

CITY OF MIST

IL CASO

LA LEGGENDA DEL CERVO BIANCO

24



CITY of MIST

IL CASO

LA LEGGENDA DEL CERVO BIANCO

L'incontro casuale tra una ragazzina e un cacciatore di taglie si trasforma ben presto in una sfrenata ricerca della verità su un'antica e misteriosa leggenda.

CREDITS

Autore: Lupo Condotta

Revisione e impaginazione: Mario Ferrentino

Layout, art e grafica: Son of Oak Game Studio / Amit Moshe
(Copyright 2019 © The Games Collective / Amit Moshe)

www.isolaillyonedizioni.it

Copyright © 2019 Isola Illyon Edizioni. Tutti i diritti riservati. Contenuto gratuito. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere oggetto di vendita o di qualunque tipo di transazione e commercio. Questo contenuto è un prodotto di fantasia, ogni riferimento a personalità esistenti, organizzazioni, luoghi, nomi o eventi è puramente casuale. Questo contenuto è pubblicato con il consenso di Son of Oak Game Studio / Amit Moshe.

L'ANTEFATTO

Stefanie White ha sempre condotto una vita tranquilla, come ogni adolescente della sua età: scuola, casa, amici, hobby... Nulla turbava la sua esistenza o la impensieriva, fino a quando un giorno, all'improvviso, tutto è cambiato.

Una notte un gruppo di uomini armati e dall'aria feroce ha fatto irruzione nella casa dove viveva con i suoi genitori, alla ricerca di suo padre. "Edmund!", lo chiamavano con voci minacciose, "Fatti vedere, bastardo criminale!". Li ha sentiti parlare tra loro di una ricca taglia che pareva esserci sulla sua testa, mentre rovesciavano mobili e sfondavano porte.

Uno di quegli uomini, quello che pareva essere il capo, è stato il primo che la giovane ha visto in faccia, quando ha distrutto la porta della sua stanza: in quel momento i grandi occhi di lei hanno incrociato lo sguardo gelido del **Cacciatore**. A quel punto una voce che veniva dal suo inconscio si è risvegliata all'improvviso e le ha gridato: "Scappa!". Stefanie allora ha cercato con tutte le sue forze di sfuggire a quello sguardo che la teneva inchiodata lì, ma senza riuscirci.

L'occasione per fortuna si è palesata all'improvviso: uno dei Mastini, gli scagnozzi del Cacciatore, ha attirato l'attenzione del suo capo per un brevissimo istante. "Ehi, **Hunt!** Lo abbiamo trovato!". Il Cacciatore ha spostato così lo sguardo verso i suoi uomini, e tanto è bastato alla ragazza per raccogliere le forze e trovare il coraggio di scattare verso la finestra con un balzo che non si sarebbe mai sognata di riuscire a compiere in un'altra occasione. È atterrata illesa sul morbido prato del giardino, un piano più in basso, e ha iniziato così la sua fuga disperata.

Tre settimane sono passate da quella faticosa notte, tre settimane di fughe e nascondigli di fortuna per strada, braccata dal Cacciatore e dai suoi terribili Mastini.

Ora tre di loro sono alle sue calcagna. Correndo a rotta di collo tra i vicoli della Città e senza un luogo sicuro dove nascondersi, un'idea temeraria quanto disperata si è formata nella mente di Stefanie nel momento in cui le porte di un locale hanno attirato la sua attenzione...

IL TEASER

L'introduzione di questo caso diventa molto efficace se si sceglie di ricorrere alla regola dell'**Apertura con Teaser** (pag. 344), raccontando la storia dal punto di vista della ragazza a partire dal momento in cui gli uomini del Cacciatore fanno irruzione in casa sua. Si può iniziare descrivendo, in seconda o in terza persona, Stefanie, la sua stanza, cosa stia facendo (dormendo, studiando, suonando la chitarra...) e poi all'improvviso far sì che il portone di casa venga sfondato, lasciando spazio a una frenetica serie di flash: gli uomini che corrono in giro per la casa, l'incontro col Cacciatore, l'istante in cui si risveglia come Prescelta, la fuga, i giorni passati a nascondersi nei vicoli della Città, la corsa verso la porta del locale... Arrivati a questo punto si possono introdurre i personaggi in scena: loro sono nel locale, qualche minuto prima che la giovane arrivi. Bisognerebbe fare in modo che si ambientino, creando così un po' di situazioni interessanti, introducendo poi Stefanie in un momento di alta o bassa tensione (a seconda di cosa succede) per ottenere il massimo effetto dalla sua entrata in scena.

L'AGGANCIAMENTO

I PG stanno passando del tempo in un locale della loro zona quando all'improvviso irrompe dalla porta principale una ragazza giovane e di bell'aspetto: bionda, occhi azzurri, pelle chiara, vestiti che un tempo dovevano essere alla moda, ma che ora sono logori e sporchi. Ha l'aria sconvolta e non appena incrocia lo sguardo con uno dei membri del gruppo sembra illuminarsi, correndo a rotta di collo per nascondersi dietro di lui.

Di lì a poco tre individui dall'aria feroce entrano con passo sicuro all'interno della struttura, chiedendo arrogantemente a tutti che la ragazza che hanno visto entrare poco fa venga loro consegnata.

AZIONE: IL BAR

La situazione si fa immediatamente tesa: la presenza di questi sconosciuti ha reso nervosi i frequentatori abituali del locale, che iniziano a guardare nella loro direzione per nulla spaventati. Qualcuno particolarmente irrequieto mette persino mano ad alcune armi, mostrandole con l'intenzione di intimidire questi ospiti chiaramente sgraditi; chi non ha un'arma impugna con aria minacciosa stecche da biliardo, tirapugni, o qualsiasi altro oggetto contundente a portata di mano. "Qui finisce male..." borbotta l'uomo dietro al bancone.

MASTINI / CRIMINALI LOCALI

Spettri: Danno Fisico 4 • Intimidazione 3 • Corruzione 2 (solo Criminali Locali)

Mosse:

- Attacco a mani nude (**occhio-nero-2**)
- Attacco con spranghe e coltelli (**malconcio-3**, solo Criminali Locali)
- “Fuoco! Fuoco!” (**proiettile-in-corpo-3**)
- Minacciare (**intimorito-2**)
- “Ti copro io!” (assegna a un alleato **fuoco-di-copertura-1**; possono utilizzare questa Mossa solo i Mastini)

L'INDAGINE

Risolto il problema dei Mastini in un modo o nell'altro, il gruppo deve cercare di capire chi sia questa povera ragazza spaventata e cosa volessero quegli uomini da lei.

Finché Stefanie sarà con loro, i PG si ritroveranno con lo Stato **braccati-2**, che rappresenta quanto il Cacciatore e i suoi Mastini siano vicini allo scoprire la loro posizione e intervenire, e può aumentare o diminuire di livello nel corso dell'indagine a seconda delle azioni intraprese dai giocatori. Se lo Stato dovesse arrivare a **trovati-5**, il Cacciatore e un nutrito gruppo di suoi sottoposti avranno localizzato il gruppo e si prepareranno ad affrontarli. Non è necessario che facciano irruzione in scena immediatamente: sono dei professionisti ben preparati e non entreranno in azione in una situazione che li possa esporre a un pericolo diretto o indiretto. Ad esempio, se il gruppo è arroccato in un luogo sicuro e ben difeso o si trova in mezzo a una piazza piena di gente, i Mastini eviteranno di ingaggiare uno scontro in condizione di inferiorità numerica, o di attirare l'attenzione delle forze dell'ordine in uno scenario che metta in pericolo dei civili. Il MC dovrebbe sfruttare questo Stato per **mantenere alta la tensione** dei giocatori, facendoli magari sentire osservati, o facendo notare loro che un certo luogo nel quale si trovano sarebbe perfetto per tendere loro un'imboscata, o ancora mettendo alle loro calcagna un'automobile sospetta... Non sempre si tratta, ovviamente, del Cacciatore o dei suoi informatori, ma in questo modo i giocatori possono mantenersi concentrati per tutta la durata del caso.

STEFANIE WHITE

La ragazza ha vissuto una situazione a dir poco traumatica e si trova sotto l'effetto dello Stato **terrorizzata-4** (temporaneo) nel momento in cui arriva al locale in cerca di aiuto. Finché il gruppo non troverà un modo per calmarla, farà fatica a spiegarsi e parlare coerentemente. Questo è ciò che possono scoprire:

- Gli uomini che la stanno inseguendo hanno fatto irruzione in casa sua tempo prima ed erano alla ricerca di **Edmund White**, suo padre. Lei giura che l'uomo sia un onesto lavoratore, e non ha idea del perché degli uomini armati dovrebbero dargli la caccia... e del motivo per cui ora lo stiano facendo anche con lei. Vorrebbe **tornare a casa** per scoprire cosa sia accaduto ai suoi genitori, e magari investigare sulla situazione, ma ha paura;
- L'unico di quegli uomini che ha visto chiaramente in faccia è il loro capo, e ha sentito un altro dei cacciatori di taglie chiamarlo “**Hunt**”;
- Per motivi che non le sono chiari lei è in grado di percepire la vera natura delle persone e di intuire quali siano, in linea di massima, i loro poteri, nel caso siano dei Prescelti. Nei suoi racconti appare anche piuttosto chiaro che sia in grado di correre e balzare con un'agilità fuori dal comune;
- Nei sogni di Stefanie sono ricorrenti due visioni che non sa spiegarsi: una **foresta** e uno **storno di corvi**. Anche se il primo le dà serenità e il secondo la spaventa, entrambi la attirano in egual misura, come se qualcosa dentro di sé la stesse chiamando;
- Il Mythos di Stefanie appare nella forma di un maestoso **Cervo Bianco** dalle corna dorate, che lei mette in relazione in qualche modo con delle storie che le piaceva leggere da piccola quando visitava la **biblioteca** della città, ma che ora non ricorda con nitidezza;

STEFANIE WHITE (PRESELTA DEL CERVO BIANCO)

Spettri: Danno Fisico 4 • Terrore 2

Mosse:

- Gli occhi sono lo specchio dell'anima (è in grado di percepire la vera natura delle persone)
- Sprigiona un'aura di maestosità (**ammaliato-3**)
- Benedizione del Re della Foresta (**marchio-del-Cervo-Bianco-5**)
- Agile (riesce a correre a gran velocità e compiere balzi normalmente impossibili per dei comuni esseri umani)

CASA WHITE (QUARTIERE FORTIFICATO)

Se il gruppo decide di investigare a casa di Stefanie, sarà indirizzato dalla giovane verso il **Quartiere Fortificato**. Vista l'ubicazione dell'abitazione, è chiaro che i White godessero di un benessere economico e di uno status sociale abbastanza considerevoli. Tra le villette perfettamente allineate circondate da ampi giardini ben curati balza subito all'occhio un edificio palesemente abbandonato: la porta è semiaperta, alcune finestre sono sfondate, il bel giardino è visibilmente trascurato e una pila di quotidiani mai letti è ammassata di fronte all'ingresso. All'interno la casa è arredata in uno stile semplice ed elegante, ma i mobili sono in buona parte rovesciati e divelti, e un sottile strato di polvere copre ogni cosa.

- I genitori di Stefanie non sono in casa;
- Due dei **Mastini** sono appostati all'interno dell'abitazione nell'eventualità che la ragazza dovesse tornare. Se immobilizzati e interrogati potrebbero rivelare informazioni importanti riguardo al Cacciatore e alla sua ossessione per la cattura della giovane Stefanie;
- L'ufficio di **Edmund White** è ridotto anche peggio del resto della casa. Un'indagine approfondita rivela che sono stati trafugati diversi documenti e che i mobili nascondevano un numero sospettosamente elevato di doppi fondi e compartimenti segreti, in quel momento tutti vuoti;
- Se interrogato qualche passante in zona, dirà che nessuno sapeva nulla di ciò che era accaduto ai White fino a che, qualche giorno prima, un **detective** che lavora al **Distretto di Polizia** è stato lì per cercare informazioni sulla scomparsa di Stefanie.

LA BIBLIOTECA (CENTRO)

Se il gruppo volesse cercare maggiori informazioni sul Mythos di Stefanie, la **biblioteca** è un ottimo luogo dove farlo. I tomi polverosi presenti qui sono carichi di leggende e conoscenze antiche, e da essi i PG dovrebbero scoprire quanto segue:

- Il **Cervo Bianco**, Re della Foresta Incantata, appare citato e messo in relazione alla figura del **Cacciatore** in una leggenda molto antica, proprio quella che Stefanie amava leggere da piccola. Essa racconta che questo, dopo un'interminabile battuta di caccia che lo conduce fino al cuore della Foresta, riesce finalmente a raggiungere la sua preda solo per rimanere talmente affascinato dalla visione del Signore della Foresta da decidere di non uccidere l'animale e abbandonare la sua missione. Nelle versioni più antiche della leggenda il Cervo finisce anche per benedire il Cacciatore per la sua clemenza, ma questa informazione dovrebbe essere piuttosto difficile da reperire.

IL DISTRETTO DI POLIZIA (CENTRO)

Sapendo che uno dei detective della polizia sta lavorando sul caso di Stefanie, e che una banda di individui poco raccomandabili è alle loro calcagna, i PG potrebbero decidere di rivolgersi alla legge per ottenere aiuto e informazioni. Ecco cosa possono scoprire al Distretto:

- **David Hunt** e i suoi uomini sono cacciatori di taglie regolarmente registrati. La loro sede si trova in un vecchio magazzino nella **Zona Industriale**;
- Al di fuori della ricerca di Stefanie come "persona scomparsa", non c'è un caso aperto per la questione del raid presso l'abitazione dei White. Il gruppo non trova nulla neppure in merito a eventuali taglie emesse per la cattura di Edmund White, né ci sono indizi utili a risalire a possibili mandanti;
- Il caso della scomparsa di Stefanie è stato assegnato al detective **Harvey Jameson** (Dormiente). Anche se non si tratta dell'investigatore più efficiente (né del più onesto) del distretto, è comunque una persona dall'animo buono e dedita al suo lavoro. I suoi contatti con i bassifondi della Città potrebbero aiutare il gruppo in caso di necessità;

- Con una ricerca molto approfondita e impegnativa per il gruppo, i PG possono scoprire che Edmund White è tenuto sotto osservazione da una **task force investigativa** dedita allo smantellamento di un grosso giro di usura e scommesse collegato ad ambienti molto influenti della criminalità organizzata;

IL QUARTIER GENERALE DEI MASTINI (ZONA INDUSTRIALE)

La base operativa dei Mastini è un vecchio magazzino dall'aria trasandata che si trova nella **Zona Industriale** della città.

- Nonostante sia all'apparenza un luogo piuttosto dismesso, già una ricognizione superficiale rivela la presenza di alte recinzioni con filo spinato, telecamere celate in diversi punti dell'edificio, e una sorveglianza costante sia all'interno che all'esterno;
- I **Mastini** sono ben più di un semplice gruppo di cacciatori di taglie: il livello di sorveglianza, la presenza di diverse armerie all'interno dell'edificio e la professionale efficienza degli uomini coinvolti nell'operazione fa pensare a un gruppo paramilitare o mercenario in piena regola;
- Se uno dei personaggi dovesse riuscire a intrufolarsi fin dentro alle stanze del Cacciatore, non lo troverà al suo interno, ma si imbatte in alcuni appunti che, tra descrizioni e disegni abbozzati, rivelano che anche lui, da quando ha incrociato lo sguardo di Stefanie la notte in cui ha fatto irruzione in casa sua, è tormentato da sogni ricorrenti legati all'immaginario della loro leggenda. Il Cacciatore è in cerca di risposte quanto la sua preda;

- In caso di scontro con i Mastini, si può utilizzare la scheda Pericolo "**Mastini/Criminali Locali**" (pag. 4);

IL COVO DELLA STREGA (QUARTIERE STORICO)

Le notti di Stefanie sono continuamente tormentate da quello strano sogno in cui appaiono dei corvi, che col passare dei giorni si arricchisce di dettagli, come la presenza di una vecchia donna che dice di chiamarsi **Madre dei Corvi**. Nel sogno gli uccelli sembrano volare in circolo su un edificio che si trova nel **Quartiere Storico** della città.

Se il gruppo, seguendo le indicazioni di Stefanie, raggiunge la struttura del sogno, scopre che si tratta di un vecchio negozio di libri. Al suo interno lavora una donna, **Angela Rabenwald**, che in realtà è la **Prescelta della Madre dei Corvi**, una strega antica e potente. Questa conosce la leggenda del Mythos di Stefanie, e sa dove il gruppo può dirigersi per scoprire di più.

A questo punto il MC può scegliere come far reagire la donna: ella può richiedere un tributo al gruppo (un oggetto a cui loro tengono particolarmente, o addirittura l'anima di un loro caro) in cambio dell'informazione, oppure attaccare i PG, ma arrendersi e decidere di parlare nel caso dovesse essere sopraffatta. In ogni caso, la donna fingerà di indirizzarli verso la Foresta Incantata, inviandoli invece nel **parco del Quartiere dei Colletti Blu**, dove si trova l'**Enclave della Foresta Nera**.

Se vuole, il MC può anche ricorrere alla Mossa "**Spiare il gruppo attraverso i corvi**" per far sì che la Strega riappaia più avanti nel caso e affronti nuovamente il gruppo.



ANGELA RABENWALD (PRESELTA DELLA MADRE DEI CORVI)

Spettri: Danno Fisico 4 • Terrore 5 • Appagamento 4

Mosse:

- Spiare il gruppo attraverso i corvi (**osservato-dai-corvi-3**)
- Attaccare con una coltre di buio (**oscurità-impenetrabile-4**)
- Lanciare i corvi all'attacco (**lacerato-3**)
- Confondere gli avversari col gracchiare dei corvi (**frastornato-2**, temporaneo)

IL PARCO (QUARTIERE DEI COLLETTI BLU)

Il vecchio parco nel **Quartiere dei Colletti Blu** è noto tra i Prescelti per essere un luogo dove accadono strani eventi e si verificano bizzarri incontri, e dove sono ben celate, tra laghetti, pietre dall'aspetto antico e piccole macchie di vegetazione, più di un'Enclave. Se il gruppo decide di recarsi qui, noterà queste cose:

- Gli animali che vivono nel parco, come scoiattoli e gatti randagi, non solo si avvicinano al gruppo quando questo si incammina al suo interno, ma sembrano addirittura inchinarsi al passaggio di Stefanie;
- Il gruppo è stato indirizzato dalla Madre dei Corvi verso la **Foresta Nera**, un luogo pericoloso sorvegliato da uno spirito antico, oscuro e pericoloso da affrontare, ma anche detentore di segreti e conoscenze. Disturbato dal suo sonno, l'essere attaccherà il gruppo, mostrandosi ai loro occhi nella forma di un umanoide alto almeno due metri, dalla pelle scheletrica e con uno spaventoso volto di cervo dilaniato.

SPIRITO DELLA FORESTA NERA

Spettri: Danno Fisico 4 (solo in forma corporea) • Esorcismo 4 • Appagamento 3

Mosse:

- Artigli spettrali (**anima-lacerata-3**, solo in forma spettrale)
- Ululato infernale (**terrorizzato-3**)
- Assumere la forma spettrale (può trasformarsi in nebbia e spostarsi a gran velocità)
- Manifestazione (può diventare corporeo ottenendo lo Spettro **danno fisico:4**)
- Assalto furioso (**carne-lacerata-3**, solo in forma corporea)
- Sapere antico (è in possesso di conoscenze arcane)

- Se il gruppo dovesse sconfiggere lo Spirito, potrebbe convincerlo a rivelargli dove si trovi realmente la **Foresta Incantata**. In alternativa, nel caso i PG non dovessero entrare in contatto con lui o comunque non riuscire a estrapolarli informazioni, nel Parco si aggira di notte un senzatetto noto alla gente del posto come **Fritz "il Matto"** (Prescelto del Folle, la carta dei Tarocchi), che può aiutarli. Anche se il suo modo di fare è molto bizzarro, conosce l'ubicazione della Foresta Incantata, ma il MC dovrebbe rendere difficile per i giocatori riuscire a ragionare con l'uomo fino a farlo parlare.

FRITZ "IL MATTO" (PRESELTO DEL FOLLE)

Spettri: Danno Fisico 3 • Terrore 3 • Elemosina 2

Mosse:

- Agire in preda alla follia (**confuso-3**)
- Mordi e fuggi! (infligge **ferita-da-morso-2** all'avversario e assegna **in-fuga-2** a se stesso)
- "Conosco ogni strada, ho aperto ogni porta" (conosce letteralmente ogni luogo della Città)

AZIONE: LA FORESTA INCANTATA

"Seguite il Filo d'Argento alla luce della Luna finché questa risplenderà tra le Torri Nere. Là troverete l'accesso alla Foresta Incantata."

In maniera criptica o più palese, il MC dovrebbe far capire al gruppo che il luogo che sta cercando è raggiungibile seguendo il corso del fiume che attraversa la Città, e che dovrà farlo durante una notte senza nuvole. Il percorso li condurrà fino alla **Zona Industriale**, lì dove si trova un portale nascosto accessibile solo osservando la Luna tra le canne fumarie di due vecchie fabbriche, alte e nere come il carbone.

Una volta attraversato il portale, si ritroveranno nella **Foresta Incantata**, una radura verdeggianti e surreale dove il Mythos di Stefanie raggiungerà il suo pieno potere e si paleserà nella visione spettrale quanto maestosa di un cervo bianco dalle corna dorate, che si sovrapporrà all'esile figura della ragazza.

Indipendentemente dal livello dello Stato **braccati** assegnato al gruppo, il Cacciatore e i suoi Mastini irromperanno nella scena. L'aspetto degli uomini che accompagnano il Cacciatore è cambiato, adattandosi alla forte influenza del Mythos di questo luogo: le loro teste hanno assunto sembianze canine.

DAVID HUNT (PRESCELTO DEL CACCIATORE)

Spettri: Danno Fisico 5 • Terrore 5 • Pacificato 4

Mosse:

- Preparare i suoi uomini allo scontro (assegna lo Stato **allerta-2** ai Mastini quando entra in scena)
- Mira infallibile (**pallottola-nel-petto-4**, ma solo se prima ha il tempo di prendere accuratamente la mira)
- Tempesta di piombo (**proiettile-in-corpo-3**)
- Colpo d'acchetta (**squarciato-3**)
- Prendere di mira un avversario specifico (**inseguito-4**)
- Ordinare ai suoi uomini di accerchiare un avversario (**circondato-3**)
- Sguardo glaciale (**intimorito-2**)

MASTINO

Spettri: Danno Fisico 4 • Terrore 3

Mosse:

- “Fuoco! Fuoco!” (**proiettile-in-corpo-3**)
- Attaccare a morsi (**carne-squarciata-3**)
- “Ti copro io!” (assegna a un alleato **fuoco-di-copertura-1**)
- Ululare (**terrorizzato-2**)

EPILOGO

A seconda di come si evolvono gli eventi, l'avventura può concludersi in vari modi. Qui di seguito sono elencati i due finali più probabili, che il MC può utilizzare come linee guida per terminare il caso in maniera da rispecchiare bene il tono e l'attitudine con cui il gruppo l'ha affrontato.

- Se il gruppo affronta apertamente il Cacciatore e i suoi Mastini sconfiggendoli, Stefanie cercherà di **impedire che David Hunt venga ucciso**, decidendo infine di perdonarlo e lasciarlo andare. Se Hunt dovesse venire ferito mortalmente nello scontro, la giovane lo perdonerà comunque prima che esali l'ultimo respiro, donandogli così la serenità che cercava.
- Quando il Cacciatore raggiunge il gruppo nella Foresta Incantata, c'è un momento di stallo e tensione. Se i PG riescono a evitare lo scontro placando l'ira del Cacciatore, **il Mythos del Cervo Bianco appare in tutta la sua maestosità**, Hunt si inchina di fronte a lui e si ritira in pace dopo aver ricevuto la sua benedizione.