

**Club TreEmme**  
**Sezione di Modena**  
Giochi tridimensionali, di simulazione e di ruolo  
Via Paltrinieri 80, I-41100 Modena  
<http://www.treemme.org>

## Sole Nascente



Autore  
Piera "Vampiera" Poggio

Vampiri "La Masquerade"  
Modcon95

**Club TreEmme**  
**Sezione di Modena**  
Giochi tridimensionali, di simulazione e di ruolo  
Via Paltrinieri 80, I-41100 Modena  
<http://www.treemme.org>

## La Pozione Magica

parte 1

## **Antefatto**

Il Principe di Osaka, Tetsu ha alcuni problemi. Al limitare della sua zona vive un potente fratello che da tempo si rifiuta di rispettare il suo volere. Tetsu però non osa affrontarlo apertamente per due motivi: il suo atteggiamento è molto rispettato dagli altri fratelli ed il ribelle ha provveduto a proteggersi in maniera adeguata. Il Principe sospetta anche che sia a capo di una fazione che aspetta il momento giusto per eliminarlo e sostituirlo per prendere finalmente il potere ad Osaka.

Ha perciò chiesto a Rei, suo fedele braccio destro, di contattare un primogenito di Berna per richiedere la presenza ad Osaka di quattro cainiti occidentali. Il suo piano è molto semplice mandare allo sbaraglio i nuovi venuti nel dominio del suo nemico, ben sapendo che non saranno i benvenuti, sperando di ottenere informazioni interessanti o meglio ancora in uno scontro che lo possa indebolire o almeno diminuire le sue difese.

Ma Rei, da tempo a capo di una fazione che progetta di eliminare Tetsu, ha pensato di mandare a Berna un suo fedele seguace per "rapire" quattro cainiti, possibilmente non troppo potenti, portarli ad Osaka con un paletto nel cuore, nella speranza che una volta in presenza del Principe, ritenendolo il vero responsabile della situazione, non si fidino assolutamente di lui.

Il "fratello" in questione è una bellissima cainita, Himiko, che da secoli ha fatto della zona a nord di Osaka il suo dominio. Disprezza le leggi di questa nuova aggregazione di fratelli che si è data il nome Camarilla e che pretende di imporre le sue regole a dispetto di tradizioni millenarie. Non ha però nessuna intenzione di eliminare il Principe in quanto lo considera un elemento troppo debole per poterle causare grossi problemi: in fondo lei vuole solo continuare a vivere nel suo dominio come ha fatto per secoli.

## L'arrivo

***Stai lentamente risvegliandoti e come ogni sera ti meravigli di come questo possa accadere. Resti immobile con gli occhi ancora chiusi, c'è qualcosa di strano! ... Un nuovo odore ... legno, polvere, ferro e ... l'aria! L'aria è salmastra! Ascolti. Giungono voci lontane, alcuni tonfi e cigolii e ti sembra ... ti sembra di dondolare lentamente. Hai sete, una terribile sete e sei ferito! Apri improvvisamente gli occhi, è buio, completamente buio. Tenti lentamente di muoverti ... sei chiuso dentro ad una cassa. Questo non è sicuramente il tuo rifugio! Anche se impossibile, è come se ti mancasse l'aria, devi uscire, devi uscire immediatamente ...***

I personaggi sono chiusi all'interno di casse nella stiva della nave, il paletto nel cuore è stato loro tolto durante il giorno da un marinaio, seguace del Principe di Berna, che ha ricevuto ordine di accompagnarli in Giappone. È ancora a bordo della nave ma si guarderà bene dal contattare i personaggi dopo il loro risveglio. Naturalmente è sera e la nave sta per attraccare al porto, ma le operazioni di scarico verranno effettuate solo il giorno dopo. Il coperchio delle casse è inchiodato ma basterà forzarlo leggermente per permetterne l'apertura. Se qualcuno non si libera subito sentirà il rumore degli altri.

Se si mettono in ascolto per capire cosa sono i suoni che sentono riconosceranno una strano linguaggio che ricorda loro la vita da mortali che ormai hanno lasciato e fornire a ciascuno dei giocatori il relativo handout. L'utilizzo della disciplina di Auspex sulle casse riporterà l'immagine del seguace di Rei che fissa nuovamente il coperchio.

***Ora riacquisti il controllo, ti guardi e ora capisci la fonte di tanto dolore: una grossa e profonda ferita circolare lacera il tuo petto all'altezza del cuore e i vestiti sono lordati dal tuo stesso sangue. Ti guardi intorno e ti sembra di essere nella stiva di una nave fiocamente illuminata da luci di emergenza e ingombra di casse e imballaggi di ogni genere. C'è una porta sul lato destro a cui si accede tramite una scaletta di ferro e al centro sul soffitto quello che sembra essere un grosso boccaporto.***

Il boccaporto è a circa 6 metri da terra ed è chiuso; il meccanismo di apertura è azionabile solo dall'esterno. La nave trasporta merce di vario genere, dalle scatolette di carne ai ricambi per automobile e soprattutto vestiti che i giocatori possono utilizzare per cambiare i propri abiti sguaiati e con un visibile foro all'altezza del cuore.

Quando i giocatori aprono la porta descrivete il ponte di una vecchia nave ingombro di casse dove una decina di marinai sembrano intenti alle ultime manovre di attracco. Se aprono palesemente la porta o escono immediatamente verranno notati da uno dei marinai in quanto la nave non trasporta passeggeri. Il marinaio sa solo che le casse sono state caricate ad HonkHong ma non ne conosce la provenienza. Dirà però che sicuramente il capitano potrà dare maggiori informazioni. Se i giocatori contatteranno il capitano questi apparirà molto preoccupato per la situazione in cui si è venuto a trovare. Minaccerà ovviamente di chiamare la polizia, ma in realtà preferirebbe non farlo per non avere problemi, sarà perciò ben lieto di proposte alternative da parte dei giocatori (ovviamente dietro pagamento). Sulle casse potrà però solo

## **Club TreEmme**

### **Sezione di Modena**

Giochi tridimensionali, di simulazione e di ruolo

Via Paltrinieri 80, I-41100 Modena

<http://www.treemme.org>

dire che sono arrivate tramite aereo direttamente da Berna per essere scaricate al magazzino 24 del porto di Osaka. Se attenderanno un attimo prima di uscire noteranno che il ponte si sta liberando velocemente e che solo due marinai rimangono sulla nave ma che sono abbastanza lontani per permettere una facile fuga.

Scendendo dal cargo il gruppo si troverà in una zona poco frequentata del porto, muovendosi noteranno due uomini fermi all'angolo del magazzino 24. Sono i due inviati del Principe con l'ordine di prelevare i nuovi arrivati e portarli al suo cospetto. Se i giocatori tentassero di evitarli noteranno dopo poco di essere seguiti dai due uomini che si avvicineranno. In entrambi i casi tratteranno i personaggi con rispetto e li inviteranno a seguirli verso una lussuosa limousine parcheggiata poco lontano.

I due mortali appartengono alla locale Yakuza. Sono alti, muscolosi, vestiti di nero con camicia bianca e cravatta nera sottile; l'unico particolare notevole è un drago tatuato sul collo sotto l'orecchio destro. Agli occhi di un occidentale sembrano perfettamente identici. Sono abituati ad uccidere senza porsi grandi problemi per cui, se attaccati risponderanno al meglio delle loro possibilità e sapendo bene con chi hanno a che fare useranno la forza di volontà per neutralizzare le discipline. Solo Riuj parlerà ai giocatori. Shudo, che visto da vicino è ancora più grosso del compagno, rimarrà chiuso in un ostinato mutismo. Per ben tre volte ha mancato di rispetto al suo signore e ora tre dita mancano nella sua mano destra. Ora non gli resta che seguire la via del silenzio e dell'umiltà. Anche Riuj non è comunque molto loquace, non sa nulla di tutto quello che è successo o di quello che succederà, ne gli interessa saperlo. Ha ricevuto un ordine e il suo scopo è di portarlo a termine. Nell'eventualità che i giocatori decidessero di attaccare gli Yakuza e riuscissero a sconfiggerli, la stessa situazione si ripresenterà tra poco.

All'interno della stiva incontreranno un Nosferatu, che si presenterà come William, proveniente da HonkHong. È in semplice viaggio di piacere, non sa assolutamente nulla di tutto quello che è successo ai personaggi e si rifiuterà di unirsi al gruppo, ritenendo troppo pericoloso giungere in un paese straniero con 4 cainiti incontrati per caso e che portano visibili segni di un paletto nel cuore. Parlerà poco, non darà consigli su come uscire dalla nave e alla prima occasione, oscurandosi (4° livello) si allontanerà.

## Il Principe di Osaka

*Seduti comodamente nella lussuosa limousine vedete scorrere palazzi, insegne luminose e centinaia di persone come se nonostante la tarda ora la città pulsasse di vita. Lentamente lasciate alle spalle questa frenetica attività, la macchina giunge in una zona più tranquilla e si ferma davanti ad una casa isolata circondata da un basso muro. Shudo e Riuj scendono e mentre il primo vi apre con reverenza lo sportello, il secondo si avvicina al portone, bussava e scambia qualche parola, che non riuscite ad afferrare, con qualcuno all'interno e il portone si apre. Attraversate uno stupendo giardino giapponese e vi dirigete verso la costruzione all'interno: una classica casa giapponese con il portico e le stanze, separate da fusuma (porte scorrevoli in carta di riso) che danno direttamente sul giardino. Attraversate uno di questi ingressi e seduto ad un basso tavolino vedete un uomo minuto e anziano che sorridendo rivela lunghi canini e dice: "Benvenuti ad Osaka, nobili ospiti occidentali".*

I giocatori si trovano in presenza del Principe di Osaka. Tetsu, rispettando in pieno la tradizionale ospitalità orientale, prima di iniziare qualsiasi discorso inviterà i nuovi arrivati a sedersi intorno al tavolo. Poi osserverà attentamente ognuno in silenzio, si alzerà di scatto in piedi e procedendo minaccioso verso Shudo lo accuserà dello stato dei personaggi, soprattutto se non si sono cambiati gli abiti. Colpirà, urlando, l'omone mentre questi silenzioso guarderà i personaggi. Se qualcuno parlerà in sua difesa si guadagnerà un prezioso amico.

Tetsu si mostrerà meravigliato, dispiaciuto e quasi scandalizzato per il comportamento dei fratelli di Berna se gli verrà raccontato il modo in cui gli nobili ospiti occidentali hanno viaggiato, in realtà ne sarà quasi felice perché questo indica che nessuno rimpiangerà una eventuale loro scomparsa. Chiarita la propria posizione inizierà a spiegare il motivo della loro chiamata.

Tetsu controlla una grossa catena di ristoranti in tutto il Giappone, rinomati per essere in grado di servire qualsiasi piatto tipico nazionale. Questa fama non è però del tutto meritata: manca infatti nel menù una sola ultima voce per renderlo veramente completo. Poco a Nord di Osaka esiste un villaggio di pescatori e l'albergo del paese serve una fantastica e unica, o almeno così dicono, zuppa di ostriche. Più volte ha contattato il gestore offrendo denaro, o qualsiasi altra cosa avesse potuto richiedere, pur di entrare in possesso della ricetta esatta. Conosce infatti gli ingredienti ma evidentemente è il procedimento che la rende così unica. Il proprietario ha ovviamente sempre rifiutato qualsiasi offerta e l'unica cosa che ha ottenuto è stata una maggiore diffidenza verso occasionali avventori. Ha dunque pensato che un gruppo di viaggiatori stranieri capitati per caso in paese abbiano ora più possibilità di ottenere informazioni o di sottrarre la ricetta senza che i sospetti ricadano immediatamente su di lui.

Se la sua offerta verrà immediatamente accettata si complimenterà con i personaggi per la saggia decisione in quanto oltre ad una piacevole "vacanza", potrà offrire di investigare sul loro rapimento. Se vedrà i nobili ospiti occidentali titubanti o poco inclini a soddisfare la sua richiesta li minaccerà, ma sempre usando parole cortesi, facendo notare che il Giappone è un'isola, andarsene non è così semplice soprattutto perché lui o altri fratelli a cui può chiedere aiuto controllano tutti i mezzi di trasporto. Inoltre farà notare che i due uomini presenti, Riuj e Shudo appartengono alla Yakuza e non sono lì presenti per iniziativa personale.

## **Club TreEmme**

### **Sezione di Modena**

Giochi tridimensionali, di simulazione e di ruolo

Via Paltrinieri 80, I-41100 Modena

<http://www.treemme.org>

Se i personaggi lo richiedono esplicitamente il Principe è in grado di far preparare la zuppa d'ostriche: effettivamente squisita, anche se Tetsu sottolineerà che è nulla in confronto all'originale. Infine Tetsu chiamerà presso di se Riuj e sussurrerà qualcosa. Riuj uscirà e rientrerà poco dopo con un fratello alto e giovane che il Principe presenterà come Rei, dirà ai personaggi di rivolgersi a lui per qualsiasi richiesta ed uscirà.

Rei potrà fornire armi, vestiti, e qualsiasi oggetto facilmente reperibile. Se i giocatori non faranno queste richieste sarà comunque il fratello a far notare la loro necessita. Su esplicita richiesta dei giocatori potrà fornire anche cibo, ma solo una vena a testa, e alloggio (altrimenti giocate liberamente questa parte senza frapporre difficoltà a meno di azioni veramente sconsiderate, e prendete nota di idee meritevoli per compensare la perdita di tempo). Consegnerà anche 4 biglietti kilometrici ferroviari per recarsi al villaggio, consiglierà qualsiasi altro mezzo in quanto il treno è quello più utilizzato e il più anonimo. Se i giocatori desiderano fare il viaggio in altro modo dovranno procurarsi il mezzo da soli.

Rei insisterà comunque molto sull'utilità del treno in quanto ha preparato una sorpresa per impedire ai personaggi di giungere in paese e intraprendere qualsiasi azione che possa favorire il Principe in quanto, sebbene ne sia il braccio destro, è il capo della fazione che sta cercando di sostituirsi al potere. Ha intuito le intenzioni di Tetsu nonostante il Principe si sia guardato bene da dargli qualsiasi informazione precisa (i biglietti sono kilometrici senza destinazione!) ma non informerà i personaggi dei suoi sospetti perché è ancora troppo debole per affrontare il Principe. Se interrogato sul Principe non si sbilancerà, dirà semplicemente che è il Principe e come tale va rispettato anche se, ogni cosa ha un suo limite.

Se i giocatori trascorrono il giorno nella casa, verranno condotti attraverso una piccola botola sul pavimento in una minuscola cantina, alla sera Shudo si presenterà per accompagnarli in stazione con la solita limousine. Giunti a destinazione, nel caso lo abbiano difeso davanti al Principe, prima di ripartire con la macchina dirà: "Attenzione. Non tutto sarà facile come sembra". I giocatori non potranno sapere altro perché si allontanerà immediatamente.

Se i giocatori hanno trascorso il resto della notte in giro e non si recheranno immediatamente in stazione, noteranno di essere sempre seguiti da due Yakuza indipendentemente dalle tecniche che possano usare per seminare i pedinatori.

## Il Viaggio

*Vi trovate in una piccola stazione, probabilmente di una linea secondaria, e vi è facile trovare il binario giusto. Ad aspettare insieme a voi c'è molta altra gente, che sicuramente sta rincasando dal lavoro ma stranamente nessuno si ferma accanto a voi e notate alcuni di loro che distolgono lo sguardo da voi solo quando vi girate dalla loro parte. È il vostro aspetto occidentale oppure riescono a vedere la verità? La strana sensazione di essere fuori posto su quel marciapiede aumenta all'arrivo del treno e al pensiero di dover salirci. Sono cinque vagoni senza scompartimenti che rapidamente si riempiono. I posti a sedere sono già occupati da fortunati saliti in qualche stazione precedente. Lentamente intorno a voi si crea un vuoto, come era successo in stazione, le persone preferiscono accalcarsi nei vagoni prima e dopo del vostro piuttosto che starvi vicino. Iniziate a sperare che il viaggio finisca presto. Ad ogni stazione scende molta gente e dopo circa mezz'ora di viaggio trovate finalmente dei posti a sedere. Pian piano tutto il vostro vagone si svuota e vi sentite quasi risollepati.*

Il viaggio durerà poco più di un'ora. Per i comuni viaggiatori i personaggi appaiono effettivamente strani consciamente perché sono occidentali, ma inconsciamente alcuni sentono che c'è qualcosa di più. Quando il vagone sarà privo di altri viaggiatori entreranno in scena gli inviati di Rei. Sono tre esperti killer e avranno un +2 sull'iniziativa nel caso che nessun giocatore abbia detto esplicitamente di controllare gli accessi al vagone. Il loro scopo è eliminare i viaggiatori occidentali, non si arrenderanno a meno che non ne rimanga vivo solo uno e sia stato disarmato. Non potrà comunque fornire indicazioni determinanti sul mandante in quanto sono stati pagati per eseguire il lavoro da un giovane sconosciuto che anche se descritto agli occhi occidentali dei personaggi potrebbe essere chiunque.

*Il combattimento ha inevitabilmente gettato nel panico i pochi viaggiatori ancora presenti sugli altri vagoni e ora grida e richieste di soccorso riecheggiano per tutto il treno. Fortunatamente il treno si sta fermando e leggete sul cartello della stazione il nome della vostra destinazione. Il marciapiede sembra deserto e fiocamente illuminato ma le porte non sembrano volersi aprire.*

Il conducente del treno sa bene che la stazione è minuscola e sprovvista di personale, infatti è semplicemente un marciapiede con pensilina, per cui è obbligato a fermarsi per rispettare la precedenza di altri treni ma ha bloccato l'apertura delle porte. I giocatori potranno comunque facilmente uscire dai finestrini o forzare le porte. Se i giocatori non scendono subito accennare al fatto che il treno sta riprendendo lentamente a muoversi.

*Vi trovate su un marciapiede con pensilina solo un piccolo cancello vi divide da una stradina sterrata che scende dalla collina verso il mare dove si vedono le luci di un piccolo paese, alcune barche sul mare e falò sulla spiaggia.*



## Il Villaggio

*Giungete in prossimità di un piccolo villaggio con una ventina di case di legno che circondano una piazza sterrata con al centro un palco di legno rialzato ed addobbato un festoni di carta colorata e ghirlande di fiori. Quasi tutte le case sono chiuse e buie tranne una costruzione più grande delle altre e costruita con mattoni, sull'ingresso notate un'insegna di legno: "OSTRICA ROSSA". Dalla spiaggia poco distante arrivano fino a voi le grida dei pescatori. Vi sentite avvolgere da una piacevole sensazione e per la prima volta dopo il terribile risveglio sul cargo sentite i muscoli rilassarsi.*

I personaggi sono arrivati al villaggio in un momento particolare due importanti eventi stanno infatti per accadere. Questa notte avrà luogo la "Grande Pesca", ed è per questo che nessuno si aggira per il paese ma sono tutti radunati sulla spiaggia; domani notte ci sarà invece la "Festa della Divina Forza".

Questa notte Himiko è scesa in prossimità del mare e utilizzando i suoi poteri ha richiamato migliaia di pesci per riempire le reti dei suoi fedeli. La bella cainita vive infatti al tempio sulla collina ed è adorata come la grande madre. Da secoli si prende cura del villaggio e i suoi abitanti non hanno mai conosciuto guerre o fame. Nessuno l'ha mai vista ne sa la verità a parte la sacerdotessa del tempio, un potente ghou. Domani notte invece alla presenza della somma sacerdotessa le giovani pescatrici di ostriche del villaggio si sfideranno, sul palco al centro del villaggio, per stabilire chi di loro potrà recarsi al tempio ed avere l'onore di servire la grande madre per tre anni. Qui verrà iniziata ai segreti del mare e concluso il periodo potrà scegliere se rimanere o tornare al villaggio. Queste informazioni sul tempio, oltre al fatto che nessuno può accedervi, soprattutto in questa notte dedicata alla preghiera, possono essere fornite da qualsiasi abitante. Nessuno sa invece che le giovani che si recano al tempio nei tre anni di permanenza berranno il sangue di Himiko e ne diventeranno anche le guardie personali, infatti trascorso il periodo, se desiderano ritornare al villaggio viene fatto dimenticare loro tutto ciò che non di umano e spesso di terribile hanno visto.

Sulla "Grande Pesca" se interrogheranno un anziano dirà che è il potere della grande dea a richiamare i pesci, per i giovani si tratterà molto più probabilmente di una ondata migratoria che ogni anno attraversa queste coste. Nel caso che si tenti Animalità su un pesce dite solo che ha sentito la necessità di arrivare nella zona.

Gli abitanti sono tutti pescatori e pescatrici, sono molto cordiali e per nulla diffidenti in quanto non hanno mai conosciuto difficoltà. Nel caso i personaggi chiedessero di partecipare al torneo diranno solo che non ci sono problemi ma che l'ultima parola spetta alla somma sacerdotessa.

Per quanto riguarda la ricetta che i personaggi stanno cercando esiste veramente ma non è conservata alla locanda ma su al tempio. Se interrogati su questo gli abitanti consiglieranno i nuovi arrivati di recarsi all'OSTRICA ROSSA perché solo il suo proprietario potrà dare informazioni. Confermeranno comunque le voci sulla bontà della zuppa.

## L'Ostrica Rossa

***È una costruzione di mattoni a due piani, ben tenuta, con fiori su tutti i balconi dei piani superiori. L'ingresso è una portafinestra che si affaccia sulla piazza. Sulla destra ci sono alcuni tavolini un ombrelloni da sole mentre sulla sinistra un lungo portabiciclette.***

Girando intorno all'edificio troveranno altre 3 portefinestre, una per lato, queste però chiuse e con un tendaggio coloratissimo che impedisce di vedere l'interno. Sul retro c'è anche una piccola porta che porta in cucina con vicino una finestra sempre della cucina.

All'ingresso i giocatori saranno accolti da un uomo di mezza età, Takeru, "onorato di avere nel suo piccolo albergo nobili ospiti stranieri". Metterà a completa disposizione la struttura in quanto non ci sono altri ospiti al momento. Unica altra persona presente in albergo al momento è la moglie del proprietario che si trova in cucina. Anche se non richiesta verrà offerta la magnifica zuppa della casa e l'ottimo pesce appena pescato.

Se i personaggi non si informeranno su quello che sta accadendo al villaggio sarà Takeru a parlare con orgoglio delle feste, incoraggiando a rimanere per vivere questa magnifica atmosfera. Infatti sono pochi i turisti che arrivano e per lui è una ottima occasione per fare pubblicità al locale. Se chiederanno informazioni sulla zuppa la esalterà dicendo che è un'antichissima ricetta che la sua famiglia tramanda da padre in figlio, ma che il vero segreto per l'ottima riuscita è sua moglie che riesce a prepararla in modo veramente perfetto. Ovviamente è tutto falso ma non ammetterà mai spontaneamente la verità e anche se costretto con discipline o minacciato tenterà in tutti i modi di dare meno notizie possibile, si fermerà però davanti all'impossibilità di consegnarla. Se i giocatori riescono a spiare la moglie in cucina, che in teoria sta preparando la zuppa, ci possono riuscire attraverso la finestra, noteranno che la signora rimane comodamente seduta a leggere il giornale e si curerà solo di eventuali altre ordinazioni; si limiterà alla fine ad aprire un grosso pentolone in un angolo della cucina e riempire le ciotole. Se interrogata, minacciata o rapita, si comporterà come il marito.

Mentre i personaggi assaggeranno finalmente la zuppa, che risulterà veramente sublime, entreranno nel locale due uomini con un grosso pentolone, noteranno il disagio del loro ospite che si scuserà, si avvicinerà velocemente ai nuovi arrivati e potranno sentirgli dire: "Quante volte vi ho detto di passare dalla cucina!" e li spingerà via rapidamente, tornerà dai personaggi e se interrogato sull'accaduto dirà che persino su al tempio richiedono la sua zuppa. Se qualche giocatore si è fermato fuori dall'albergo potrà intercettare prima gli inviati dal tempio oppure i giocatori potrebbero decidere di seguirli quando li vedono uscire con un altro grosso pentolone. I due uomini sono due semplici servi potranno solo dire che la zuppa è preparata al tempio, sono arrivati in paese per sostituire il pentolone ormai vuoto con quello preparato per il giorno dopo.

Nel caso che i giocatori decidano di passare la notte in albergo potranno scegliere qualsiasi stanza o farci apportare qualsiasi modifica accettabile. Il proprietario sarà lieto di esaudire qualsiasi richiesta. Per quanto riguarda le altre parti dell'albergo sono normalissimi locali a discrezione del narratore.

## La Divina Forza

***Al risveglio sentite il villaggio in fermento, voci eccitate, musiche, canti e profumo di pesce alla griglia. La piazza è ora completamente illuminata da fiaccole, uomini e donne indaffarati corrono avanti e indietro mentre, lungo la strada una processione si sta avvicinando al paese.***

È iniziata la "Festa della Divina Forza". La processione proviene dal tempio e accompagna la somma sacerdotessa al villaggio. Prima della gara ci sarà la cena con il pesce pescato la sera precedente, dell'ottima birra e una squisito sake finale. I giocatori potranno sedersi ad uno qualsiasi dei tavoli predisposti sulla piazza ed eventualmente parlare con la sacerdotessa. È un potente ghou e si accorgerà immediatamente dell'uso di discipline, se usate contro di lei minaccerà i personaggi intimando loro di andarsene immediatamente o sarà costretta ad allontanarli con la forza (insieme ad altri 3 ghou al suo seguito).

Se i giocatori si scuseranno o se chiederanno semplicemente di partecipare dirà: "Combatti valorosamente fermanoti davanti alle nostre usanze. Solo allora tu e i tuoi amici potrete accedere alla saggezza nel tempio" non darà altre spiegazioni sulla frase. I giocatori dovrebbero capire di partecipare ma non vincere, se non lo fanno la sacerdotessa manterrà comunque la promessa fatta.

Al torneo potrà effettivamente partecipare solo la Brujah. Dovrà affrontare due avversarie più l'eventuale combattimento di finale. Non sono ammesse armi e il combattimento viene interrotto quando uno degli sfidanti raggiunge la ferita media. I combattimenti avvengono, sul palco, uno alla volta ci sarà quindi il tempo per curarsi.

Una volta determinata la vincitrice tutto il paese si stringerà intorno a lei per festeggiarla e la sacerdotessa si avvicinerà sorridendo dicendo: "la prima porta del tempio è ora aperta", se a vincerla sarà il personaggio un'aria di tristezza cadrà su tutto il villaggio e la sacerdotessa rivolgerà ai personaggi solo un semplice: "Seguitemi ora". A questo punto tutti si avvieranno verso il tempio per concludere la festa.

## Il tempio

***Sulla sommità della collina vedete stagliarsi una grossa costruzione circondata da alte mura. La salita è veramente molto ripida e se non fosse per la vostra resistenza fisica sareste molto stanchi. Vi avvicinate alla costruzione ma oltre le mura vedete solo un enorme portone di legno sbarrato e una debole luminescenza all'interno.***

Se i giocatori arrivano non accompagnati dalla sacerdotessa sarà impossibile entrare in maniera pacifica nell'edificio. Nessuno aprirà e le guardie parleranno attraverso il portone rendendo così inutile l'utilizzo di ascensione e dominazione (questo è in effetti un ordine impartito da Himiko). Inviteranno i personaggi ad andarsene e ritornare eventualmente il mattino successivo. Se venisse loro chiesto soccorso indirizzeranno al villaggio, comunque faranno presente che la sacerdotessa è in contemplazione per la "Festa della divina forza" e che potranno incontrarla la sera successiva al villaggio. Nel caso qualcuno tentasse comunque di entrare dovrà o sfondare il portone o salire 4m di muro. Chi ha Oscurazione potrebbe celarsi nel cortile ma se si muove verrà immediatamente scoperto dalle 4 guardie armate di pattuglia ed accompagnato fuori con l'ordine di sparire immediatamente. Se attacca ricordate che le guardie sono ghouls e risponderanno al meglio delle loro possibilità. Inoltre Himiko, che ha sentito benissimo la presenza di fratelli all'esterno del suo rifugio interverrà se la situazione si volge a suo sfavore.

Se arrivano con la sacerdotessa il portone sarà aperto e verranno accompagnati insieme a tutto il villaggio in una enorme stanza dell'edificio centrale dove verrà servita la zuppa di ostriche mentre musiche e canti si levano dagli abitanti del villaggio. È impossibile staccarsi dal gruppo senza essere notati e riportati indietro.

***Lentamente una musica e una voce meravigliosa, di cui non riuscite ad individuare l'esatta provenienza, si sostituisce ai canti. Tutto sembra fermarsi e come gli abitanti del villaggio rimanete estasiati ad ascoltare. Lentamente iniziate a comprendere le parole e fra le strofe che parlano del mare, degli scogli e delle ostriche riconoscente quella che può essere la ricetta della zuppa. Improvvisamente vi risvegliate e mentre il resto dei presenti sembra ancora incantato ad ascoltare l'inno, che per voi ora è diventato una litania senza senso, vi accorgete che le prime luci del sole stanno entrando dalle ampie finestre. Quanto tempo è passato?***

A cantare è la stessa Himiko che ovviamente non è presente nella stanza e che lascerà il controllo sui personaggi solo quando non avranno più possibilità di fuga. Lasciate ai giocatori qualche attimo per "disperarsi" poi leggete il seguito.

***Notate la sacerdotessa che a dietro una colonna vi fa cenno di seguirla all'interno di un corridoio buio. Avete la sensazione che qualcuno vi abbia salvato con la stessa facilità con la quale avrebbe potuto distruggervi. La vista del sole vi sta indebolendo ...***

Se i giocatori non seguono la sacerdotessa i raggi del sole li colpiranno sicuramente perché ne

qui ne fuori dalla stanza c'è un posto sicuro.

Se seguono la sacerdotessa li condurrà verso il basso in una zona completamente buia scavata all'interno della collina e mentre il sonno sta per sopraffarli dirà: "Ora conoscete la potenza della Dea. Domani ... "se i personaggi provano a restare svegli sentiranno la fine della frase "... Himiko vi comunicherà il suo volere tramite le mie labbra".

## Handout

Consegnare a Vortice:

***È sicuramente il Giapponese. Lo hai imparato quando per ben due anni hai solcato i mari su una nave di Greenpeace per fermare lo sterminio delle balene.***

Consegnare a Herbert:

***È sicuramente il Giapponese. Un odioso cliente proveniente da quel lontano paese ti ha costretto ad impararlo perché era disposto a contrattare solo in tale lingua.***

Consegnare a Erik:

***È sicuramente il Giapponese. La borsa di Tokyo é sempre stata la prima ad aprire e si potevano subito avere notizie interessanti, hai dovuto per forza impararlo.***

Consegnare a Patrick:

***È sicuramente il Giapponese. Durante uno stage universitario hai conosciuto alcuni studenti provenienti da quel paese e per riuscire a capire bene le sfumature con le quali descrivevano il loro mitico vulcano hai deciso di studiarlo.***

**Club TreEmme**  
**Sezione di Modena**  
Giochi tridimensionali, di simulazione e di ruolo  
Via Paltrinieri 80, I-41100 Modena  
<http://www.treemme.org>

## Sangue

parte 2

## **Antefatto**

I personaggi giunti ad Osaka sono stati inviati dal principe nel territorio di Himiko, hanno visto la "Grande pesca" e partecipato alla "Festa della Divina Forza". Giunti al tempio al seguito della somma sacerdotessa hanno sentito il canto di Himiko e si sono risvegliati mentre i primi raggi di sole li ferivano. Hanno seguito la somma sacerdotessa e si sono addormentati, senza sapere cosa li aspetta, all'interno del rifugio della cainita.

## **Nota per il Narratore**

Se i giocatori dovessero seguire strade alternative a quelle indicate, è ricordate che:

*Himiko*: non appoggerà mai nessuna delle fazioni e non interverrà in nessun caso. Le piace osservare questi giochi di potere.

*Tetsu*: non crederà mai che Rei lo voglia tradire, senza avere prove evidenti. Lascerà partire i personaggi solo se riusciranno a convincerlo, e non sarà facile, che non possono fare più nulla per lui.

*Rei*: tenterà in tutti i modi di coinvolgere i fratelli occidentali nel suo piano e non avrà nessuna intenzione di lasciarli partire perché ormai sono al corrente di troppe cose.

## Il Risveglio

***Il sonno ha portato solo altri incubi. È da quando siete arrivati in questo posto dove nulla sembra poter essere sotto il vostro controllo, nemmeno il rifugio, che il momento del risveglio vi terrorizza più delle orribili immagini che lo hanno preceduto. Trovate il coraggio di aprire gli occhi nella speranza che tutto sia stato un terribile incubo e di ritrovarvi al sicuro nel vostro rifugio di Berna. Ma ancora una volta la realtà infrange questa ormai debole speranza e ciò che si presenta davanti ai vostri occhi supera qualsiasi altro orrore. Una forte luce vi ferisce gli occhi e mentre vi rendete conto di essere adagiati sulla fredda pietra al centro di una grotta illuminata da decine di fiaccole poste alle pareti, un rumore metallico attira la vostra attenzione e potete scorgere, mentre una pesante grata di ferro si richiude, alcune donne che trascinano fuori un corpo inerte. Il bagliore prodotto dalle numerose fiaccole poste intorno alla porta vi impedisce una visione chiara ma potete riconoscere il corpo impalato di William. Il quinto sfortunato fratello giunto con voi ad Osaka.***

I personaggi si trovano in una grotta scavata nella collina sotto il tempio. Il geologo potrà stabilire che è stata scavata secoli prima. A chi si avvicina alle pareti o alla grata di ingresso fate eseguire un tiro di Rotschreck tenendo presente che non ci sono vie di fuga. La grata non potrà essere rimossa in nessun caso, chi tenterà per ogni 2 round che rimane nei pressi subirà un danno per il forte calore sprigionato dalle fiaccole che la circondano completamente. Oltre l'apertura si intravede un lungo corridoio pianeggiante che si perde nell'oscurità.

Guardandosi intorno noteranno vari teschi sparsi sul fondo della grotta tra cui le teste, tagliate da poco, delle quattro concorrenti della festa della "Divina Forza" che hanno perso al primo turno. Lasciate ai giocatori la possibilità di intraprendere qualsiasi azione poi quattro donne tra cui la somma sacerdotessa apriranno la grata invitando i personaggi ad uscire. Se qualche personaggio non si è ancora avvicinato alle fiaccole dovrà eseguire un tiro di Rotschreck per uscire. Se in preda al panico supplicherà di spegnere le torce, rideranno sonoramente di lui (in questo caso non tirare frenesia (umiliazione) per non peggiorare ulteriormente la situazione). La sacerdotessa ordinerà comunque alla fine di spegnere il fuoco.

Un attacco in queste condizioni è fattibile anche se fortemente sconsigliabile; infatti le quattro seguaci di Himiko, oltre ad essere ghouls, colpiranno immediatamente con le torce che oltre al danno come bastone possono causare ferite da fuoco. Inoltre è eventualmente da evidenziare che i personaggi sono completamente disarmati e che hanno una ferita aggravata causata dai raggi del sole il giorno precedente. Se interrogata sulla loro sorte, la sacerdotessa dirà solamente che deve accompagnarli alla presenza della grande dea e li consiglierà di non commettere sciocchezze in quanto la sua padrona non ama essere disobbedita. Su William potrà solo dire che Himiko lo ha portato qui qualche sera prima già impalato e che ulteriori informazioni dovranno chiederle direttamente a lei.



## Himiko

***Alla fine di un lungo corridoio giungete in un'altra grotta. Non riuscite a stabilirne la grandezza in quanto è quasi completamente buia. La sola luce presente è quella che scaturisce da alcune candele poste su un rozzo tavolo al centro, sul quale si trovano anche quattro calici nei quali sta lentamente gocciolando del liquido. I vostri occhi si abituano all'oscurità' che avvolge il resto della grotta e intravedete dei corpi appesi a grosse catene che scendono dall'alto soffitto dai quali scorre il sangue che ha ormai completamente riempito i calici. Sentite improvvisamente una presenza alle vostre spalle e una voce suadente che dice: "È questa la punizione per chi non rispetta la grande dea. Bevete quel sangue umano, se può' ancora placare la vostra sete!"***

Alle spalle dei personaggi è ovviamente apparsa Himiko. Ai loro occhi sembrerà bellissima, truccata e abbigliata in classico stile giapponese anche se subito noteranno un rivolo di sangue che le macchia un angolo della bocca perfetta.

Se le verrà fatto notare questo piccolo inconveniente (altrimenti in un momento qualsiasi della scena estrarrà uno specchietto), con un gesto in aperto contrasto con la sua immagine si asciugherà con la mano. Tratterà i personaggi con evidente superiorità, deridendoli per ogni debolezza o incertezza che dimostreranno. Dirà che sono stati degli stupidi a credere alle parole di Tetsu, che la ricetta della zuppa di ostriche non era che una scusa per mandarli allo sbaraglio nel suo territorio sperando, forse, che esseri miseri come loro potessero indebolire le sue difese. Li ha tenuti in vita solo per rimandarli da quello sciocco "principe" in modo che potessero descrivergli la potenza del fratello che ha osato sfidare. Dovranno inoltre comunicargli che altre interferenze nel suo dominio verranno considerate come una aperta dichiarazione di guerra.

Se richiesta fornirà la ricetta della zuppa di ostriche aggiungendo che la delusione di Tetsu nel vederli tornare senza nulla di quello che sperava non ne sarà mitigata. Se le verranno poste domande su Osaka o sul principe, ventilerà la possibilità che sia stato lo stesso Tetsu ad impararli e a portarli ad Osaka (ha saputo infatti da William ciò che è successo), aggiungerà che il principe è un debole buffone. Dell'aggressione sul treno non sa nulla ma, se richiesta una sua opinione, spiegherà ai giocatori che non tutti i fratelli della città appoggiano il principe e che probabilmente non sapendo quale era il loro incarico e il loro valore hanno voluto metterli alla prova. Non si interessa alla lotta interna di Osaka e non potrà essere più esauriente.

Se le verranno poste domande sulla sorte del quinto fratello o se verranno chieste spiegazioni sulla sua ultima frase dell'introduzione, ridendo ordinerà di seguirli in un angolo buio della grotta, dalla parte opposta da dove sono entrati i personaggi, troveranno i vestiti di William mentre di lui non rimarrà che un mucchietto di cenere. È ovviamente stata la sua cena, se i giocatori non dovessero afferrare immediatamente il concetto Himiko dirà che per questa volta sono stati fortunati ma non è detto che lo siano altrettanto la prossima notte. Congederà i personaggi indicando l'uscita della grotta. Non accennerà ad accompagnarli e non ordinerà a nessuno di farlo, dirà solo "Quella è l'uscita o ... l'entrata del mio rifugio. Se foste così folli da voler tornare ora sapete cosa vi attende. Vi lascio qualche minuto per uscire dal tempio poi

inizierà la caccia."

Dall'apertura si snoda un tortuoso corridoio che sale rapidamente; è poco illuminato ma alle pareti si possono intravedere strani graffiti ormai scoloriti dal tempo. Sono 13 scene notturne, tutte con stelle in posizioni diverse tranne la prima e l'ultima che riportano la stessa posizione, dove viene rappresentato un fratello, probabilmente Himiko:

1. Dorme all'interno del suo rifugio
2. Si sta cibando di un umano
3. In un bosco insieme a grossi lupi
4. Circondato da uomini in adorazione
5. Su una barca
6. Grondante di sangue in mezzo a cadaveri straziati
7. Sul ciglio di un vulcano a braccia aperte e la testa all'indietro
8. In una antica città nascosta tra le ombre
9. Mente corre nuda nella neve
10. In atteggiamento canoro sulla spiaggia
11. In una cripta in meditazione davanti ad una candela
12. Mentre sbrana un cainita samurai
13. Dorme all'interno del suo rifugio

Rappresentano un ciclo che si conclude ogni 12 anni e che costringe Himiko a rimanere in torpore per un'intera notte. Descrivete le scene solo se i giocatori dichiareranno espressamente di osservare i graffiti, evidenziando solo che sono tutte rappresentazioni notturne ognuna con le stelle in posizioni diverse tranne la prima e l'ultima.

Il corridoio finisce nella sala principale del tempio attraverso un'apertura chiusa normalmente da una grossa e pesante pietra che ora si trova accostata. Senza l'utilizzo della memoria fotografica o se non si esegue un segno sulla pietra sarà difficile riconoscerla, successivamente, tra tutte quelle che formano la parete. I personaggi incontreranno, sia nel tempio che nel cortile esterno, alcune guardie armate che però li lasceranno passare tranquillamente. Se si attardano a varcare il portone esterno, una leggera nebbia si formerà vicino a loro e sentiranno la risata di Himiko.

## Il Ritorno

Usciti dal tempio i giocatori scopriranno di essere bloccati al villaggio in quanto l'ultimo treno è già passato e nessun paesano possiede una macchina. Qualsiasi altro mezzo rischierebbe di farli sorprendere dall'alba. Sia che decidano di tornare all'albergo che di cercare un rifugio diverso, sentiranno e poi vedranno auto della polizia a sirene spiegate. Uno sconosciuto al telefono ha infatti avvertito che i responsabili della sparatoria sul treno sono ancora al villaggio e sono arrivati in forze per arrestarli. Queste informazioni, i giocatori, possono averle parlando non qualche persona già interrogata dalla polizia, o direttamente da un agente che ovviamente però li dichiarerà in arresto e avvertirà i suoi colleghi se i personaggi non lo fermeranno prima.

In paese presto arriverà anche Rei che contatterà i personaggi dicendo che è partito per raggiungerli appena ha ricevuto la notizia del blitz da alcuni suoi seguaci nella polizia e li inviterà a seguirlo sulla sua macchina per riportarli ad Osaka. In realtà è proprio lui il misterioso informatore che ha messo le autorità sulle loro tracce, il suo scopo è quello di apparire agli occhi dei fratelli occidentali come un amico per poi sfruttarli alla prima occasione. Si lancerà a velocità folle lungo le strette strade che portano in città e tenterà di convincere i personaggi ad appoggiarlo nella lotta contro il principe. Confermerà la versione dei fatti data di Himiko per quanto riguarda i veri scopi del principe e chiederà ai personaggi di aiutarlo ad abbattere il principe. Spiegherà solo se richiesto la situazione di Osaka dove nei fatti è lui, Rei, che possiede molte delle influenze di cui si vanta Tetsu, come ad esempio il controllo delle vie di uscita e i maggiori contatti con le autorità mortali, ma i primogeniti si rifiutano di appoggiarlo e di ufficializzare la sua posizione perché l'attuale debole principe permette loro la massima libertà. In cambio dell'aiuto da parte dei personaggi si offrirà di aiutarli a fuggire e i suoi favori quando finalmente sarà al potere; vuole semplicemente che assecondino Tetsu, ancora per qualche giorno, in questa sua ossessione per Himiko in quanto distrae il principe da tutto il resto e lui può tranquillamente portare a termine gli ultimi accordi con alcuni fratelli della città .

Per quanto riguarda Himiko dirà solo che è estremamente potente, come probabilmente possono già aver capito, ma che fortunatamente non si intromette negli affari della città ed è quindi saggio lasciarla in pace nel suo lurido villaggio. Se interrogato sui graffiti della grotta si dimostrerà molto incuriosito e inviterà i personaggi a condurre ulteriori ricerche consigliando di interpellare Terashima, un astrologo, in quanto gli sembra di aver riconosciuto in alcuni simboli dei riferimenti all'oroscopo orientale. Essendo convinto di diventare il prossimo principe di Osaka, Rei è interessato a qualsiasi informazione riguardo a quello che sicuramente si dimostrerà essere un problema da dover risolvere definitivamente.

Riguardo all'agguato sul treno, sebbene ne sia il mandante, dirà che sta usando tutte le sue risorse mortali e non, per riuscire a scoprire chi c'è dietro e che lo possa eventualmente ostacolare nella sua ascesa. Consiglierà di non farne parola con Tetsu per non metterlo in allarme.

## Ossessioni

Rei li condurrà nuovamente nel rifugio del principe e come la prima volta che lo hanno incontrato Tetsu è seduto al basso tavolino nella stessa stanza. Se i giocatori lo aggrediranno verbalmente per tutto quello che è successo, Tetsu alzerà la voce dicendo che non poteva fidarsi di quattro sconosciuti arrivati ad Osaka con un paletto nel cuore e metterli al corrente di una questione così delicata; ha preferito che vedessero con i loro occhi il mostro contro il quale sta lottando, sicuro comunque che Himiko non avrebbe avuto il coraggio di eliminare gli emissari del principe. Chiederà che gli venga fatto un resoconto dettagliato di tutto quello che è successo e di tutto quello che hanno visto nel rifugio, di quante guardie dispone ecc.

Se verrà messo al corrente dello scontro sul treno, Rei interverrà minimizzando l'accaduto sostenendo che avrebbero potuto essere dei semplici ladri attratti da viaggiatori occidentali e aggiungerà ridendo che comunque non sono stati molto fortunati. Testu ovviamente appoggerà la tesi. Se i personaggi indicheranno Rei come organizzatore di un complotto, il principe, visto che non saranno in grado di portare prove a sostegno, difenderà il suo braccio destro e li accuserà di essere stati inviati da Himiko con il compito di creare sospetti e dissapori tra lui e i suoi fedeli collaboratori. L'unica cosa che otterranno è di inimicarsi l'unico fratello, che sebbene agisca per motivi personali, è in qualche modo disposto ad aiutarli. Anche Tetsu si interesserà ai graffiti della grotta e ordinerà ai personaggi di proseguire le indagini, consigliando di rivolgersi a Terashima come ha, o avrebbe, fatto Rei.

Dopo il resoconto, il principe giungerà alla conclusione che questa situazione con Himiko deve essere risolta una volta per tutte, scriverà una lettera, vi apporrà il suo sigillo e incaricherà i personaggi di portarla alla cainita. Se i personaggi facessero notare che rischiano la non-vita ritornando al tempio o se rifiutassero di eseguire l'ordine per qualsiasi altro motivo, Tetsu li aggredirà dicendo che la situazione si è deteriorata solo grazie alla loro imprudenza e stupidità, che la tranquillità di Osaka è ora in pericolo, ed è loro dovere tentare di porvi rimedio altrimenti si vedrà costretto a sottoporli ad una punizione esemplare. Poi si congederà lasciando la lettera sul tavolo. A questo punto Rei consiglierà di prendere la lettera anche se non hanno intenzione di consegnarla, di starsene fuori dalla circolazione per qualche notte dandogli così il tempo di organizzare la definitiva eliminazione del principe perché ormai con la sua ossessione è diventato un vero pericolo. Darà loro un telefonino cellulare per poterli contattare al momento giusto. La lettera è chiusa dal sigillo del principe, scritta in giapponese antico e solo Himiko o Terashima sono in grado di leggerla. In essa il Tetsu "offre" i personaggi ad Himiko come segno di distensione dopo l'intrusione nel suo dominio ed esprime il desiderio di poterla incontrare. Ovviamente se i giocatori dovessero chiedergli il contenuto della lettera accennerà solo alla parte finale.

La notte sta per concludersi e i giocatori possono decidere di rimanere o di cercarsi un rifugio altrove. Non avranno invece il tempo di andare a caccia o le prede saranno scarse. Nel caso girassero in città, descrivete una ipotetica metropoli giapponese ora quasi deserta ma in cui riecheggia il ricordo di una attività diurna frenetica; con alberghi alveari, insegne luminose e megaschermi in ogni angolo che parlano al nulla e tutto ciò che vi sembra più alienante.

## Osaka

La notte successiva i giocatori dovranno sicuramente cacciare ed eventualmente cercare informazioni da Terashima. Aggirandosi per le vie della città avranno comunque due incontri:

Noteranno un marinaio del cargo sul quale sono giunti in Giappone, che riconoscendoli tenterà una rapida ma infruttuosa fuga. È il seguace di Rei che ha provveduto a togliere il paletto nel cuore. Esordirà dicendo di lasciarlo in pace perché ha amici influenti. È un duro e solo se i personaggi si mostreranno più forti di lui sarà disponibile a parlare con loro. Il suo compito era quello di recarsi a Berna e, attraverso alcuni contatti nella città, trovare alcuni fratelli poco potenti, "prelevarli" e portarli ad Osaka. Non vorrà rivelare il nome del mandante ma con discipline o l'uso della forza fisica, e visto quello che i personaggi stanno passando per colpa sua è più che scusata, potrà essere costretto. Alla fine i giocatori potrebbero scoprire il vero volto di Rei. Il marinaio non è in grado, però, di indicare i motivi che hanno spinto il braccio destro del principe ad agire così. Se a questo punto i giocatori decidessero di fare una chiacchierata con Rei potranno contattarlo al numero di cellulare che a loro fornito, se richiesto, o convincere lo sfortunato marinaio a collaborare in tal senso. Rei risponderà alla chiamata e darà appuntamento in una sala giochi 3 ore dopo; anche se i personaggi riveleranno subito di essere a conoscenza della verità, non sembrerà turbato e aggiungerà solo che in questo caso è indispensabile che si incontrino. La sala giochi sarà affollata, nonostante la tarda ora, da decine di persone completamente ipnotizzate dal pacinko.

Troveranno facilmente il fratello, seduto al bancone del bar insieme ad alcuni mortali completamente ubriachi e lo vedranno allontanarli bruscamente alla vista degli ospiti. Sarà molto cordiale, ammetterà di non aver agito in modo corretto, soprattutto ora che conosce il valore di quelli che aveva solo considerato pedine. Racconterà che il principe aveva richiesto aiuti da Berna e che lui, temendo l'arrivo di fratelli inopportuni, si era dovuto cautelare. Offerirà le proprie scuse e ripeterà di essere disposto ad aiutarli purché rimangano ancora per qualche giorno.

Si troveranno in una zona buia e poco frequentata. Avranno la netta sensazione di essere seguiti anche se ogni volta non saranno in grado di afferrare distintamente la figura che improvvisamente scompare come inghiottita dal buio. A caso, uno dei quattro giocatori sentirà una fredda mano artigliata chiudergli la bocca e trascinarlo indietro con una forza sovrumana. Permettete immediatamente dopo di tirare l'iniziativa e al resto del gruppo di accorgersi di quello che sta succedendo, voltandosi riconosceranno, anche se con difficoltà per il volto ora bestiale e gli abiti laceri e sporchi di sangue, Himiko. Il giocatore catturato potrà tentare di liberarsi dalla potente stretta mentre la cainita affonderà i canini nel suo collo prendendo un punto sangue. Se gli altri tenteranno di usare armi da fuoco, fate notare che il bersaglio è quasi completamente coperto dal compagno e che rischiano di colpirlo. Subito dopo Himiko lascerà la presa e

## **Club TreEmme** **Sezione di Modena**

Giochi tridimensionali, di simulazione e di ruolo

Via Paltrinieri 80, I-41100 Modena

<http://www.treemme.org>

riprendendo un aspetto più umano pretenderà un punto sangue da ogni componente del gruppo per poterli riconoscere in futuro, non vuole infatti sbagliarsi nuovamente e spendere tempo a cacciare prede così deboli. Se i personaggi tentassero di attaccarla si trasformerà in nebbia in un turno per materializzarsi poco più in là. Se le venisse accennato della lettera da parte di Tetsu dirà che ora non ha voglia di sentire nulla riguardo al quel noioso fratello ma li inviterà a recarsi la sera successiva nel parco che si trova a nord di Osaka per proseguire il discorso e sparirà. Informazioni riguardo a questo parco, zona di controllo dei licantropi dove nemmeno gli Yakuza del principe hanno il permesso di entrare, potranno ottenerle da Tetsu, Rei o da Terashima.

## Terashima

Per i personaggi sarà abbastanza facile rintracciare il magus, e infatti conosciuto in tutta la città e chiunque potrà dare loro l'indirizzo della sua abitazione/studio o il numero telefonico. Tutti ne parleranno come di una persona estremamente gentile ed affidabile, disposta ad aiutare chiunque senza chiedere nulla in cambio. L'appartamento è al 50° piano di un altissimo grattacielo ultramoderno nel pieno centro della città. A qualsiasi ora si presentino Terashima li inviterà ad entrare ed ad accomodarsi in un salotto arredato in uno stile bizzarro che unisce mobili modernissimi e quasi spaziali a suppellettili antiche o provenienti dai posti più disparati. È un uomo magro, molto anziano, una volta forse era stato alto ma ora il peso degli anni ha piegato la sua schiena, ha i capelli canuti e lunghissimi, inizialmente cercherà di apparire come un innocente vecchietto un poco svanito. Manterrà sempre una certa distanza tra lui e i suoi ospiti, non teme i fratelli ma si riserva sempre una via di fuga. Nel caso infatti che i personaggi, per qualsiasi motivo, si facciano minacciosi creerà una barriera di fuoco e fuggirà da una delle 4 porte, una per lato, e raggiungerà rapidamente una scala antincendio. Ai personaggi non rimarrà che lasciare rapidamente l'appartamento che dove l'incendio si sta estendendo.

Quando i giocatori accenneranno o al villaggio, o ad Himiko, o ai graffiti, Terashima cambierà improvvisamente espressione rivelando tutta la lucidità che ancora possiede. È in grado di decifrare i graffiti ma come compenso per la consulenza vuole del sangue, almeno 5 punti sangue, non cederà di fronte alle minacce ma sarà disposto a contrattare, e se verranno usate discipline lo considererà come un attacco; sa di avere il coltello dalla parte del manico. Spiegherà che ogni graffito rappresenta un preciso giorno ma di anni differenti e la stessa posizione delle stelle che si vede dove il fratello sta dormendo si avrà dopodomani notte.

Tenterà anche di sapere cosa ci fanno 4 cainiti occidentali ad Osaka, dove hanno trovato esattamente i graffiti e cosa sta succedendo tra i fratelli della città. Non ha mai voluto interferire con le loro questioni ma ritiene saggio tenersi informato sui giochi di potere; per questo motivo se gli verrà chiesto di tradurre la lettera di Tetsu non farà nessun riferimento all'omaggio che il principe ha intenzione di fare ad Himiko. Se dopo l'incontro con Himiko i personaggi ritorneranno da lui per spiegazioni sulla lettera, solo allora ammetterà di non aver detto tutta la verità spiegando che non vuole immischiarsi con gli affari dei fratelli.

## Il Parco

È un grande parco dall'aspetto selvaggio, inserito in un quartiere periferico abbastanza desolato dove decine di palazzi uguali si affacciano su strade sporche. Non è recintato e dopo pochi passi al suo interno i giocatori noteranno in un vialetto asfaltato malamente due grossi motociclisti che si volteranno, li osserveranno per un attimo e poi si avvicineranno non aria non troppo pacifica. Sono ovviamente due licantropi, i giocatori possono sospettarlo per le informazioni eventualmente ricevute, noteranno comunque sui consunti giubbotti di pelle le effigi di grossi lupi. Affronteranno i fratelli ordinando di togliere immediatamente i loro odiosi piede dal loro parco e chiederanno bruscamente se per caso Tetsu è impazzito definitivamente, sa benissimo infatti che nessun essere immondo come loro e neanche i suoi scagnozzi umani hanno il permesso di entrare. Se i personaggi temporeggeranno o daranno risposte irriverenti, i due motociclisti si trasformeranno immediatamente in lupi. L'unico modo di proseguire se si vuole evitare lo scontro è di dire che devono incontrarsi con Himiko. I licantropi infatti la conoscono bene e temendola non osano opporle la stessa resistenza che usano con il principe. Prima di lasciarli passare ordineranno ai fratelli di sparire entro un'ora se non vogliono passare un bruttissimo momento. Una fuga immediata davanti alla trasformazione, darà luogo ad un rapido inseguimento che però si esaurirà in un turno.

Non sarà necessario che i personaggi cerchino Himiko, sarà lei a trovarli e chiederà bruscamente di riferirle ciò che devono e di andarsene. Se i personaggi le consegnano la lettera, dopo averla letta, li guarderà sorpresa dicendo che la buona volontà del principe..... è solo pari alla loro astuzia, aggiungerà che il loro sangue lo ha già assaggiato e non le pare un grande regalo inoltre preferisce il brivido della caccia ad una cena servita. Concluderà che se ancora lo ritengono necessario possono recarsi dal loro amato principe e riferirgli che lei non ha nessuna intenzione di parlare con un essere così pavido. Farà inoltre notare, indicando un punto vago nella fitta boscaglia, che non solo li ha nuovamente presi in giro ma che sta rischiando la vita di quei due poveri Yakuza che probabilmente hanno avuto l'ordine di seguirli per assicurarsi della riuscita del piano.

Se i giocatori non consegnano la lettera ad Himiko dovranno trovare una valida scusa per averla disturbata. Se chiederanno il suo appoggio per eliminare Tetsu si rifiuterà sostenendo che la situazione è diventata talmente comica che quasi la diverte e sarebbe un peccato eliminare un avversario con tanta inventiva. Per eliminare gli uomini che li seguono, se non vogliono intervenire personalmente, basta che ne indichino la presenza ai due motociclisti, che si precipiteranno a cercarli e dopo pochi momenti grida di dolore taglieranno il silenzio.



## Conclusioni

I giocatori possono decidere, una volta scoperto che è Rei il solo a poter creare problemi se tentano di allontanarsi, di eliminarlo. In questo caso giocate il resto dell'avventura ad organizzare il ritorno a Berna. Se tenteranno di allontanarsi da Osaka autonomamente o riuscendo ad ottenere l'aiuto diretto di Tetsu, qualsiasi mezzo decidano di utilizzare incontreranno Rei e due suoi seguaci che accusandoli di tradimento, li attaccheranno.

Potrebbero cogliere l'occasione per eliminare Himiko, il narratore dovrebbe infatti renderla il più irritante possibile. Per recarsi nuovamente al villaggio potranno usare il mezzo che meglio preferiscono, Rei o il principe non li ostacoleranno ma neppure li aiuteranno personalmente, al massimo saranno disposti a fornire equipaggiamento particolare, se richiesto. Non hanno nulla da perdere dalla scomparsa di Himiko. Il tempio risulterà guardato da sei guardie mortali nel cortile, da 3 sacerdotesse (ghoul) all'interno del tempio, e dalla somma sacerdotessa nel rifugio. Passate l'ultima difesa della cainita la troveranno addormentata sulla fredda pietra. Aprirà gli occhi e usando 2 punti volontà agirà per due turni, poi ricadrà addormentata.

In questo caso se torneranno immediatamente dal principe questi si congratulerà per la loro azione e chiederà di rimanere ad Osaka come suoi aiutanti. A questo punto crederà alle loro parole sul complotto di Rei e potrebbero sventare l'attacco che questi porterà quella stessa notte. Ovviamente Tetsu acconsentirà a lasciarli partire, se vogliono.

Potrebbero inoltre attendere che Rei li contatti, questo avverrà la stessa notte in cui Himiko è in torpore, per eliminare il principe. Spiegherà che qualche ora prima dell'alba tutte le guardie del principe saranno, in diversi modi, rese innocue. Si potrà così facilmente arrivare alla stanza del principe e distruggerlo una volta per tutte. Nel caso che i personaggi lo accompagnino, Rei rimarrà in disparte il più a lungo possibile.

**Club TreEmme**  
**Sezione di Modena**  
Giochi tridimensionali, di simulazione e di ruolo  
Via Paltrinieri 80, I-41100 Modena  
<http://www.treemme.org>

## Personaggi

## Erik P. Segur

### Storia e personalità

Le sfide ti piacciono, anzi ti sono sempre piaciute. Ma ti affascinano ancora di più quelle che non dipendono solo dalla tua abilità. Giocare in borsa è iniziato come un divertente hobby ma lentamente ha assorbito tutto il tuo interesse. Hai osato sempre di più e la tua fama ha superato i confini del tuo paese, la Svizzera.

Con tua grande meraviglia sei stato contattato da un importante finanziere americano. Una persona strana che pochi avevano visto e quasi nessuno aveva avuto l'occasione di parlargli. Ti propose di far fruttare una somma di denaro talmente alta che non potesti resistere. Ma per una volta la fortuna ti voltò le spalle, come risarcimento ti chiese di lavorare per lui in eterno. Ridendo per l'originalità e la stravaganza della richiesta, accettasti. E ora non ne sei per nulla pentito. Anche la vita tra i fratelli è stata per te una lotta, senza un clan che potesse in qualche modo appoggiarti. Hai dovuto lottare per farti spazio e i pericoli che hai dovuto affrontare hanno solo aumentato la tua determinazione.

### Aspetto fisico

Piccolo e grassottello, capelli e occhi castani, viso simpatico e un sorriso accattivante. Età apparente 35 anni.

### Rapporti con gli altri personaggi

*Herbert:* Decisamente dopo di te è il migliore del gruppo. Spesso le sue idee o le informazioni che ti ha passato si sono rivelate giuste e oltretutto volendo rimanere nell'ombra ti ha spesso permesso di arrogarti completamente il merito.

*Patrick:* È troppo prudente e meticoloso ma in fondo non tutti possono avere la tua energia. Ti diverte però stuzzicarlo e sei soddisfatto quando riesci a fargli commettere un'azione sconsiderata.

*Vortice:* Quella ragazza è veramente incredibile. È difficile riuscire a tenere il suo passo! Questo fa crescere in te una forma di rivalità gioviale che ti porta ad agire prima di lei solo per farla sembrare una vecchia mummia ammuffita.

|   |   |   |
|---|---|---|
| Clan: Vile  | Natura: Competitore   | Carattere: Spericolato  |
| Generazione: 12   | Rifugio: Ginevra... da qualche parte  | Professione: Agente di borsa                                    |
| Forza 2<br>Destrezza 3<br>Costituzione 2  | Carisma 3<br>Persuasione 3<br>Aspetto 2   | Percezione 2<br>Intelligenza 4<br>Pront.spirito 4               |
| Atletica 1<br>Doti comando 2<br>Empatia 3<br>Intimidire 2<br>Recitare 2<br>Rissa 1<br>Schivare 2<br>Sesto senso 2 | Galateo 1<br>Guidare 3<br>Muoversi sil. 3<br>Scassinare 1<br>Sopravvivenza 2<br>Armi da fuoco 3 | Finanza 3<br>Informatica 1<br>Legge 2<br>Lingue 1<br>Politica 1 |
| Dominazione 2<br>Oscurazione 1<br>Robustezza 1  | Influenze 2<br>Risorse monetarie 3  | Coscienza 3<br>Self control 4<br>Coraggio 4                     |
| Umanità 5<br>Forza volontà 9  |   |   |

## Herbert Fahkan

### Storia e personalità

Fin da piccolo hai provato il desiderio di tenere tra le mani quei meravigliosi oggetti che potevi solo vedere custoditi dietro a spessi vetri nei musei. Crescendo hai capito che l'unico modo per realizzare il tuo sogno era il furto. Ma perché esporsi personalmente? Da qui alla ricettazione il passo fu breve. Col tempo sei diventato uno dei maggiori esperti di Berna. Spesso hai avuto contatti con persone strane ma mai eccentriche come Karl Müller. Fare affari con lui era però estremamente piacevole soprattutto in quella stupenda casa piena di magnifiche opere d'arte. In breve divento' il tuo unico cliente e quando una notte ti propose di continuare per l'eternità ad ammirare e a collezionare stupendi oggetti tu non potesti rifiutare.

Ti piace essere sempre al corrente di tutto ciò che succede e di poter comunicare ad altri le tue scoperte, fai tutto questo solo per te stesso e non ti interessa avere riconoscimenti, preferisci rimanere nell'ombra ad osservare.

### Aspetto fisico

Alto e dinoccolato con capelli chiari, occhi verdi e il viso segnato da rughe precoci.  
 Età apparente 40 anni.

### Rapporti con gli altri personaggi

*Erik:* Il suo stile di vita così spericolato ti affascina. E' sempre interessante sentire il suo punto di vista anche se per sicurezza occorre valutarlo attentamente.

*Patrick:* Questo fratello e' una palla al piede. Sempre calmo e prudente! Accetta le novità solo quando sono ormai storia del passato. Conviene lasciarlo indietro.

*Vortice:* Quella ragazza e' comoda, riesce sempre ad essere ovunque ci sia del movimento ed e' sempre disposta a rimanere in prima fila mentre tu puoi comodamente guardare come andrà a finire. Per questo fai di tutto per darle sempre il tuo appoggio morale.

|   |  |   |
|---|--|---|
| Clan: Toreador  | Natura: Avant-Garde  | Carattere: Codardo                                |
| Generazione: 11   | Rifugio: Ginevra... da qualche parte   | Professione: Ricettatore                          |
| Forza 2<br>Destrezza 2<br>Costituzione 3  | Carisma 3<br>Persuasione 3<br>Aspetto 4  | Percezione 3<br>Intelligenza 2<br>Pront.spirito 3 |
| Atletica 1<br>Empatia 1<br>Intimidire 1<br>Raggiare 2<br>Recitare 2<br>Rissa 1<br>Schivare 3<br>Sesto senso 2 | Comb.c.a.c. 3<br>Galateo 2<br>Muoversi sil. 2<br>Musica 2<br>Scassinare 1<br>Armi da fuoco 3 | Finanza 3<br>Legge 2<br>Lingue 1<br>Occulto 1     |
| Auspex 3<br>Velocita' 1   | Influenze 2<br>Risorse monetarie 3   | Coscienza 4<br>Self control 3<br>Coraggio 3       |
| Umanita 7<br>Forza volonta 6  |  |   |

## Patrick Steinmann

### Storia e personalità

Hai sempre amato la montagna per la sua tranquillità e il suo ordine naturale. Gli studi di geologia ti parvero un ottimo modo per poterti dedicare completamente alla tua passione. Passavi lunghe settimane sulle alpi del tuo paese, la Svizzera, in teoria per lavoro, in pratica vagabondando senza meta. Una volta giungesti ad un rifugio isolato, era notte, ma nonostante tutto l'anziana signora che vi abitava ti fece entrare con estrema tranquillità. Insieme trascorreste la notte a parlare delle bellezze che vi circondavano. Più volte, senza saperne il motivo, tornasti a quel rifugio fino a quando una giorno non ti sorprese un bufera di neve. Ormai completamente assiderato stavi per perdere conoscenza, quando qualcosa di caldo ti strappò dal baratro nel quale stavi lentamente scivolando. Vicino a te c'era lei e ora sentivi che la grande montagna poteva parlarti.<BR>

Ti piace organizzare tutto alla perfezione e fermarti a valutare ogni possibilità cercando una soluzione a tutti gli eventuali imprevisti, non importa quanto urgente possa essere una decisione.

### Aspetto fisico

Molto alto e muscoloso, con lunghi capelli chiari quasi bianchi, occhi azzurri terribilmente freddi.

Età apparente 35 anni.

### Rapporti con gli altri personaggi

*Erik:* E' la pecora nera del gruppo. Spesso ha messo a rischio la tua stessa vita e soprattutto l'ha fatto senza avere uno scopo da perseguire ma per il semplice amore del rischio.

*Herbert:* E' mortalmente noioso quando si perde ad ammirare le creazioni umane che per te sono nulla in confronto alle meraviglie della natura. Ti piace fargli notare le imperfezioni dell'essere umano.

*Vortice:* Non sopporti il suo continuo e frenetico movimento, deve sempre fare qualcosa, dire qualcosa o correre senza seguire nessuna logica. Ti piace però aiutarla quando credi che le sue azioni siano, anche se casualmente, destinate a portare ordine.

|   |   |   |
|---|---|---|
| Clan: Gangrel   | Natura: Perfezionista   | Carattere: Pedagogo                               |
| Generazione: 12   | Rifugio: Ginevra... da qualche parte  | Professione: Geologo                              |
| Forza 3<br>Destrezza 4<br>Costituzione 3  | Carisma 2<br>Persuasione 3<br>Aspetto 2   | Percezione 2<br>Intelligenza 2<br>Pront.spirito 2 |
| Atletica 3<br>Empatia 2<br>Intimidire 1<br>Recitare 1<br>Rissa 3<br>Schivare 1<br>Sesto senso 4 | Add.animali 2<br>Comb.c.a.c. 2<br>Guidare 1<br>Muoversi sil. 2<br>Rip.mec. ed el. 1<br>Sopravvivenza 3<br>Armi da fuoco 1 | Legge 1<br>Lingue 1<br>Medicina 1<br>Scienze 2    |
| Animalismo 1<br>Proteiforme 2<br>Robustezza 1   | Alleati 1<br>Mentore 1  | Coscienza 3<br>Self control 4<br>Coraggio 3       |
| Umanità 7<br>Forza volontà 6  |   |   |

## Vortice

### Storia e personalità

Non ti e' mai piaciuta l'indifferenza. Appena raggiunta la maggiore età sei scappata da casa unendoti con diversi gruppi ambientalisti. Ma hai presto scoperto di essere più interessata alle sorti del genere umano. Sei ritornata in Svizzera, il tuo paese, e hai iniziato a lottare per toglierla da quella neutralità comoda ma per te poco produttiva. Una notte incontrasti uno strano ragazzo che ti propose di utilizzare le tue energie per portare il cambiamento in una società ancora più stantia. In meno di un'ora scopristi il suo nome "Camarilla".

Hai continuamente il bisogno di muoverti. Non importa in quale direzione perché tutto e' comunque caos. L'importante e' che le cose cambino, possibilmente in meglio.

### Aspetto fisico

Di corporatura normale, con capelli corvini e occhi grigi.

Età apparente 25 anni

### Rapporti con gli altri personaggi

*Erik:* E' decisamente simpatico ed e' l'unico disposto a seguirti senza tanti ma. E sei sempre sicura di poter fare affidamento su di lui nel momento del pericolo.

*Herbert:* Appoggia sempre le tue idee e sembra essere l'unico ad apprezzare il tuo modo di agire. Pero' non ti fidi di lui e delle sue proposte perché nel momento meno opportuno sembra sempre aver qualcosa di più importante da fare.

*Patrick:* Come carattere e' il tuo esatto opposto e ti incute anche un certo timore con la sua freddezza. In fondo pero' le sue idee sono spesso buone e vale la pena fermarsi un attimo per sentire la sua opinione.

|  |  |   |
|--|--|---|
| Clan: Brujah   | Natura: Paladino   | Carattere: Fanatico                               |
| Generazione: 12  | Rifugio: Ginevra... da qualche parte   | Professione: Sovversiva                           |
| Forza 4<br>Destrezza 3<br>Costituzione 3   | Carisma 3<br>Persuasione 2<br>Aspetto 3  | Percezione 2<br>Intelligenza 2<br>Pront.spirito 2 |
| Atletica 3<br>Con.della strada 2<br>Recitare 2<br>Rissa 4<br>Schivare 1<br>Sesto senso 3 | Comb.c.a.c. 3<br>Guidare 1<br>Muoversi sil. 2<br>Rip.mec. ed el. 1<br>Scassinare 2<br>Sopravvivenza 2<br>Armi da fuoco 1 | Lingue 1<br>Occulto 1<br>Politica 1               |
| Ascendente 2<br>Velocita' 1<br>Potenza 1   | Contatti 1<br>..... 2  | Coscienza 3<br>Self control 2<br>Coraggio 4       |
| Umanita 8<br>Forza volonta 8   |  |   |