

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

## Vacanze Londinesi



Autore  
Piera "Vampiera" Poggio

## L'idea

Mi serviva qualcosa per spiegare, a dei nuovi giocatori, come veniva intesa la figura di vampiro e guardando il manuale base mi sono accorta che la lettera della prefazione (pag.7 - pag.19) poteva essere di grande aiuto. Ora l'unico problema era come permettere loro di entrarne in possesso. Forse la lettera era stata inviata da un Fratello, del quale rimarranno comunque solo le iniziali, ad una donna, Hanne Winniehookfair, per cercare di spiegarle qualcosa di più sugli orribili fatti che la avevano coinvolta quando, ancora giovane, frequentava la Saint Paul School di Londra. Hanne ha conservato queste pagine con estrema cura all'interno del suo vecchio libro di scienze; ma sfortunatamente, durante uno degli innumerevoli traslochi della sua vita, dopo aver preso la decisione di disfarsi di buona parte del vecchiume che da sempre si portava dietro; non si accorse di aver lasciato la prima pagina della lettera all'interno del testo scolastico e così entrambi finirono su una bancarella di Portobello. Poiché la fortuna è cieca ma la sfortuna ci vede benissimo, un fedele servitore dell'attuale Principe londinese ha recentemente acquistato il libro ed informato prontamente il suo "Padrone" della simpatica sorpresa in esso contenuta. E' stato ovviamente deciso che il destinatario della lettera dovesse essere trovato ed eliminato insieme al resto della lettera. Ma per rendere più vivace la "caccia" il Principe ha deciso di sfidare un suo collega a portare a termine l'operazione, attraverso un gruppo di inesperti Neonati rigorosamente all'oscuro del gioco esistente, prima del gruppo di Fratelli che egli avrebbe incaricato.

## La lettera

Come già detto è stata ritrovata solo la prima pagina (pag. 7) mentre il resto sarà la giusta ricompensa per la conclusione della storia. L'unica cosa importante per lo svolgersi delle indagini è che l'incauto Fratello grafomane ben sapendo delle conseguenze e dei pericoli non solo per se ma anche per la destinataria ha pensato, forse in maniera troppo semplicistica, che bastasse invertire le iniziali (risulta infatti indirizzata a WH mentre sarebbe stato corretto HW) per salvaguardarla. Altro particolare interessante è che in un solo punto: "con i risultati che Lei stessa in passato ha avuto modo di constatare", si riesce a stabilire che la lettera è per una donna, quindi può essere ulteriormente divertente non fornire questo indizio ma lasciarlo estrapolare dai giocatori.

## L'inizio

I giocatori vengono convocati alla presenza del Principe della zona di residenza, le modalità di questa fase dipendono da come si vuole impostare il resto della cronaca, e informati del ritrovamento dalla lettera. Attraverso un semplice ordine, una minaccia, una amnistia o una lenta opera di convincimento basata sulla pericolosità che questo scritto può comportare per tutti i Fratelli, si affiderà loro l'incarico di ritrovare il resto della lettera e di eliminare il destinatario. Il Principe fornirà il suo jet privato, la prenotazione di una suite all'Hotel Sheraton di Londra, un ticket di noleggio furgoni per il trasporto di eventuali bagagli "ingombranti" nel caso i giocatori volessero portare con sé giacigli adeguati, e naturalmente un numero telefonico per entrare in contatto con il Principe di Londra e ricevere ulteriori informazioni sul caso. Metterà comunque in chiaro di voler personalmente entrare in possesso della lettera indipendentemente da altre istruzioni che riceveranno al loro arrivo. Questa richiesta verrà giustificata con il diritto ad una giusta ricompensa per tutto quello che sta rischiando ad organizzare una operazione così delicata.

## Il Viaggio

E' già stato tutto programmato dal Principe, per cui se i giocatori, per una volta, si fideranno riusciranno ad essere al sicuro nelle proprie camere dello Sheraton prima dell'alba.

Altrimenti .....

Volendo si può comunque introdurre qualche piccolo inconveniente come uno sciopero degli addetti di terra, un doganiere molto pignolo con in mano documenti scaduti, il metal-detector, un disguido sul noleggio del furgone o un autista particolarmente curioso, ecc. Tenendo presente che questi incontri servono solo per chiudere la porta delle camere mentre il primo raggio di soli illumina il corridoio. Una piccola seccatura che si può inserire è il servizio di pulizia dell'albergo che, se non si è provveduto ad esporre sulla porta il classico cartello "Please, not disturb" o non si è data nessuna indicazione a riguardo all'arrivo, verso le dieci entrerà nella stanza, aprirà la finestra per cambiare aria all'ambiente per poi richiuderla immediatamente felice di non aver svegliato nessuno. Ma qualche raggio solare potrebbe aver baciato qualcuno che avrebbe volentieri fatto a meno di tale privilegio.

## Prime Ricerche

Al numero telefonico (privato, non riportato sull'elenco e neppure rintracciabile attraverso l'apposito servizio simile al 12 italiano) ricevuto alla partenza risponderà una calda voce femminile che dopo aver accertato la loro identità fornirà un indirizzo e offrirà di mandare una macchina a prelevarli (in questo caso tenete successivamente presente che il Principe di

Londra sarà a conoscenza del domicilio dei giocatori). Se la decisione sarà quella di raggiungere la destinazione con mezzi propri si potrà noleggiare una macchina ma verrà naturalmente richiesta la presentazione della patente e l'addetto potrebbe notare un giovane ventenne che invece dovrebbe avere più di cinquant'anni. Condurre la macchina non sarà comunque semplice vista la difficoltà della guida a destra che molto probabilmente non favorirà il pilota. Arrivati alla residenza, una stupenda villa ottocentesca all'estrema periferia della città, verranno accolti all'ingresso da una giovane donna che si presenterà come Evelyn Shepard, la segretaria personale del Principe. Li inviterà ad accomodarsi in uno dei salotti, sparirà per alcuni istanti per ritornare con un libro in mano scusandosi per l'assenza del padrone di casa dovuta ad un improvviso impegno. Deporrà il libro su uno stupendo tavolino intarsiato, che rispecchia perfettamente la bellezza e il valore di tutti gli arredi presenti non solo nel salotto, e si metterà a completa disposizione per qualsiasi informazione a riguardo. Il Principe, ovviamente, non ha lasciato la villa ma li sta osservando tramite una telecamera nascosta quasi impossibile da trovare anche con una accurata ricerca. Qualora i giocatori dovessero ritornare alla villa successivamente potranno sempre e solo parlare con Evelyn. La donna non potrà fornire molte informazioni: il libro è stato trovato su una bancarella di Portobello e la lettera era inserita fra le sue pagine; il venditore, già interrogato a riguardo, ha solo detto di averlo trovato all'interno di un vecchio mobile che aveva acquistato circa cinque anni fa' da un vecchietto sfortunatamente deceduto da poco. Esaminando la lettera i giocatori dovrebbero dedurre le iniziali, che il destinatario è una donna e che è rimasta coinvolta in qualche terribile evento. Il libro potrebbe fornire invece notizie interessanti, presenta infatti la data di stampa del 1953 e sull'ultima pagina attraverso un marchio traforato è riportato lo stemma e il nome della Saint Paul School.

## Elenco Telefonico

Se consulteranno l'elenco telefonico per cercare donne con le iniziali che stanno cercando troveranno tre nomi Winnie Hill, Wanda Harris, Wavy Hudson che però risulteranno troppo giovani per aver frequentato la Saint Paul School nel 1954, queste notizie si possono trovare tramite una rapida visitina all'anagrafe. Non sarà invece presente sull'elenco Hanne Wienniehookfair in quanto ha mantenuto il telefono sotto il nome del marito ormai morto.

## Giornali

Collezione di tutti i numeri usciti del Times o di qualsiasi altro quotidiano si desidera consultare, si possono trovare o alla biblioteca aperta fino alle ore 21 o direttamente alla sede del giornale, aperta tutta la notte in quanto il lavoro di stampa è in corso, ma in questo caso si dovrà effettuare una certa opera di convincimento per fare entrare un gruppo di stranieri in piena notte. L'articolo che interessa è sulla prima pagina del 15 Maggio 1954 e successivi (il tempo di ritrovamento dipende dai criteri di ricerca intrapresi) . Vengono riportati strani avvenimenti

accaduti qualche giorno prima in una piccola città scozzese; dove gli studenti dell'ultimo anno della Saint Paul School in gita di istruzione con il professore americano di scienze naturali Peter Stephens sono rimasti coinvolti in inspiegabili e sanguinarie aggressioni che hanno portato al decesso di una giovane studentessa. Il responsabile di tali efferatezze agiva solo di notte e riusciva immancabilmente a dileguarsi nel buio dopo aver provocato profonde ferite alla vittima. Dopo la morte della ragazza tutto è tornato alla normalità e nonostante le ricerche effettuate dalla polizia il colpevole non è mai stato trovato. Secondo indiscrezioni, in quanto nulla delle indagini è stato reso pubblico, quando il corpo della giovane studentessa è stato ritrovato era completamente privo di sangue. Nessuno dei partecipanti alla gita ha mai voluto rilasciare dichiarazioni ma si è saputo che il professore dopo il ritorno a Londra si è dimesso e vive chiuso nella sua villa.

## **Saint Paul School**

E' un antico castello nelle campagne intorno a Londra. Una alta cancellata di circa 4 metri circonda un ampio parco ombroso all'interno del quale si trova l'edificio principale e poco distante una piccola dependance adibita ad abitazione del custode. Al momento la scuola è chiusa per vacanze natalizie, pasquali o estive e le sole luci visibili sono quelle provenienti dalla casa del custode. Il parco è sorvegliato da due grossi canilupo che prontamente si accorgeranno degli intrusi, sempre che i giocatori non decidano di muoversi con estrema cautela, e rimanendo a debita distanza come è stato loro insegnato inizieranno ad abbaiare anche se verranno presto distratti da uno strano e grosso gatto di colore rosso. La confusione ha però richiamato l'attenzione del custode che poco dopo entrerà in scena; è un comune mortale anche se alla cintura porta un piccolo revolver e prima di passare alle maniere forti tenterà di convincere i nuovi arrivati ad andarsene in un modo o nell'altro i giocatori dovrebbero riuscire ad arrivare all'ingresso dell'edificio principale e subito noteranno che la porta è già stata forzata, Pershing si è infatti già introdotto e ottenuto ciò che cercava. L'edificio è disposto su tre piani. Al primo si trovano la mensa, quattro aule laboratorio, l'aula magna e la palestra. Al secondo piano si trovano le venti aule, la sala professori, la segreteria, la presidenza e l'archivio. Il terzo piano è adibito a residenza per gli studenti e ci sono cinquantina di stanze. Le stanze di tutti i piani sono contrassegnate da targhette esterne ma sfortunatamente al momento tutte ricoperte da carta in quanto approfittando del periodo di chiusura si sta iniziando a ridipingere tutti i muri. Se i personaggi sono riusciti a convincere il custode ad accompagnarli troveranno facilmente l'archivio. Sfogliando gli albi dell'anno 1954 troveranno due studentesse con le iniziali W.H.: Wendy Hilton e Wynona Hider con i relativi indirizzi risalenti però al periodo. Ci sono ovviamente le stesse informazioni anche per Hanne Winnihookfair ma essendo passata molto tempo non potranno portare a nulla di importante. Si può anche trovare l'indirizzo del professor Stephens.

## Anagrafe

E' un vecchio palazzo in puro stile vittoriano controllato da un giro di ronda che passa ogni 2 ore che potrà sorprendere i personaggi quando meglio si desidera. La serratura non presenta particolari difficoltà ad essere scassinata. Gli ambienti interni sono invece modernissimi con tappeti e scale mobili, grandi display, e terminali dislocati un po' ovunque. Per accedere alle informazioni attraverso un terminale occorrerà trovare la giusta password e capire come destreggiarsi all'interno dell'enorme mole di dati. La ricerca su cartaceo, se eventualmente si dovesse dimostrare necessaria, richiederà tutta la notte chiusi in un polveroso stanzino sul retro pieno di scartoffie con il rischio di essere sorpresi dall'alba se non si presta la necessaria attenzione. Gli archivi indicheranno che Wendy Hilton é deceduta nel periodo immediatamente precedente alla data dell'articolo, Wynona Hider é invece ancora viva e risulta residente alla Happy House (una casa di riposo). Si possono ovviamente trovare le informazioni necessarie per rintracciare Hanne Winniehookfair.

## Happy House

E' una casa di riposo nel centro di Londra dove amici e parenti possono visitare i residenti fino alle ore 24 se l'ospite non presenta particolari problemi di salute. Entrare di nascosto implica il dover scassinare la porta principale o una delle due porte finestra che danno sul retro con il rischio di essere scoperti da un infermiere di turno. La struttura é a tre piani collegati tra loro da varie scale ed ascensori. Al primo piano si trovano la sala da pranzo, il salotto, le cucine e l'ufficio amministrativo con tutte le informazioni sui residenti; il secondo piano ospita vari ambulatori e palestre mentre il terzo piano é completamente composto da camere da letto. Wynona Hider ha passato da un po' la sessantina ma mentre il suo fisico sembra non aver risentito molto del passare degli anni la sua mente é molto confusa, le riesce difficile concentrarsi su un argomento e spesso durante un discorso tende a divagare; oltre tutto questo é sempre accompagnata dalla sua amica Glenn che però solo lei riesce a vedere. Se i personaggi arriveranno entro l'ora di chiusura la troveranno in salotto seduta da sola su un divano a leggere un manuale di cibernetica applicata. Non sarà affatto meravigliata dalla loro presenza in quanto li crederà amici di Glenn e li inviterà ad accomodarsi; tenuto conto che la sua amica le é seduta affianco sul divano se qualcuno occuperà quel posto per Wynona sarà come se questo qualcuno si fosse seduto sulle ginocchia di Glenn e ne rimarrà abbastanza scandalizzata ed inizierà un immediato battibecco con l'amica. Non risponderà mai direttamente alle domande fatte ma tenderà sempre a partire per la tangente continuando rivolgersi al posto vuoto accanto a lei sul divano. Si può rendere questa situazione veramente snervante con pochissimo impegno. Le informazioni che può dare non sono molte ma veramente importanti (tenete presente sempre del suo modo di parlare anche nel dare queste importanti notizie). Della lettera non sa assolutamente nulla, sull'incidente ricorda qualcosa, anche perché era presente: dormiva nella stessa camera della ragazza deceduta, insieme a Winniehookfair (si riferirà a lei sempre e solo con il cognome che d'altra parte può essere inteso come nome+cognome anche se ogni tanto accennerà al fatto di non ricordarsi il nome proprio di

questa compagna) quando nel pieno della notte le grida di Winniehookfair la hanno svegliata e ha potuto vedere l'altra ragazza venire trascinata fuori dalla finestra da una mostruosa creatura. Ha visto Winniehookfair rincorrere i due mentre lei andava a cercare aiuto. Poi é stato ritrovato il corpo e Winniehookfair ha sempre detto di non essere riuscita a raggiungerli e di non aver visto nulla anche se lei non ne é affatto convinta come non lo era il professore. In un modo o nell'altro i giocatori devono uscire da questo incontro con il nome della persona che stanno cercando perché é l'unico modo per scoprirlo.

## Il Professore

Se cercheranno notizie su di lui scopriranno che é morto da qualche anno ma che la sua casa é ancora come l'ha lasciata, mobili e suppellettili comprese, in quanto nessuno ha mai voluto entrarci a causa di strane storie che si raccontano su di lui. Pare infatti che non uscisse mai di casa, che rimanesse sveglio per intere notti passeggiando su e giù per le stanze completamente illuminate, che ricevesse la visita di strane persone poco raccomandabili, che si diletta di magia nera ecc. In realtà é stato il tempo ed il racconto dei nonni ai nipotini a rendere questa figura così oscura, era semplicemente un uomo profondamente sconvolto da quello che aveva veduto. Il giardino e la casa sono in uno stato di completo abbandono e non ci saranno ostacoli a forzare la porta o una qualsiasi finestra. Al piano terra si trovano la cucina, la sala, lo studio e un bagno; al piano superiore invece due camere da letto e un altro bagno. Gli unici indizzi interessanti si trovano in un cassetto della scrivania nello studio mentre nel resto di tutta la casa si potranno trovare documenti di vario genere dalla ricetta del medico al rogito della casa e un incredibile numero di saggi e romanzi su vampiri, esoterismo e occulto. Gli indizi sono una foto di gruppo dove risulta cerchiato il volto di una ragazza e sul retro una data leggermente anteriore a quella trovata sull'articolo del giornale e una lettera strappata dalla quale con una accurata ricomposizione si potrà ottenere l'inversione delle iniziali. Questo richiede un certo impegno da parte del narratore che dovrà impegnarsi a scrivere una lettera, (personalmente consiglio solo poche righe!) apporre le due iniziali e strapparla in modo che la posizione esatta delle due lettere sia determinabile ma non eccessivamente esplicita. La lettera era un gentile rifiuto da parte di Hanne di incontrare il professore per parlare dell'accaduto in quanto il suo unico desiderio era dimenticare tutto. Vista la fama che il luogo ha potrebbe essere questa un'ottima zona per incontrare il pazzo Sir Naive.

## Hanne Winniehookfair

E' una arzilla signora con i capelli bianchissimi, molto gentile ed educata. Ha l'aspetto della classica nonnina ma in realtà é un vero genio. Indipendentemente da come i personaggi si presenteranno a lei capirà immediatamente con chi ha a che fare e si meraviglierà di tutti gli anni che sono passati prima che questo incontro avvenisse. Indicherà una cassaforte e porgendone la chiave dirà semplicemente che quello che stanno cercando é contenuto in essa. Non ha nessuna intenzione di rivelare a nessuno quello di cui é a conoscenza anche perché se

avesse voluto avrebbe potuto farlo già da tempo e perché in fondo esistono al mondo esseri umani molto meno umani dei Fratelli. Se i personaggi si accontenteranno della lettera li rassicurerà dicendo che ha avuto quasi un'intera vita per studiare come togliersi definitivamente da quella scomoda situazione quando fosse diventato necessario e di non temere quando domani i quotidiani riporteranno la notizia della sua morte. E' infatti in possesso di un liquido che bevuto causa la morte apparente, è di sua invenzione in quanto nel frattempo si è laureata in chimica e medicina ma non sarà disposta a rivelarne la formula: "In fondo ognuno di noi ha un proprio segreto.". Dirà ai personaggi di leggere il più importante giornale di annunci della loro città attraverso il quale darà loro sue notizie. Indipendentemente da come si evolverà la situazione se si desidera si può introdurre a questo punto l'arrivo di Sid e Nancy, in fondo anche loro devono essere arrivati a qualche conclusione nelle loro ricerche, che sicuramente non saranno disposti a lasciare la lettera in mano a quegli stranieri; in caso contrario i due poveri ragazzi arriveranno alla villetta poco dopo e non trovando la lettera andranno leggermente in escandescenza.

## Gli Altri

Il gruppo incaricato dal Principe di Londra non ha effettivo rilievo all'interno della storia se non quello di permettere la scoperta dell'innocente gioco tra i due Anziani e la possibilità per il narratore di programmare un paio di incontri/scontri il cui tenore è a sua completa discrezione.

*Sid e Nancy*: ebbene sì sono proprio loro! Sid è come appare in un qualsiasi video dei Sex Pistols ma indossa una maglietta con scritto PUNKS NOT DEAD debitamente corretta con una croce sopra il NOT e un piccolo "un" davanti a DEAD, il risultato è perciò: PUNKS UNDEAD. Ovviamente personaggi con musica o che abbiano affinità con il movimento punk potrebbero riconoscerlo. E' un arrogante e scapestrato Fratello che ama giocherellare con una bellissima Magnum 44. Nancy è vestita in maniera succinta, stile "lucciola", ama prendere in giro il prossimo soprattutto le persone che maggiormente si differenziano dal suo stile di vita. Entrambi amano portare le situazioni al limite dell'infrazione di qualche Tradizione e negli incontri casuali che avranno con i personaggi giocanti questo potrebbe causare qualche piccolo problema; personalmente ho assistito ad una corsa ad ostacoli dove gli ostacoli erano macchine parcheggiate ed a una gara di tiro al lampione con conseguente ingresso in scena di una pattuglia della polizia. Per quanto riguarda i clan di appartenenza e le personalità io ho optato per un Malkavian-Visionario-Gaudente per Sid, mentre Nancy l'ho immaginata Brujah-Martire-Bambino.

*Pershing e Cat*: questa coppia è decisamente meno nota della precedente; si tratta infatti di un anonimo ma perfetto maggiordomo inglese con il suo enorme gatto rosso. E' l'unico a conoscenza di quello che sta succedendo e, sempre con un certo stile, potrebbe cercare di approfittare della situazione per migliorare la sua posizione nella Camarilla. Controlla costantemente le azioni dei due "colleghi", rimanendo però nascosto nell'ombra mentre ha affidato a Cat il compito di seguire le mosse degli stranieri. Potrebbe essere uno stupendo Nosferatu-Sopravvissuto-Conformista.



## Il Pazzo

Sir Naive é il giovane rampollo di una nobile famiglia inglese ma ormai sull'orlo della pazzia. Convinto di essere un vampiro si veste e si comporta come il perfetto protagonista di un film di quart'ordine costringendo (o meglio pagando profumatamente) un gruppo di altre nove persone a fare altrettanto. I giocatori potrebbero incontrare questi strani personaggi mentre stanno tentando di riacciuffare "la cena", un giovane appena uscito da una discoteca, che non sembra voler collaborare. Sir Naive é abbastanza pallido e macilento da venire scambiato per un vero Fratello, lo stesso non vale per il resto del gruppo. Affronterà i nuovi arrivati con superiorità e spavalderia in quanto si ritiene immortale, tenterà di spaventarli raccontando loro il suo oscuro segreto e non cercherà di nascondere i progetti che ha sulla "cena" (un sanguinario rito che si concluderà con la morte della vittima). Qualora i giocatori gli risultassero simpatici li inviterà a partecipare. Il tentativo di sottrarre il giovane discotecomane degenererà in una rissa dalla quale, dopo le prime ferite, quasi tutti i seguaci di Naive scapperanno. Nello sfortunato caso che i giocatori si accattivino l'ammirazione di questo pazzo, ad esempio tramite l'uso delle discipline, non se lo toglieranno più di dosso ma essendo un folle sanguinario potrebbe non essere una comoda compagnia. Giocatelo fino a quando diverte.

## Finale

Se le cose si sono svolte come sperava Hanne sul quotidiano del mattino ci sarà la notizia della scomparsa di una delle più stimate personalità Londinesi causata da un improvviso attacco di cuore dovuto all'inspiegabile irruzione in casa della donna di un gruppo di sbandati (Sid e Nancy) che hanno letteralmente distrutto tutto ciò che si poteva. Altrimenti fate le dovute correzioni. I personaggi si presume che lascino rapidamente il paese per far ritorno in patria dove qualche giorno dopo potranno leggere sul giornale stabilito uno strano annuncio: "Per quei simpatici e pallidi nottambuli. Se passate per Mosca ricordatevi di fare un salutino alla nonna". Se i rapporti intrattenuti con Sid e Nancy non sono stati dei più idilliaci un altro messaggio, questa volta attraverso il Principe, potrebbe giungere tramite uno strano biglietto: "In esclusiva l'ultimo concerto dei Sex Pistols "We want your blood!" molto presto nella vostra città. Non potete mancare! Sid e Nancy".

## Ma questa e' un'altra storia