidarietà. Siete nella stessa barca, dovete aiutarvi e cercare di uscire da questa merda.

RELAZIONE CON

Tabitha Washington,  
tua nonna

Competizione sfrenata. Ti sembra che tua madre perda troppo tempo dietro a sua madre, invece dovrebbe stare attenta a te! Tu sei sua figlia, tu vieni prima di tua nonna!

**Beni Importanti:** nessuno perché tuo padre è un coglione.

**Descrizione:** sei una ragazza di sedici anni, hai un fratello di diciotto anni (Samuel) e sei figlia di Mike e Marla. I tuoi genitori ti hanno avuto quando avevano la tua età. Sei una tipa vispa, intelligente e ti reputi anche una molto tosta. Tuo padre, un muratore, ha sempre navigato in cattive acque e ha perso anche il lavoro. Tua madre, casalinga, non parla d'altro che dell'astrologia e del suo passato da campionessa del liceo nei cento metri a ostacoli. Avete sempre vissuto a Los Angeles in un quartiere pieno di delinquenza e sei andata a scuola nello stesso liceo pubblico di tuo fratello, anche quello pieno di ragazzi provenienti dalle gang. Insomma, tutto è stato sempre una merda: tuo fratello con le sue crisi epilettiche, tua madre sempre incazzata nera per tutto e persa dietro oroscopi mentre rinvangava il passato glorioso da atleta (aveva sedici anni, non che avesse una vera carriera avviata). Tua madre è stata così fuori di testa che una sera che eravate sole ha cercato di ucciderti inseguendoti con un coltello prima di scoppiare a piangere e chiederti scusa. Non ne ha più parlato e così hai fatto tu. Non sei nemmeno sicura che si ricordi ancora di quell'episodio, ma tu... oh, tu sì che lo ricordi. Hai ancora davanti agli occhi l'immagine di tua mamma col volto deformato dall'odio che ti rincorre con quel coltello da cucina, ma eviti di parlarne perché comunque lei non ne ha colpa. Come tutta la famiglia anche lei è vittima di quel coglione inutile di tuo padre, che è un buono a nulla, nemmeno capace di tenersi il lavoro da muratore. Muratore, cazzo, mica phd in chimica, come si fa a perdere il lavoro da muratore?! È nella scarsissima scuola pubblica dove hai studiato che sei entrata in contatto con alcuni ragazzi super ripetenti che hanno avvicinato te e tuo fratello proponendoti di entrare nella gang chiamata Bloods. Sei rimasta così affascinata dal mondo dei Bloods e dal loro concetto di gang che da allora hai iniziato a vestirti con i tuoi abiti rossi e non te li togli mai. Prima di poter fare qualsiasi cosa per divenire a tutti gli effetti una dei Bloods, però, tuo padre e tua madre ti hanno comunicato d'improvviso che avreste cambiato casa e così te ne sei andata da Los Angeles per finire in una cittadina minuscola dell'Ohio, tale Aderville, nella Contea di Wayne. Non sai come i tuoi genitori abbiano fatto, ma ora che stai guardando mentre mettono a posto le loro cose nella nuova abitazione ti rendi conto che la casa è una figata a due piani, libera su quattro lati: niente più appartamento di due stanze in uno dei quartieri divorati dalla delinquenza. Non hai idea da dove abbiano tirato fuori i soldi per un posto del genere. Sei però sicura che ti sarebbe piaciuto stare in una gang. Chissà se ce ne sono anche qui. Una bella gang tosta della quale fare parte. Hai visto il cartello all'inizio del paese: "Aderville, la Città dei Miracoli". Suona bene.

# SCHEDA DEL PERSONAGGIO

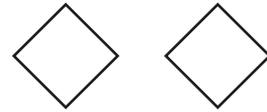


NOME: Tabitha Washington

COMPETENZE:

gossip da quattro soldi, vendere prodotti di bellezza

PUNTI COMPETENZA



CARATTERISTICHE		AGGETTIVO
ELUSIONE	12+	
FREDDEZZA	14+	Emotiva
INTELLETTO	14+	Stupida
PERCEZIONE	7+	Ficcanaso
SOCIALITÀ	12+	
VIGORE	11+	

DIFETTO:

Zoppa. Sei nata con una gamba storta, non ci puoi fare niente.



TRAUMA:

Sei stata rapita da bambina. Non sai nemmeno perché. Ti hanno rilasciato dopo alcuni giorni. Non li hanno mai individuati.



INCUBO:

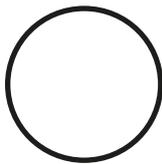
Insetti. hai una paura terribile di essere sopraffatta dagli insetti.



E INOLTRE...

Odi chiunque odi i neri, soprattutto i neri che non si comportano da veri neri.

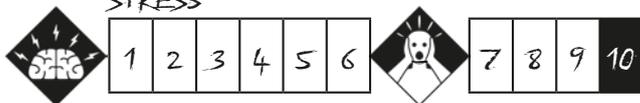
NUMERO SESSIONI



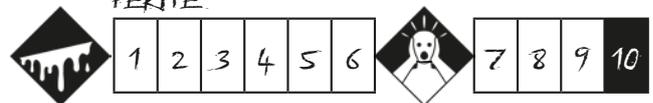
PANICO



STRESS



FERITE



RELAZIONE CON

Mike Jefferson,  
tuo genero

Antipatia. Tuo genero è proprio un uomo inutile, non come il tuo George che, quando era vivo, riusciva bene in tutto.

RELAZIONE CON

Marla Jefferson,  
tua figlia

Connessione misteriosa. Tua figlia (la migliore figlia possibile, una persona unica e stupenda in tutto) non è solo tua figlia. Voi siete unite da tante vite precedenti: una volta era tua sorella, una volta lei era tua madre. Almeno trenta vite passate insieme. Lo sai perché te lo ha detto Mama Wilma, una veggente di New Orleans prima ancora che Marla nascesse. Siete unite per sempre!

RELAZIONE CON

Samuel Jefferson,  
tuo nipote

Rispetto. Tuo nipote, anche se malaticcio, sta divenendo un vero uomo, proprio come la buonanima di suo nonno, George.

RELAZIONE CON

Zara Jefferson,  
tua nipote

Ossessione. Proprio come tua madre anche tua nipote è una di voi. Anche lei è parte delle "femmine speciali", come tu, tua figlia e tua madre. Non perdi occasione per avere a che fare con tua nipote, parlargli, sapere tutto di lei. Lei porterà avanti il sangue delle femmine speciali della famiglia Washington.

## NOTE

**Beni Importanti:** nessuno.

**Descrizione:** hai sessant'anni e ti consideri una donna che si è fatta da sola. Insieme a tuo marito George (un vero uomo, morto dieci anni fa, pace all'anima sua) hai tirato su la tua unica figlia, Marla. Con la morte di George non sei riuscita a trovare i soldi per pagarti l'affitto, perché la tua vendita di prodotti di bellezza porta a porta non rendeva abbastanza, perciò sei andata a vivere con tua figlia e la sua famiglia. Mike, tuo genero, è riuscito a perdere il lavoro da muratore e di colpo avete dovuto trasferirvi (in due giorni) da Los Angeles a un posto sperduto nell'Ohio chiamato Aderville. Quanti neri ci saranno in questo posto? Sicuramente pochissimi e questo è male! I neri devono stare con i neri. Le tradizioni sono importanti, si deve stare con le persone che hanno la stessa cultura, altrimenti si finisce male. Ami oroscopi e magia e il soprannaturale per te è tutto assolutamente vero. È la mattina del 29 Aprile e sei scesa dal camion del trasloco per entrare nella tua nuova casa (tu non hai messo un quattrino per comprarla perché non ne hai, ma la senti al cento per cento tua). La casa è proprio bella: spaziosa, giardino, due piani. Eri convinta che Mike si sarebbe fatto fregare, idiota com'è, invece grazie a Marla stavolta ha fatto centro.