City of Mist
Il caso di Natale
IL GIOCATTOLO SPECIALE

# City of Mist

## Il caso di Natale
# IL GIOCATTOLO SPECIALE

*Una serie di persone all'apparenza non legate tra loro stanno scomparendo dalla circolazione senza lasciare alcuna traccia, e mai come quest'anno il Natale rischia di trasformarsi in una catastrofe: cosa sta accadendo in Città?*


**CREDITS**
**Autore: Mario Ferrentino**
**Impaginazione: Luca Scelza**
**Layout, art e grafica: Son of Oak Game Studio / Amit Moshe**


**(Copyright 2018 © The Games Collective / Amit Moshe)**



**www.isolaillyonedizioni.it**



Copyright © 2018 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

**Louis Sheperd** è sempre stato un bambino abituato ad accontentarsi di quel poco che aveva. Figlio di due operai molto poveri, ha vissuto una vita costellata di sofferenze, tra violenze da parte del padre e una madre dalla salute cagionevole che ha trascorso metà della sua esistenza a letto. Con impegno, e nonostante il suo status sociale lo abbia penalizzato moltissimo, è riuscito alla fine ad affermarsi e a fondare una società multimilionaria, la **Magnus Toys**, nota azienda produttrice di giocattoli.

Nonostante abbia tentato nel corso della sua vita di agire sempre con correttezza e di lavorare per rendere la vita dei bambini più piacevole di quella che ha vissuto lui, si è scontrato ogni giorno con approfittatori, bugiardi e individui senza scrupoli, disposti a tutto pur di mettergli i piedi in testa e sempre pronti a ricordagli le sue umili origini. Quando un giorno, per minacciarlo, hanno dato fuoco alla sua casa provocando **la morte della moglie e della figlia**, però, Louis ha iniziato lentamente a impazzire, rischiando di condurre l'azienda alla bancarotta: a "salvarlo" dal baratro della follia ci ha pensato il Mythos del **Krampus**, che si è risvegliato un giorno in lui.

Con questo nuovo potere ha iniziato a vendicarsi di tutte le persone che lo hanno intralciato nella vita, trasformandole letteralmente in giocattoli inanimati. Quando però un giorno, in preda alla furia e al rancore, ha trasformato in giocattolo anche suo padre, ha iniziato a capire di aver perso il controllo e a opporsi al suo Mythos, che però ha sempre avuto il sopravvento su di lui. Col tempo il Krampus gli ha poi svelato il suo vero piano: attirare allo scoperto **il Mythos di San Nicola**, per potersi finalmente vendicare del male che gli ha provocato in passato.

Il suo tempo sulla Terra, però, è agli sgoccioli, e per questo ora deve agire rapidamente: la sua nemesi non sembra volersi far trovare, quindi il Krampus ha deciso di attirarlo allo scoperto **trasformando tutti i bambini della Città in giocattoli**, così che San Nicola, che da sempre ha a cuore i più piccoli, si trovi costretto a intervenire per salvarli. Il modo più veloce per attuare questo piano è quello di far entrare in contatto i bambini con degli specifici giocattoli infetti prodotti dalla Magnus Toys: e quale migliore occasione dell'imminente Natale?

# L'AGGANCIO

Il gruppo può iniziare a investigare seguendo la pista della sparizione di una persona: magari i personaggi conoscono bene uno degli individui trasformati in giocattoli (sebbene in un primo momento i giocatori non dovrebbero riuscire a collegare la sparizione alla trasformazione), e iniziano dunque a investigare per capire cosa gli sia accaduto e perché sia sparita senza lasciare tracce.

# L'INDAGINE

**RICERCHE SU INTERNET O PRESSO LA STAZIONE DI POLIZIA (CENTRO)**

Il gruppo potrebbe iniziare a cercare informazioni sulle misteriose sparizioni cercando in **Internet** o provando a convincere in qualche modo l**a polizia** a lasciar consultare loro i database della centrale. Attraverso queste ricerche otterranno le seguenti informazioni:

- Gran parte delle persone scomparse erano uomini d'affari o individui che lavoravano nel campo dell'intrattenimento per bambini;
- Sono tutti scomparsi senza lasciare traccia;
- Molti di questi hanno in comune accuse di spionaggio industriale, attacchi informatici e minacce nei confronti della Magnus Toys, nota società produttrice di giocattoli.
- Il gruppo sarà colpito da un individuo in particolare, **Thomas Fray** (Dormiente), che alcuni anni prima era stato accusato di essere il mandante del rogo della casa di Louis Sheperd, proprietario della Magnus Toys, nel quale morirono Beverly e Abigail, la moglie e la figlia. Fray fu scagionato per mancanza di prove.

**MAGNUS TOYS INC. (CENTRO)**

Il gruppo potrebbe decidere di recarsi presso **gli uffici principali della Magnus Toys**. La struttura è composta da un grosso edificio di quindici piani situato nel Centro della Città; all'apparenza sembra quasi una torre giocattolo a causa dei pacchiani addobbi e delle sfavillanti luci natalizie.
Il gruppo dovrà studiare qualche sistema per riuscire a muoversi nelle zone non accessibili ai visitatori.

In ogni caso, indagando nell'edificio il gruppo può ottenere queste informazioni:

- Dalle targhe e dalle foto presenti in vari punti dell'edificio scoprono che Louis Sheperd non è sempre stato ricco di famiglia, ma ha costruito questa azienda con le sue sole forze;
- L'uomo non è quasi mai nel suo ufficio. Con la moglie e la figlia abitava all'interno della Zona Fortificata della Città, ma dopo la morte delle due è tornato a vivere nei Bassifondi insieme ai genitori, **Angela e Mick**;
- Negli ultimi anni Sheperd è diventato molto più scontroso con i suoi dipendenti e collaboratori, e una settimana prima ha persino licenziato il suo socio storico, **Barney Derill** (Dormiente), amico di infanzia al quale era molto legato e che ha salvato la società dalla bancarotta circa un anno prima;

Se anche dovessero riuscire a irrompere nell'ufficio di Louis, non troveranno nulla di rilevante.

**CASA DI BARNEY DERILL (PORTO TURISTICO)**

Se il gruppo dovesse dirigersi a casa di **Barney Derill** per avere qualche informazione in più su Louis Sheperd, scoprirà che abita in una bellissima seppure modesta casa nella zona del Porto Turistico della Città. L'uomo vive da solo col suo cane, e se il gruppo dovesse chiedergli di parlare di Louis Sheperd, si dimostrerà particolarmente loquace.

Parlando con lui, il gruppo scoprirà queste informazioni:

- Barney e Louis sono cresciuti insieme in un quartiere dei Bassifondi della Città. Louis, nonostante un'infanzia difficile (la madre è sempre stata di salute cagionevole e il padre lo picchiava spesso), si è rimboccato le maniche e si è ricostruito una vita, lasciando quel luogo e lavorando duramente, fino a fondare la Magnus Toys. Barney non ha avuto la sua stessa forza d'animo, ma Louis l'ha aiutato e gli ha dato fiducia, rendendolo suo socio nell'azienda.
- Barney ha fatto conoscere a Louis quella che sarebbe stata la sua futura moglie, Beverly.
- Dopo la morte della moglie e della figlia, Louis ha iniziato un po' alla volta a perdere la ragione e ad agire con sconsideratezza, allontanando da sé tutti gli amici e trascurando l'azienda, fino quasi a portarla sull'orlo del fallimento.
- Confermerà di aver salvato lui la Magnus Toys per il rotto della cuffia assumendo il controllo della società nel periodo in cui Louis non si faceva vedere a lavoro anche per intere settimane;
- Non saprà dare un motivo al fatto che Louis lo abbia cacciato via, se non la sua follia;
- Confermerà loro che negli anni Louis si era fatto molti nemici, specialmente tra i dirigenti delle altre aziende che producevano giocattoli, e che più volte è stato minacciato di morte;
- Sebbene prima della sua scomparsa sia stato scagionato, crede che **Thomas Fray** sia stato il mandante effettivo del rogo della casa degli Sheperd nel quale morirono la moglie e la figlia di Louis;
- Confermerà loro che dopo la morte delle due, Louis è tornato ad abitare insieme ai genitori nei Bassifondi, nella nuova casa che ha fatto costruire per loro dopo aver fondato la Magnus Toys. Fornirà loro le indicazioni per raggiungerla, e accetterà di accompagnarli nel caso i personaggi glielo chiedessero;
- Dirà loro anche che in tempi recenti è venuto a mancare il padre di Louis, **Mick**, sebbene non è chiaro in che circostanze;

**CASA DEI GENITORI DI LOUIS SHEPERD (I BASSIFONDI)**

La casa dei genitori di Louis si trova in una zona semi-abbandonata dei Bassifondi, circondata da un tanfo di zolfo quasi insopportabile e da uno strato di neve di almeno un metro. L'abitazione, sebbene appaia trascurata, è senza dubbio la più grande e all'apparenza la più resistente tra quelle presenti lì, che spaziano da roulotte scolorite dal fumo a baracche che si mantengono in piedi per miracolo.

Sarà dura convincere **Angela**, la madre di Louis, ad aprire la porta, quindi il gruppo dovrà tentare di fare del proprio meglio. La donna accetterà invece senza problemi di farli entrare se con loro ci sarà anche Barney Derill.

Angela è una Prescelta Iniziata. È anziana e cagionevole, ma perfettamente lucida, e vive insieme a **Dana Ivanov**, una donna che le fa compagnia. Il gruppo resta molto colpito dal fatto che la donna stringa a sé un modellino di automobile radiocomandata, quasi come fosse un gatto. Louis non è in casa.

Se i personaggi riescono a parlare con lei, possono ottenere queste informazioni:

- Sembra avere un attaccamento morboso nei confronti dell'automobile radiocomandata. Da quanto dirà, è l'ultimo ricordo di suo marito;
- Confermerà loro che ora Louis abita lì con lei e ha una sua stanza, dove per sua richiesta non mette mai piede.
- La donna ha un'abilità che le ha permesso di capire subito che il gruppo fosse composto da Prescelti, ma preferirà non rivelare quale sia il suo Mythos ai personaggi.
- Se incalzata o costretta a parlare in merito al figlio, la donna allontanerà **Dana** per non farle ascoltare ciò che dirà (può mandarla ad acquistare qualcosa o distrarla chiedendole di preparare qualcosa da bere per gli ospiti),per poi rivelare al gruppo un'agghiacciante verità: anche Louis è un Prescelto, e con uno strano potere ha trasformato **Mick** in quel modellino di automobile radiocomandata. La donna non sa più dire se suo figlio sia sano di mente e consapevole di ciò che fa, oppure no;
- Nonostante fosse molto legata a lui, la donna confermerà che il marito non sia stato un perfetto esempio di padre, e che abbia fatto molti errori nella sua vita.
- Angela dirà al gruppo che anche Dana, la donna che le fa compagnia, è una Prescelta, ma non sa perché il figlio abbia deciso di metterla in casa con lei. Teme che in qualche modo sia stato minacciato.
- Louis non sa che sua madre sia una Prescelta.

Se il gruppo dovesse riuscire a convincere Angela a lasciar visitare loro **la stanza di Louis** (o comunque dovesse riuscire a sgattaiolarci dentro), troverà il suo computer personale. Riuscendo ad accedervi, i personaggi troveranno un lungo documento di testo pieno di scritte e date redatto dall'uomo a mo' di diario, piuttosto confusionario e con molti passaggi che non sembrano avere senso, ma riusciranno a estrapolare abbastanza chiaramente queste informazioni:

- Sembra che l'uomo abbia iniziato a perdere la ragione dopo la morte della figlia e della moglie;
- Non sapeva a cosa aggrapparsi per andare avanti, quando "qualcosa si è risvegliato in lui" e gli ha "fornito gli strumenti adatti" per avere la sua vendetta;
- Louis ha risvegliato in sé il Mythos del **Krampus**, un'oscura creatura che gli ha donato il potere di trasformare in giocattoli inanimati tutte le persone che nel corso della sua vita gli hanno fatto del male e lo hanno messo in difficoltà.
- La trasformazione avviene attraverso il contatto con dei giocattoli "infetti" prodotti dalla Magnus Toys.
- Un giorno, in preda all'ira e al risentimento per il passato, ha trasformato anche il padre in un giocattolo, accorgendosi in quel momento di aver perso il controllo del suo potere;
- Da quel momento è in perenne lotta col suo Mythos, ma sente che quest'ultimo stia per prendere il sopravvento;
- Louis ha scoperto il piano del Krampus: la creatura ha intenzione di scovare il Mythos di **San Nicola**, la sua nemesi, prima che il suo tempo sulla Terra si esaurisca, così da poterlo punire per il male che gli ha causato in passato. Per farlo ha bisogno di attirarlo allo scoperto sfruttando il suo buon cuore: per questo vuole approfittare del Natale per vendere quanti più giocattoli "infetti" possibile, in modo da contagiare tutti i bambini della Città e trasformarli tutti in giocattoli.

### IL KRAMPUS E SAN NICOLA

Il Krampus era un demone che era solito muoversi mimetizzandosi tra piccoli gruppi di ragazzini che, in periodi di carestia, si mascheravano da creature dell'oscurità per spaventare i contadini dei villaggi e derubarli delle provviste. Il terrore e le urla di paura erano il suo nutrimento, e col tempo i suoi istinti iniziarono ad avere il sopravvento, portandolo a uccidere quelle persone che prima si limitava a terrorizzare. I giovani che si mascheravano un giorno scoprirono ciò che faceva, e si accorsero di avere a che fare con un vero demone. Dunque chiesero aiuto al Vescovo Nicola, sempre pronto ad aiutare i più piccoli, che col suo potere esorcizzò il Krampus costringendolo a vagare in un modo fatto di sola luce. Ma si sa, non c'è luce senza oscurità: e il Krampus è riuscito a raccogliere le sue ultime forze per liberarsi e tornare sulla Terra per avere la sua vendetta.

Angela non era a conoscenza di tutto ciò. I personaggi non dovrebbero riuscire a lasciare la stanza o in generale la casa, poiché a sbarrare loro la strada ci sarà **Dana**, la donna di compagnia di Angela, che è la Prescelta del **Gatto di Yule**. Ella dirà loro che si trova lì per ordine del Krampus, per controllare che nessuno ficchi il naso tra le cose di Louis. Avendoli tenuti sotto controllo e percependoli come una minaccia, deciderà di attaccarli trasformandosi in un gatto nero alto 2 metri.

## GATTO DI YULE (DANA IVANOV)

**Spettri:** Danno Fisico 3 • Controllo mentale 4 • Impossibilità nei movimenti 4

**Mosse:**

- Attacco con artigli o morsi (*ferito-2*)
- Sguardo di fuoco (*terrorizzato-3*)
- Balzare sugli avversari per bloccarli a terra (*bloccato-3*)
- Colpire con la coda e scagliare le vittime su un ostacolo (*stordito-2* o *svenuto-4*)
- Spostarsi rapidamente per evitare i colpi nemici (*agile-3*)

I personaggi possono sconfiggere Dana o imprigionarla: in ogni caso la donna non saprà dove si trovi Louis.

Angela, però, può suggerire loro di provare a cercarlo al piccolo cimitero presente nei Bassifondi. Se il gruppo decide di recarsi al cimitero, la donna insisterà per andare con loro: vuole assicurarsi che non facciano del male a suo figlio, ma allo stesso tempo aiutarli a convincerlo che dovrebbe costituirsi e reprimere il Krampus.

# AZIONE: IL CIMITERO

La donna guiderà dunque il gruppo fino al cimitero dove dovrebbe trovarsi Louis. Si tratta di un piccolo campo con alcune lapidi, ricoperte da uno strato di neve. La ricerca del gruppo non durerà molto: l'uomo è inginocchiato vicino a due piccole tombe, probabilmente quelle della moglie e della figlia. Se il gruppo si avvicina, l'uomo li noterà e sarà sorpreso di vedere lì sua madre. Angela spiegherà che è lì per aiutarlo svelando di aver scoperto il piano del Krampus attraverso quanto scritto sui suoi appunti.

A queste rivelazioni l'uomo reagirà con ira e violenza. Sembra che faccia grande fatica a mantenere il suo stato umano. Angela cercherà di farlo ragionare: Louis è consapevole di aver perso il controllo, e si pente di ciò che ha fatto, ma la morte delle donne della sua vita lo ha distrutto a tal punto da cedere quasi completamente al suo Mythos. La donna a quel punto gli rivelerà di essere anch'essa una Prescelta, e che ora il **Krampus** non ha più bisogno di sacrificare le vite dei bambini della Città per cercare la sua nemesi: **San Nicola**, infatti, è proprio il Mythos di Angela, che si rivelerà in quel momento a tutti. Sia la donna che il suo Mythos sapevano benissimo che il Krampus aveva scelto di abitare il corpo di Louis, ma San Nicola sapeva anche che il tempo della creatura sulla Terra stava per esaurirsi e che presto sarebbe svanita, dunque ha scelto di nascondersi e non agire. Ora, però, che è chiaro il piano del Krampus, e che sono in gioco così tante vite, non può più restare senza far nulla, dunque lo affronterà, sperando che il gruppo lo aiuti. Il Krampus, a quel punto, prenderà definitivamente il sopravvento su Louis e partirà all'attacco.

## KRAMPUS (LOUIS SHEPERD)

**Spettri:** Danno Fisico 5 • Esorcismo 5

**Mosse:**

- Scuotere il campanaccio (*smarrito-3*)
- Attaccare con la frusta infuocata (*ferito-2* o *ustione-3*)
- Attaccare le gambe dei nemici per sbilanciarli (*azzoppato-2*)
- Caricare gli avversari per colpirli o infilzarli allo stomaco (*sbalzato-via-3* o *perforato-4* o *emorragia-interna-5*)
- Evocare una coltre di tenebre con Spettro *luce:4* (infligge *cieco-3* agli avversari e *muoversi-al-buio-3* a se stesso)
- Evocare una tempesta di neve (*accecato-2* o *freddo-2* o *spazzato-via-3*)

### L'ATTACCO DEL KRAMPUS

Il gruppo si troverà davanti una sorta di bestia umanoide dall'aspetto caprino, terrificante e famelica. Le grosse corna che ha sul capo sembrano in grado di spaccare una montagna. Il Krampus tenterà di attaccare Angela per vendicarsi finalmente di San Nicola, ma si rivolgerà verso il gruppo nel caso dovesse immischiarsi, sebbene alla prima occasione tenterà comunque di scagliarsi su di lei. La donna proverà attraverso il suo Mythos ad esorcizzare il Krampus, ma non dovrebbe avere occasione di fargli del male a meno che i personaggi non dovessero riuscire a tenerlo impegnato per molto tempo. Il Krampus attaccherà con violenza tentando prima di sbilanciare i suoi avversari e poi colpendoli con la sua frusta infuocata o caricandoli per sbalzarli lontano. In caso di difficoltà può scuotere con violenza il campanaccio che ha al collo per stordire chiunque ne ascolti il suono, oppure evocare una coltre di tenebre in grado di celarlo alla vista degli altri, nella quale però lui riesce a muoversi senza problemi.

# EPILOGO

Sconfitto il Krampus, il MC può scegliere vari finali. Louis può morire insieme al suo Mythos, oppure sopravvivere e costituirsi. Senza l'influenza oscura, i giocattoli "infetti" possono perdere il potere di trasformare gli essere viventi in altri giocattoli, oppure si può sviluppare un nuovo caso in cui il gruppo debba scoprire dove si trovino questi giocattoli pericolosi e come inibirli definitivamente prima di Natale. Stesso discorso vale per le persone già trasformate: potrebbero non riuscire a tornare umane, oppure farlo, ma il gruppo potrebbe dover risolvere un altro caso in cui cercare alcune di esse sparite dalla circolazione.