

Ice Diego

Questa avventura è ambientata al giorno d'oggi nella città di San Diego (California, USA) d'estate ed è pensata per 3-5 giocatori di The Dresden Files a livello di potere "Up to your waist".

Background

Da 3 giorni San Diego si trova in una morsa di ghiaccio assolutamente fuori stagione e innaturale visto che il brutto tempo si estende fino a circa 2 miglia dalla città per poi lasciare spazio all'estate. La popolazione e i mass media pensano a sconvolgimenti climatici, le creature sovranaturali alla Corte D'inverno.



Inoltre sempre in città si stanno verificando diversi decessi improvvisi per malattie ritenute scomparse, tipo tifo, vaiolo e simili. Di queste morti l'opinione pubblica sta dando la colpa ai clandestini visto che le vittime e i contagiati sono tutti tra gli immigrati messicani.

Trama

Un gruppo di trafficanti internazionali di tesori archeologici sta contrabbandando dentro gli Stati Uniti molti reperti della civiltà centroamericana Mixteca, di cui hanno trovato una città scomparsa, e fuori dagli Stati Uniti reperti nativi americane .

Per il traffico utilizzano, spesso a loro insaputa, i migranti illegali dal Messico, sia quando entrano negli USA che quando ne sono espulsi.

Quattro giorni fa i trafficanti hanno fatto arrivare città un reperto Mixteco, un teschio ricoperto di pietre preziose, dentro cui era stato sigillato uno spirito delle pestilenze affine all'Estate conosciuto come **Ndaxagua**, dal nome del dio della morte Mixteco, portato in centro America dai conquistadores nel XVI secolo con il compito di infettarne e ucciderne gli abitanti.



Liberato dal teschio in cui intrappolato lo spirito ha iniziato ad contagiare le persone con ascendenza centroamericana (incas, maia, aztechi) che incontra mentre si muove per la città dentro e fuori dal neverever.

Un rivale di **Ndaxagua**, uno spirito affine all'inverno chiamato **Suannyr**, è stato immediatamente attirato a San Diego e ha bloccato la città nel ghiaccio per contrastare il suo nemico.

Chi fermerà i due spiriti mentre si danno battaglia?

Situazione in città: Faces and Places

Descrizione generica delle entità soprannaturali presenti in città anche se non direttamente coinvolte nell'avventura. I personaggi non giocanti (PNG) suggeriti possono essere un valido background per i giocatori. Dopo il nome di ogni PNG è presente il suo High Concept.

Theme: Portale della Speranza

Aspect: Rifiuto, paura e sogni infranti

Descrizione: Gli immigrati vedono San Diego, la prima città degli USA oltre confine, come un luogo di speranza per una vita migliore ma quando riescono ad arrivare trovano una comunità ostile che vede i nuovi arrivati con sospetto e paura. Pochi posti di lavoro e tanto razzismo rendono in breve la città un posto negativo.

Threat: Legge, non giustizia

Aspect: Sospetto ed insicurezza

Descrizione: San Diego ha la fama di città poco pericolosa e con poco crimine (indicata nelle 10 città più sicure d'America). Buona parte del merito viene dato al procuratore distrettuale che guida un reparto speciale di sicurezza municipale il cui compito è intervenire per risolvere i casi che la polizia non riesce a risolvere.

Si comincia a sospettare però che questo reparto quando non riesca a risolvere un crimine incolpi qualcuno che non centra pur di risolvere il caso oppure insabbi il crimine stesso intimidendo le vittime per ritirare le denunce. Questo sta rendendo la gente sospettosa nei confronti della polizia.

Autorità cittadine:

Altamira Suarez è il primo sindaco di origine messicana della città. Accoglienza, tolleranza e legalità sono il suo programma politico ma il resto del concilio comunale e della polizia la sta ostacolando.

In particolar modo il procuratore distrettuale, Frank Duquesne, noto fautore della linea dura contro crimine e clandestini, non perde occasione per minarne l'autorità. Recentemente Finnagan è entrato in possesso di una moneta Denarian che lo sta influenzando.

- Altamira Suarez, sindaco impotente. Giovane americana di origine messicana idealista e ostracizzata dalle autorità cittadine.
- Frank Duquesne, Denarian procuratore. Il suo reparto di polizia è violento e arbitrario. È legato al danarian Vartiel.
- Vartiel: Danarian paziente. Aspetto di un drago alato con occhi blu brillanti

Concilio dei maghi:

Il rappresentante in città del concilio, Abhinav Paresh, è uno studioso e ricercatore di origine indiana (India) specialista nel mondo degli spiriti per nulla interessato a farsi coinvolgere dai problemi locali. Non sono coinvolti nell'avventura a meno di non essere cercati.

- Abhinav Paresh: mago solitario. Vive in una villa con parco in periferia.
- Juliana Bronislawa: warden stressata. Sempre in movimento, ha una casa in centro ma non la usa quasi mai.
- Kennet Swanson: stregone avvocato. Mago autodidatta, convinto ambientalista, Kennet ha iniziato a usare i suoi poteri per caso per aiutare una tribù di indios in amazzonia mentre era in vacanza. Durante i suoi studi di legge si è focalizzato sui temi ambientali e sociali. Adesso ha un piccolo studio nella zona sud della città dove spesso difende gratuitamente immigrati clandestini e usa i suoi poteri per trovare prove a sostegno della difesa.

Corti fatate:

I due antichi spiriti che si stanno affrontando non sono direttamente affiliati a nessuna corte ma ne sono affini (Ndaxaqua all'estate e Suannir all'inverno) quindi i comandanti delle due corti, che ne conoscono l'esistenza, evitano accuratamente di parlarne asserendo, se interrogati, che le rispettive corti sono totalmente estranee a quanto sta accadendo.

Una volta soddisfatte le apparenze però, in cambio di un pagamento o di un favore, sono disposti a rivelare l'esistenza e la storia degli spiriti a chi ispiri loro fiducia.

Entrambe le corti sono fuori città e non sono influenzate dalle tempeste di neve e dal gelo.

Corte d'estate: L'accesso al demesne della summer court si trova al Sunset Cliffs Natural Park



- Undee: Naidee signore delle mareggiate, umanoide anfibio, ufficialmente a capo della corte in realtà viene influenzato da Arianna.
- Arianna Lancer: Changeling portavoce dell'estate. Controlla gli informatori della corte che controlla e domina segretamente.

Corte d'inverno: L'accesso al demesne della winter court si trova al Anza-Borrego desert park



- Simmer Liander: Shide portatrice del terremoto. Apparentemente preferisce il combattimento alla riflessione, in realtà è una astuta e sottovalutata manipolatrice.
- Slug: Serpente mutaforma. Assassino e sadico, lo stereotipo della corte d'inverno.

Fomorian (se i vampiri della corte rossa sono stati distrutti):

I fomorian sono appena arrivati in città da un dominio dal fondo del pacifico. Al momento si sono stanziati in un magazzino al porto, molo 6, che stanno usando come base.

Vicino al molo è spesso ormeggiato il cargo porta container "Emma Maestic" che funge da nave rifornimento per i fomorian e per portare fuori i prigionieri.

Quando la nave è ormeggiata viene eretto un campo magico difensivo per tenere lontani i curiosi e ci sono diversi turtleneck travestiti da marinai che controllano che non ci siano intrusi.

I fomorian si stanno infiltrando in città dal porto soppiantando i trafficanti di stupefacenti locali.

Non sono coinvolti nell'avventura a meno di non essere cercati.

- Gorea: Stregone Fomorian. Capo della missione.
- Augustus: Turtleneck guardiano. Capo delle guardie, umano potenziato con un tentacolo al posto del braccio destro.

Talenti minori

La comunità magica della città, in particolare i talenti minori, si trovano in un locale new age chiamato "Fair Ground" (terreno della fiera) specializzato in tisane e bevande rilassanti anche se sono disponibili alcolici e panini, gestito da Onix Strecland. Anche se non ufficialmente un neutral ground il Fair Ground è rispettato da tutti i membri non umani della città.

- Onix Strecland: banconista premurosa. Chi scambia due parole con Onix mentre beve una delle sue tisane recupera un punto fatto speso a sessione di gioco.

Vampiri corte rossa (se esistono ancora):

La massiccia presenza di Warden nella California e la continua richiesta di truppe per la guerra con i maghi in sud America ha ridotto notevolmente il numero di vampiri nell'area.

In città è presente un solo nido e si trova presso la sede della Zefhron Security, una società che recluta, addestra e fornisce "contractors" per la sicurezza privata al governo americano per le missioni militari all'estero. Non sono coinvolti nell'avventura a meno di non essere cercati.

- Leopold Morris III, vampiro esperto in sicurezza. Amministratore delegato della Zefhron.

Vampiri corte bianca:

Sia la famiglia Malvora (paura) che quella Skavis (disperazione) hanno degli interessi in città legati ai migranti. Non sono coinvolti nell'avventura a meno di non essere cercati.

- Zebadiah Finch: infermiere solerte. Malvora, lavora come receptionist all'ospedale dei poveri Ronald Reagan a sud della città. Si nutre presso i parenti delle persone ricoverate.
- Deanna Sirtis: psicologa inquietante. Skavis, lavora come psicologa al centro di detenzione clandestini al confine con il Messico.

Avventura

Per risolvere il problema del congelamento della città i personaggi devono scoprire diverse cose e sconfiggere alcuni avversari

1. Che esiste una organizzazione che sfrutta i clandestini per fare contrabbando di reperti archeologici
2. Che questa organizzazione è legata ad alcuni elementi corrotti dell'amministrazione cittadina e del museo di storia del Balboa Park
3. Che in città si stanno affrontando due spiriti
4. Che le pestilenze sono originate da uno dei due spiriti, Ndaxaqua
5. Che il gelo di Suannyr tiene a bada le pestilenze
6. Che per sconfiggere Ndaxaqua bisogna re-imprigionarlo nel teschio Mixteco che lo conteneva
7. Che sconfitto Ndaxaqua bisogna sconfiggere anche la sua rivale, Suannyr, che si vuole stabilire in città e mantenerla nel ghiaccio.

La sequenza degli avvenimenti è la seguente

Atto 1: i personaggi sono coinvolti nella ricerca per capire cosa stia succedendo in città e mentre indagano si imbattono nelle tracce di Ndaxaqua (avvistamenti in città che coincidono con focolai di epidemia)

Atto 2: indagando sulle apparizioni di Ndaxaqua i personaggi raggiungono il palazzo del procuratore distrettuale, trovano le tracce che li portano al “Dipartimento per l'accoglienza e lo sviluppo immigrati” e trovano le prove del traffico di clandestini, reperti e della complicità del museo di storia del Balboa Park

Atto 3: indagando al museo trovano il teschio di Ndaxaqua per cui possono sconfiggerlo e imprigionarlo, forse con l'aiuto di Suannyr

Atto 4: sconfiggere Suannyr e liberare la città

Se i giocatori dovessero saltare alcuni eventi o introdurre nuovi antagonisti spetta al narratore collegare le fila della storia.

Un buon sito per conoscere San Diego:

<http://www.visitcalifornia.com/it/destination/focus-san-diego>

Atto 1



Ci sono diversi modi in cui i giocatori possono venire coinvolti nella storia, eccone alcuni

- La città è circondata in tutte le direzioni da una barriera magica potenziata dal glamour che contiene la tempesta di neve. Chiunque abbia dei sensi sovranaturali (true sight, glamour o simili) la sente quando la attraversa. Se vengono fatte delle indagini per capirne la forma si rivela essere una cupola che copra la città con il centro approssimativamente sul quartiere di Chula Vista, a sud della città, zona ad alta immigrazione legale e illegale.
- Guardando la tempesta di neve con sensi sovranaturali si intravedono molti spiriti aggirarsi in cielo anche di giorno (protetti dalla barriera) che sembrano chiamare e guidare la tempesta e la neve.
- I contatti dei giocatori o i mass media li possono avvisare che nelle ultime notti nel quartiere di Chula Vista è stato visto più volte aggirarsi nella tormenta di neve un gigante alto tre metri con un costume atzeco (in realtà Mixteco ma servirebbe un esperto in civiltà mesoamericane per notarlo). Si tratta di Ndaxaqua.
- Kennet Swanson (vedi Concilio dei maghi a pagina 2) può chiedere l'aiuto dei personaggi per aiutarlo a difendere i clandestini dalle repressioni e deportazioni illegali volute dal procuratore distrettuale in atto nel quartiere di Chula Vista.
- Chiunque abbia contatti con i leader delle corti fatate d'inverno e d'estate capirà che c'è qualche problema in corso in cui le corti non sanno bene come comportarsi.
- Gli spiriti della città hanno percepito la presenza di almeno uno spirito estraneo alla zona molto potente arrivato da poco.

Qualunque modo o modi i giocatori utilizzino per avvicinarsi all'avventura è probabile che inizino indagando nel quartiere di Chula Vista.

Uno degli indizi che possono trovare è che gli avvistamenti di Ndaxaqua coincidono con i ritrovamenti di pazienti infetti deceduti o gravemente ammalati.

La bufera di neve rende molto difficile spostarsi sia a piedi che con veicoli.

Esplorando Chula Vista una sera dopo il tramonto i personaggi potranno notare che in una palazzina notoriamente occupata da immigrati clandestini sta succedendo qualcosa di strano.



La luce che si vede al primo piano è percepibile solo con sensi sovranaturali o con un risultato di “superb” (+5) su Lore.

All’interno della palazzina si trovano ancora diversi gruppi e famiglie di clandestini, troppo confusi o spaventati per lasciare il palazzo di loro volontà. Ci sono diversi contenitori con fuochi accesi in giro per il palazzo per scaldare e illuminare. Nonostante il freddo l’odore di cibo di bassa qualità e di corpi non lavati è molto forte.

Al primo piano in una grande stanza vuota sono state stese vicino su dei sacchi a pelo 4 persone, tre uomini e una donna, con evidenti e estesi segni di gravi malattie (eruzioni cutanee, emorragie, piaghe, gemiti di dolore, febbre).

Se esaminate con sensi sovranaturali si vedrà che le persone malate sono avvolte da quelli che sembrano essere rami spinosi che si insinuano nel loro corpo (Ndaxaqua) e bloccate in un sarcofago di ghiaccio (Suannyr). E’ evidentemente in corso un qualche tipo di lotta tra i rami e il ghiaccio a scapito delle persone malate.

Ogni tentativo di eliminare i rami o il ghiaccio rende immediatamente più forte l’altra parte. Se prendono il sopravvento i rami i malati peggiorano fino a morire, se prende il sopravvento il ghiaccio i malati sembrano migliorare (meno sofferenza, respiro regolare).

Toccare i rami è rischioso in quanto la puntura delle spine infligge 3 punti stress fisici. Tirare Athletics a Good (+3), se fallito si prende una puntura per livello di insuccesso. Una conseguenza Mild o più causa infezione da tifo, che infligge 1 livello di stress fisico di danno ogni 6 ore fino a che non curato. Può portare alla morte del paziente.

Cercano ulteriormente per la casa in una stanza isolata si trova Ndaxaqua (vedi appendice antagonisti per le statistiche. Utilizzare quelle indebolite dal confronto con Suannyr) che se scoperto attaccherà i personaggi.



Ndaxaqua

Eliminato Ndaxaqua il suo corpo svanirà così come i rami spinosi e sarà possibile vedere una scia di ectoplasma che si allontana dall'edificio.

I malati migliorano immediatamente e il ghiaccio intorno a loro scompare in pochi minuti. Restano comunque infetti e vanno curati per poter guarire.

E' possibile seguire la traccia di Ndaxaqua fino al palazzo del procuratore distrettuale.

Se nel corso delle indagini i personaggi riuscissero a far parlare alcuni clandestini scopriranno che in Messico esiste un gruppo di persone che agevola il passaggio del confine illegalmente in cambio del trasporto di alcuni pacchetti.

Gli accordi sono che alla consegna dei pacchetti i clandestini riceveranno documenti falsi e una piccola somma di denaro per iniziare a vivere negli USA.

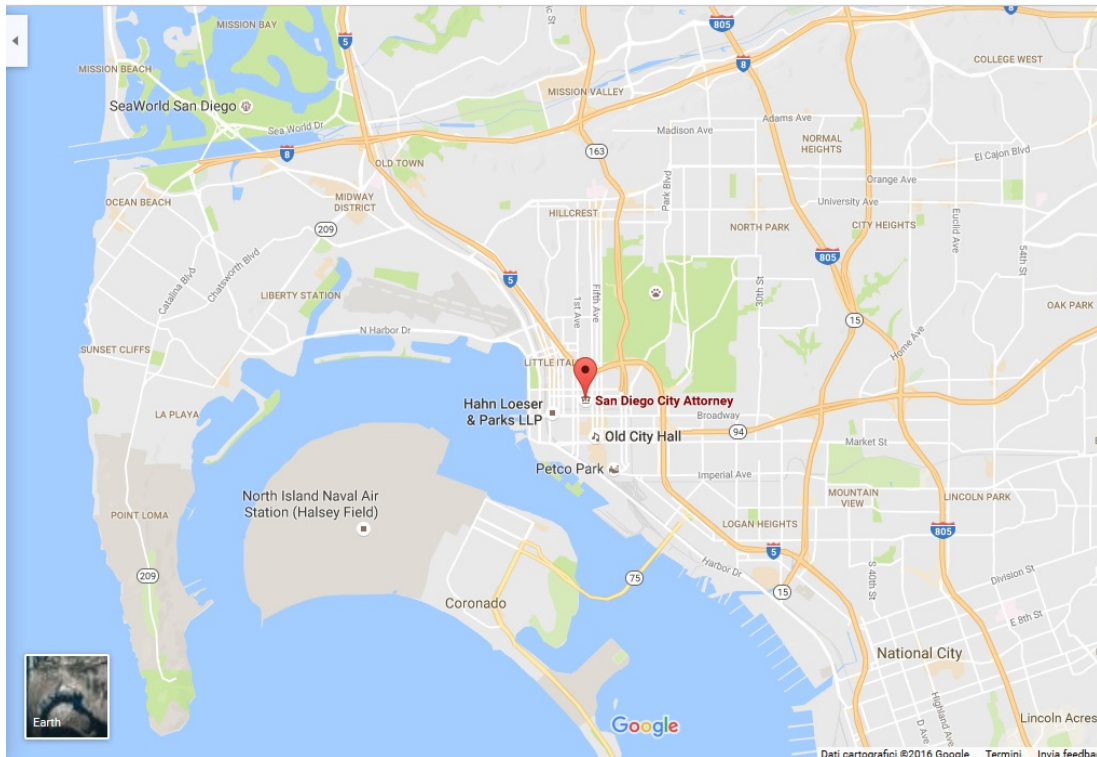
In realtà alla consegna del pacchetto i migranti vengono arrestati da agenti americani e riportati in Messico. Possono sapere questo dettaglio da un clandestino a cui è successo e che è rientrato negli USA senza consegnare il pacchetto, che ha ancora e può cedere in cambio di almeno 100\$.

Il pacchetto contiene un bracciale in rame decorato con lapislazuoli Mixteco.



Atto 2

Le tracce di Ndaxaqua portano fino nella zona sud di Little Italy, direttamente dentro il palazzo del procuratore distrettuale (City Attorney), al 303 di B street



I trafficanti di reperti archeologici hanno un ufficio al terzo piano del palazzo del procuratore municipale, stanza 42, che sotto il nome di "dipartimento per l'accoglienza e lo sviluppo immigrati" nasconde un centro anti immigrati che si occupa di localizzarli, prelevarli e deportarli in Messico senza passare per la burocrazia.

Il procuratore ignora che queste deportazioni servono anche per contrabbandare in Messico reperti trafugati negli USA.

Il teschio che contiene Ndaxaqua durante il giorno rimarrà in deposito in questo edificio fino al mattino successivo allo scontro con i personaggi nell'Atto 1.

Durante la mattinata tutti i reperti Mixtechi ottenuti saranno portati al professor Boighton al museo del Balboa Park.

Quindi a meno che i personaggi non trovino il modo di entrare nel difesissimo edificio la notte stessa dello scontro dell'Atto 1 dovranno indagare per scoprire i rapporti tra il dipartimento per l'accoglienza e il museo e trovare lì il teschio di lapislazuoli.

Dipartimento per l'accoglienza e lo sviluppo immigrati

Le tracce di Ndaxaqua portano al terzo piano, stanza 42, attraverso una parete del "Dipartimento per l'accoglienza e lo sviluppo immigrati" e non ne escono. Le targhette sulla porta dicono che è l'ufficio dell'investigatrice capo "D. Lamonde" e dei detective "I. Lemansky" e "F. Bull".

- **Se i personaggi provano a entrare di notte**

A causa del pericolo di attentati il palazzo ha una forte sorveglianza notturna, composta da agenti privati, telecamere e sensori di sicurezza.

Inoltre nell'edificio ci sono alcuni uffici dove viene fatto il turno di notte quindi è relativamente frequentato.

Gli agenti di sicurezza verificano documenti e destinazione di chiunque entri utilizzando terminali portatili, per riuscire a confonderli si può usare Deceit a difficoltà Superb (+5).

Per infiltrarsi senza far scattare allarmi e farsi riprendere usare Burglary a difficoltà Superb (+5).

- **Se i personaggi provano a entrare di giorno**

Ci sono diversi uffici aperti al pubblico nell'edificio quindi c'è un semplice controllo di sicurezza con i metal detector all'ingresso. Basta non farlo scattare e si può entrare liberamente. Sono presenti anche centinaia di impiegati e cittadini che si aggirano nei corridoi e negli uffici.

Oltre alle normali precauzioni (serrature elettroniche con tesserino, telecamera in corridoio) l'ufficio è difeso da una barriera magica, frutto di un rituale compiuto da Everard McMutt (vedi Atto 3). E' una semplice barriera che rende le persone confuse e le spinge ad allontanarsi dall'ufficio (attacco mentale forza 4, da superare con Disciplin o Conviction). I trafficanti ne sono immuni.

Una volta compresa la natura dell'attacco un tiro su Lore a difficoltà Good (+3) permette di notare rune di protezione scritte sul muro dell'ufficio. La forza della barriera però risulta molto più forte di quella che ci si aspetterebbe da un rituale relativamente semplice (Everard è specialista nell'attingere energia dalle Ley Line magiche, una delle quali scorre sotto l'edificio, che usa per potenziare i suoi rituali).

Durante l'orario d'ufficio si trovano regolarmente Lamonde e uno dei due detective, l'altro è quasi sempre nel sotterraneo a controllare il rimpatrio dei clandestini oppure in giro per la città a coordinare retate e arresti.

L'ufficio è composto da un atrio, un ufficio per la l'investigatrice capo e uno per i due detective. Negli uffici ci sono schedari, scrivanie e sedie, computer e mappe della città alle pareti.

Se presenti nell'ufficio Lamonde e i detective si opporranno a qualunque tipo di perquisizione. ma potranno essere persuasi a parlare se si trova il modo di interessarli, anche se persuaderli a rivelare qualche cosa di utile richiede un tiro su deceit o Empathy con successo Great (+4) o più.

Nel caso si riuscisse a perquisire l'ufficio con un tiro su Investigation con successo Great (+4) o più si potranno trovare degli indizi dagli appunti sulle mappe, dalle stampe di alcune e-mail oppure hakerando i computer Burglary a Superb (+5) se fatto velocemente o Great (+4) se si prende tempo.

Sia parlando con gli agenti che perquisendo l'ufficio si possono trovare diverse informazioni oltre al normale materiale di servizio:

- Non ci sono tracce di indagini, appostamenti o ricerche sui clandestini. Sembra che le varie retate vadano a colpo sicuro (in effetti aspettano che i clandestini arrivino nei luoghi convenuti per portare la merce contrabbandata e li arrestano)
- Tra le mail stampate o trovate nei computer ci sono diversi contatti con il museo di storia del Balboa Park, indirizzate al professor Arthur Boighton per "consegne" non meglio specificate.
- Nessuno dei rapporti di arresto dei clandestini riporta il ritrovamento di oggetti archeologici.
- Su una delle mappe della città appese alle pareti è possibile notare delle piccole scritte di natura arcana (basta avere Lore a 1 per farlo), Sono state lasciate da Everard mentre preparava le difese dell'ufficio. Si può notare dei riferimenti a una Ley Line che passa sia sotto l'edificio che sotto il Balboa Park (dove si trova il museo).
- Ci sono molti rapporti settimanali di viaggi di rimpatrio forzato dei clandestini che partono dai sotterranei dell'edificio, dove si trova anche un piccolo magazzino riservato all'ufficio.

Sotterranei

Nei sotterranei ci sono le celle per la detenzione dei clandestini arrestati dalla polizia del procuratore in attesa di rimpatrio.

Indagando si può scoprire che nei pullman dove vengono trasportati i clandestini ci sono dei portelloni che vengono riempiti di materiale. I contrabbandieri usano questi pullman per far espatriare i reperti rubati o trovati negli USA.

Nel magazzino riservato all'ufficio, chiuso a chiave, si possono trovare alcune casse anonime e dentro di una ben imballati diversi reperti nativi americani. Delle indagini rivelerebbero che alcuni reperti sono stati rubati nei mesi precedenti da alcuni musei o esposizioni in giro per gli USA.

Se i personaggi entrassero qui subito nella stessa notte dello scontro con Ndaxaqua troverebbero alcuni reperti Mixtechi tra cui il teschio di Ndaxaqua, anticipando quindi lo scontro dell'atto 3 (vedi pagina 13).

Personale del dipartimento

Investigatrice capo Dolores "dolly" Lamonde (Umana)

High concept; Poliziotta corrotta

Altri aspetti: Sfruttatrice sadica, Odio gli immigrati

Skill

- Deceit, Discipline, Guns +2
- Endurance, Investigation, Presence, Scholarship +1

Stunt

- +1 resistere attacchi mentali

Stress

Mentali	O O
Fisici	O O O
Sociali	O O O



Equipaggiamento: Distintivo, telefonino, pistola Beretta 92

Detective Ian Lemansky (Umano)

High Concept: Poliziotto prepotente

Skill

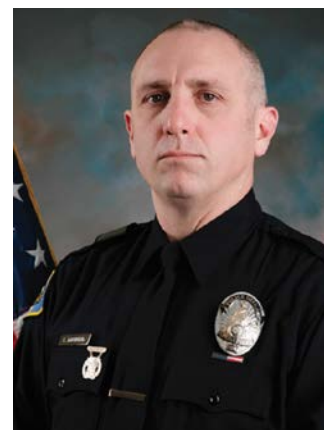
- Intimidation, Fists, Guns +2
- Conviction, Endurance, Investigation, weapon, +1

Stunt

- +2 con il manganello

Stress

Mentali	O O O
Fisici	O O O (Armor: 1)
Sociali	O O



Equipaggiamento: Distintivo, telefonino, manganello, pistola Beretta 92, giubbotto antiproiettili

Detective Fred Bull (Umano)

High Concept: Ex Ufficiale fallito

Skill

- Endurance +3
- Investigation, Discipline, Guns +2
- Might, Scholarship +1

Stunt

- +1 conseguenza Mild in corpo a corpo

Stress

Mentali	O O
Fisici	O O O O
Sociali	O O



Equipaggiamento: Distintivo, telefonino, taser, pistola Beretta 92

Atto 3

Tramite le indagini sui trafficanti i personaggi possono arrivare al museo di Storia del Balboa Park (il parco a destra del palazzo del procuratore, vedi mappa a pagina 9) e al professor Boighton.



E' possibile trovare il professore in ufficio durante il giorno, oppure la sera a casa.

Di giorno il professore si trova sempre in compagnia del suo assistente, Everard McMutt. Se interrogato con decisione il professore confesserà la sua partecipazione al traffico di oggetti rubati, di come il capo dell'operazione sia Dolores Lamonde e di come Everard usi i suoi poteri per trovare i siti archeologici intatti e quelli da derubare. Everard è disposto a combattere ed eventualmente scappare.

E' anche possibile entrare al museo durante la notte.

Il museo ha un sistema di allarme sofisticato e guardiani notturni. Burglary difficoltà Great (+4) per entrare nel museo senza preparazione, Good (+3) se si studia prima un piano.

Tra i reperti recuperabili nell'ufficio del professore c'è il teschio di Ndaxaqua.

Una volta recuperato il teschio è possibile attendere alcune ore nel museo che Ndaxaqua si manifesti, e in questo caso i personaggi dovranno affrontarlo da soli oppure uscire dal museo. Una volta usciti Suannyr percepirà la presenza del teschio tramite gli spiriti della tempesta e si presenterà ai personaggi in forma umana entro pochi minuti.

Suannyr proporrà un patto ai personaggi. Lei potrà tenere impegnato Ndaxaqua mentre loro lo eliminano, ottenendo quindi la vittoria sul suo odiato rivale.

Suannyr è disposta a promettere qualunque cosa, tipo far cessare la tempesta, lasciare la città, fare da insegnante ai personaggi pur di avere il loro aiuto per eliminare Ndaxaqua.

Contrariamente però agli spiriti legati alle corti Suannyr non ha alcun problema a mentire quindi eliminato il suo nemico lei pianifica di stabilirsi in città.

Per intuire questa cosa i giocatori devono aver saputo che lei non è legata ad una corte e riuscire in un tiro di Lore a difficoltà Superb (+5).

In ogni caso dopo alcune ore Ndaxaqua si materializzerà dal teschio e ricomincerà a uccidere a meno che non venga eliminato. Per farlo occorre sconfiggerlo ed eseguire un rituale sul teschio entro un'ora.

Suannyr conosce il rituale, oppure servirà un tiro di Lore a difficoltà Good (+3).

Come componenti per il rituale servono un sito con threshold, degli strumenti medici e del ferro. Una volta risigillato il teschio Ndaxaqua non uscirà più.

Arthur Boighton (Umano)
High Concept: Archeologo avido

Skill

- Resource, Scholarship +3
- Contact, Performance, Presence +2
- Empathy, Lore, Survival +1

Stress

Mentali	O O
Fisici	O O
Sociali	O O O



Everard McMutt (Stregone umano, total refresh 10)
High Concept: Stregone esperto in Ley line

Skill

- Conviction +4
- Discipline, Lore +3
- Deceit, tutte le Social +2
- Tutte le Physical +1

Powers

- Evocation -3
- Thaumaturgy -3
- Sponsored Magic (Ley Line) -2
- Refinement -1
- The Sight -1
- Soul Gaze, Wizard's constitution 0

Specializations

- Evocations: Elements (Air, Earth, Fire)
Control (Earth +2, Air e Fire +1)
Power (Earth +2, Fire +1)
- Thaumaturgy: Control (Divination +1, Ward +1)



Rotes

- Gravità (Earth attack, 7 shifts) Usa il medaglione per Disciplina +7. Schiaccia gli avversari
- Turbine (Air Block, 6 shifts) Usa gli occhiali, Disciplina +6
- Laser (Fire attack, 5 shifts) Usa l'anello. Disciplina +5

Focus Items

Medaglione (Offensive power and control +1 for earth)
Occhiali (defensive control +1 for Air)
Anello oro rosso (Offensive power for Fire)

Stress: +2 conseguenze Mild per la connessione con le Ley line

Mentali	O O O O
Fisici	O O O
Sociali	O O O

Atto 4

Una volta che Ndaxaqua sia stato eliminato Suannyr si vuole stabilire in un reame del Neverever che coincide con l'isola di Coronado nel centro della baia di San Diego e da lì estendere il suo dominio sulla città.



Questo porterà la tempesta di neve a durare ancora alcuni giorni e il tempo atmosferico in città a restare più freddo di una paio di gradi per tutto l'anno.

I personaggi possono notare che gli spiriti dell'aria sono rimasti in zona oppure ricevere informazioni dalle corte fatate.

Per risolvere il problema bisogna entrare nel neverever, e sconfiggere Suannyr.

Ma dall'isola stessa adesso è impossibile accedere al neverever, bisogna entrare in un altro punto della città e attraversare la baia.

Sull'isola cominciano ad arrivare anche diversi spiriti del gelo maggiori, quindi più si aspetta più pericoloso diventa.

Questo è lo spettacolo che si presenta a chi si avvicina all'isola attraverso la baia.



Una volta raggiunta l'isola si può facilmente localizzare il palazzo entro cui vive Suannyr



Nell'avvicinarsi al palazzo oppure all'interno a discrezione del narratore i personaggi potranno dover affrontare degli spiriti del gelo.

Svannyr non intende andarsene a meno di non essere costretta.

Spiriti del gelo (Spiriti, total refresh 7)

High concept: Spirito del freddo spietato

Skill

- Athletics, Endurance, Fists, +3
- Allertness, Intimidation, Might +2
- Tutte le altre skill +1

Stunts

- Ustione da gelo (Fists): dopo avere colpito un avversario il dolore del gelo lo paralizza, dando un -1 a tutte le azioni fisiche per il round successivo

Power

- Claws -1 (artigli di gelo)
- Supernatural Senses -1
- Inhuman speed -2 (+4 iniziativa, +1 Athletics e dodge)
- Inhuman Toughness -2 Catch: ferro



Stress

Mentali	○ ○
Fisici	○ ○ ○ ○ ○ ○ (Armor: 1)
Sociali	○ ○

Conclusione

Una volta sconfitta anche Swannyr il clima ritornerà caldo e soleggiato all'alba del giorno successivo.

I giocatori potranno gestire le prove raccolte sui trafficanti come meglio credono. Denunciarli, trovare qualcuno disposto a farlo (ad esempio Kennet Swanson, vedi concilio dei maghi a pagina 2).

Se decideranno di denunciare al procuratore distrettuale non piace che ci siano degli scandali nella sua amministrazione e procederà con molta durezza contro i colpevoli ma sarà anche adirato con chi ha denunciato per averlo messo in cattiva luce.

Per avere eliminato gli spiriti potranno ottenere rispetto e supporto dal concilio dei maghi, dalle corti fatate e dai talenti minori della città se vorranno far conoscere la loro impresa.

Antagonisti principali

Ndaxagua (refresh 15)

High Concept: Spirito delle pestilenze

Altri aspetti: Nemico di Suannyr, Morte incarnata, Sterminatore degli indios

Secoli fa ha assunto le sembianze del dio della morte e degli omicidi Mixteco, ovvero un guerriero mascherato e piumato con due lunghe lance alto 3 metri.

Se affrontato quando è in opposizione a Suannyr (Sia Atto 1 che Atto 3) tutte le sue azioni hanno -4 al risultato.

Skills

- Athletics +2
- Conviction +2
- Disciplina +2
- Endurance +2
- Fists +3 (Pugni, Weapon: 2)
- Intimidation +2
- Might +3
- Weapon +4 (Lance: Weapon: 3)

Poteri

- Hulking Size -2 (+1 essere colpito. +2 intimidation)
- Supernatural Strenght -4 (+4 danni, +6 might)
- Contagion -1 morbillo, vaiolo, varicella, tifo
- Swift Transition -2
- Inhuman Toughness -2 (Armor: 1, Catch: Ferro)
- Greater Glamouros -4

Stress

Mentali	○ ○ ○
Fisici	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Sociali	-

Conseguenze

Mild (-2)	○
Moderate (-4)	○
Critiche (-6)	○



Suannyr (refresh 15)

High concept: Winter spirit

Altri aspetti: Nemica di Ndaxaqua,

Può assumere l'aspetto sia di una tigre con il volto coperto dalla neve o di una bella ragazza dai capelli rossi.

Se affrontata quando è in opposizione a Ndaxaqua tutte le sue azioni hanno -4 al risultato.

Skills

- Athletics +2
- Conviction +3
- Disciplina +3
- Fists +2 (Pugni, Weapon: 1)
- Deceit +2
- Endurance +1
- Intimidation +2
- Might +1
- Weapon +4 (Artigli: Weapon: 2)



Poteri

- Beast Change -1 (Tigre)
- Channeling -2 (Acqua in forma di gelo e neve)
- Claws -1 (Weapon: 2)
- Demesne -1 (Regno di ghiaccio nel Neverever)
- Inhuman Strenght -2 (+2 danni, +3 might)
- Inhuman Speed -2 (+4 iniziativa, +1 athletics)
- Inhuman Toughness -2 (Armor: 1, Catch: Ferro)
- Minor Glamorous -2
- Swift Transition -2

Stress

Mentali	○ ○ ○ ○
Fisici	○ ○ ○ ○ ○
Sociali	○ ○ ○

Conseguenze

Mild (-2)	○
Moderate (-4)	○
Critiche (-6)	○



Mixtechi

I **Mixtechi** sono un popolo indigeno [mesoamericano](#) che risiede nello stato [messicano](#) dell'[Oaxaca](#). Il loro [linguaggio](#) rappresenta un ramo importante della famiglia linguistica [otomangueana](#).

Nell'era precolombiana, i Mixtechi erano una delle principali civiltà del Mesoamerica. Tra i più importanti centri di questo popolo si ricordano la capitale, Tilantongo, assieme alle città di Achiutla, Cuilapan, Huamelupan, Mitla, Tlaxiaco, Tututepec, Juxtlahuaca e Yucuñudahui. I Mixtechi edificarono le loro costruzioni nell'antica città di [Monte Albán](#) (originariamente fondata e governata dagli [Zapotечи](#), finché i Mixtechi non ne assunsero il controllo). Le produzioni degli artigiani Mixtechi, realizzate in [pietra](#), [legno](#), e [metallo](#) erano molto apprezzate in tutto il Mesoamerica.

Verso la fine del [XV secolo](#), i Mixtechi vennero sottomessi dall'imperatore [azteco Ahuitzotl](#), circa 30 anni prima dell'arrivo dei [conquistadores spagnoli](#). Quando successivamente essi sbarcarono sulle coste messicane, i Mixtechi gli opposero resistenza in tutti i modi, finché non vennero soggiogati definitivamente da loro e dagli alleati guidati da [Pedro de Alvarado](#).