

**Sine Requie Anno XIII**  
**Il Paese dei Balocchi**

**-Montagne Rosse-**

**Un'avventura Fan-Made di**

**Marco Aglietti**

**per Sine Requie Anno XIII – Il Paese dei Balocchi.**

Questo è un lavoro fan-made, fatto senza fini di lucro e liberamente scaricabile. Non detengo i Diritti su Sine Requie nè su i prodotti derivati.

Per giocare è necessario disporre di una copia del manuale "Sine Requie Anno XIII - Il Paese dei Balocchi" e di un numero di mazzi di tarocchi pari a quello dei giocatori al tavolo.

Supportate i creatori originali e detentori dei diritti su questo Gioco di Ruolo.

**Alcuni dei temi e delle scene trattate potrebbero urtare le sensibilità di più persone. Se vi ritenete facilmente suscettibili a scene cruente, o siete ancora minorenni, non continuate oltre.**

**Oppure, usate un po' di buon senso, chiedete la supervisione di un adulto giudizievole e continuate la lettura.**

# Introduzione

## La Landa di Mount Bergburg

La Landa che i Burattini andranno ad esplorare in questa avventura è l'immagine stereotipata che un turista potrebbe avere della Svizzera rurale negli anni '40: una vallata verde dominata da irte catene montuose coperte da ghiacci perenni e neve. Al centro della vallata, fra mandrie di mucche e capre che pascolano nei campi ridenti, si trova la cittadina di Mount Bergburg. Campanili di modeste dimensioni fanno capolino sulle zone più collinose della cittadina, zeppa di casette di legno e muratura in pietra, dai tetti accuminati.

I cittadini più facoltosi detengono invece il privilegio di vivere nelle grandi e sofisticate "Case a Cucù", meraviglie tecnologiche e assordanti ricordi che il tempo fugge: infatti queste case hanno sulla loro sommità delle speciali porte che si aprono ogni ora, rivelando automi di dimensione variabile (la Casa a Cucù del Borgomastro ha almeno un gigante fra gli automi, che allo scoccare del mezzogiorno esce con il suo martello per suonare la campana che sporge di fronte alla porta d'uscita del macchinario) che si mettono a fare piccole scene divertenti (usate la vostra fantasia da Cartomanti, del resto è anche vostra questa avventura).

Gli abitanti sono eterogenei: i figuranti sono tutti vestiti in abiti tradizionali svizzeri e così alcuni dei Paesani, ma la forma di essi può variare, così come i loro modi di fare (ad esempio, il Signor Hirsh è un cervo bipede, ma questo non gli impedisce di indossare i vestiti tipici ed una vasta collezione di cappelli con le piume sul suo palco di corna, mentre di contro un possibile locale potrebbe essere Figaro, Factotum della Città, che si mette in mostra con uno stile tutto suo, pur venendo riconosciuto come un Paesano di tutto rispetto della Landa).

La cittadina prende il nome stesso della Landa e i suoi Paesani si riferiscono indistintamente alla città e alla campagna circostante alla stessa maniera. Per arrivarci è necessario seguire la Vera Via del Fiume di Cristallo, un rivo profondo affiancato ad un sentiero sassoso che sembra apparire in più Lande alla volta. Sebbene sia possibile navigarlo, cadere nelle sue acque per troppo tempo, porterà il povero disgraziato in seno alla NullaTerra degli Abissi Vitrei, il cui Signore, il Re Offuscato, è sempre felice di scom bussolare le meningi di chi si trova nei suoi domini.

Il Fiume di Cristallo finisce il suo corso nei pressi di un laghetto (conosciuto semplicemente come "il Laghetto" dai locali) a circa un'ora di cammino dalla casa più vicina di Mount Bergburg. Le maggiori attività da svolgere a Mount Bergburg sono molteplici, come mangiare e bere dalle fontane di cioccolato nelle piazze principiapi, gustarsi dell'ottima birra nelle sue locande, osservare le meravigliose Case a Cucù e i monti circostanti la Landa, passeggiare, farsi un bagno fresco nel Laghetto, ma per i veri ribelli e casinisti c'è la gara musicale di jodel.

Si tratta di una contesa musicale fra i vari Paesani e figuranti della Landa in cui vincerà il più virtuoso fra i musicisti, ovvero solitamente quello che suona così forte da far scivolare parte della neve montana verso la vallata. Per fortuna, la neve ha la stessa consistenza (e sapore) dello zucchero filato e non ci sono mai troppi danni, almeno, non gravi. L'unico elemento di disturbo è dato da quei Paesani incapaci di suonare, che generano solo cacofonie fastidiose.

Si, ci sono anche Paesani che non trovano per nulla simpatico il suono di questi jodel e si lamentano spesso dei rumori molesti.

Non stanno molto simpatici.

Anche se a volte i turisti gli danno ragione, soprattutto i primi giorni di permanenza.

## Antefatto

I Burattini sono a Mount Bergburg già da un po'. Potrebbero anche esserci "nati". In tal caso, non sentitevi in dovere di andare contro le idee dei giocatori o a quello che è emerso dalla creazione casuale del Personaggio. Come scritto prima, solo perché la Landa è uno stereotipo, non per forza lo devono essere anche i suoi abitanti.

Se i Pg vengono da fuori, pensate a una buona idea per introdurre un gruppo: sono viaggiatori solitari che si sono uniti lungo la via? Fanno parte della stessa Stirpe o Famiglia? Magari sono giunti a Mount Bergburg per conto di un importante Paesano della Città degli Orologi curioso di conoscere il funzionamento delle Case a Cucù, oppure, di un particolare orologio?

Sia quel che sia, la prima avventura fuori dalla Landa d'origine o l'ennesima meta di un lungo viaggio, i Pg saranno a Mount Bergburg già da qualche giorno e avranno avuto modo di farsi una idea delle cose più importanti da fare e vedere e chi siano le personalità più importanti (*vedi oltre*).

### **Quello che i Pg non sanno, è che, però...**

In questo particolare giorno, un nuovo Paesano è arrivato nella Landa. Si tratta di Pico Chico, un membro degli Ambasciatori del Primigenio con una missione importante: raccontare la Storia del Primigenio ai Paesani della Lande che attraversa per cercare di ritrovare il misterioso personaggio e aiutare quindi a salvare il Mondo.

Tuttavia, Pico ha alcuni problemi non indifferenti: primo, non è assolutamente carismatico e il suo modo di raccontare le cose lascia parecchio a desiderare. Ultimo ma non meno importante, è stato notato da un nutrito gruppo di Cavalieri Rossi che si è deciso a mettersi sulle sue traccie. Per i Cavalieri, Pico Chico (o semplicemente "la Scimmia con il cappuccio e il baule") è sia un pericoloso criminale che una fonte di possibili purghe contro i Paesani che si sono lasciati facilmente abbindolare. O comunque, gli dà la scusa perfetta per darsi da fare.

Pico Chico non sa di essere inseguito né che i Cavalieri hanno ridotto la distanza su di lui e sono a poche ore di distanza.

## Paesani notevoli a Mount Bergburg

**Borgomastro Fritz Wurst:** un gioviale e pasciuto paesano con due maestosi baffi bianchi, il Borgomastro è uno fra i più illustri e rispettati membri della Landa. Da sempre a capo della gerarchia che regola le leggi del Borgo, Fritz Wurst è amante del piacere della vita, ha sempre la battuta pronta e non ha mai dovuto lavorare in vita sua. La Casa a Cucù che abita è la più grande ed elaborata della vallata ed è qui che riceve e invita i membri di spicco e gli ospiti importanti che visitano la Landa. Il Borgomastro vive da solo, sebbene abbia numerosi camerieri e servitori (tutti figuranti) che si occupano di ogni sua necessità.

**Cuore: l'Innamorato**

**Famiglia: Rosa**

**Stirpe: Muller**

**Tratti distintivi:** Ricco, Allegro, Sincero, Fiducioso

**Signor Hirsh:** un cervo antropomorfo vanitoso, conosciuto in tutta la Landa per la sua collezione di vestiti e capelli, che appoggia sul suo palco ogni volta che esce per una passeggiata. Il Signor Hirsh è un amante della vita mondana e apprezza sempre quando riesce a fare colpo su qualcuno. In particolare è sempre attento a fare la bella figura nei confronti delle Signorine che incrocia lungo il cammino. È tuttavia gentile e distaccato con gran parte delle altre persone, ma non al punto tale che sia possibile definirlo un "disadattato".

**Cuore: il Bagatto**

**Famiglia: Franz**

**Stirpe: Fisher**

**Tratti distintivi:** Ho le corna (vantaggio nelle situazioni di combattimento e di affascinare, ma suscettibile a subire uno svantaggio se il Burattino affrontato è bravo con le parole e con pochi peli sulla lingua), Allocco (i Burattini di sesso opposto con un bell'aspetto o con il tratto "Erotomane" hanno un vantaggio extra per ingannarlo o convincerlo), Aspetto Animale, Sensuale.

**Figaro, il Factotum della Città:** un semplice barbiere, che oltre a sistemare i capelli, offre anche una serie di altri servizi, come ad esempio suggerimenti utili per ogni occasione. Figaro veste solitamente con una camicia bianca e un panciotto marrone scuro, tiene i capelli neri in una treccia e non lascia spesso la sua bottega.

Figaro giunse nel Borgo tempo fa e non se ne è mai andato. Se gli venisse domandato perché, si limiterebbe a dire "L'aria qui è buona e c'è una buona acustica".

**Cuore: La Temperanza**

**Famiglia: Lorenzo**

**Stirpe: Frolli**

**Tratti distintivi:** Cantante, Empatia, Atletico, Abile nel fai da te.

**Pico Chico:** una scimmia cappuccino vestita con un saio e cappuccio nero che si trascina dietro un pesante baule. Pico Chico è un membro della Congregazione degli Ambasciatori del Primigenio particolarmente orgoglioso del suo ruolo fra "Coloro che ricordano". Si è unito alla Congregazione solo da poco tempo e nella fretta di darsi da fare si è messo in viaggio da solo, portandosi dietro numerosi appunti, trascrizioni delle lezioni apprese durante il suo apprendistato, e testi prodotti dalla Congregazione per aiutarsi nella sua opera. Tuttavia il suo lavoro non è affatto facile: manca di capacità retorica e tende a perdersi nei dettagli, tutte caratteristiche che lo hanno portato a non essere mai facilmente accettato dai vari Paesani che ha incontrato nelle varie Lande che ha visitato. A inizio avventura, Pico Chico è appena arrivato al Laghetto e si sta dirigendo lentamente verso il Borgo. Sta iniziando ad essere sempre più giù di morale, non tanto perché la sua missione sembra senza fine, ma perché nessuno sembra volerlo ascoltare.

**Cuore: l'Appeso**

**Famiglia: Carlos**

**Stirpe: de Rosa**

**Tratti distintivi:** Forma animale, Piccolo, Passo Felpato, Non sa raccontare ( questo Burattino manca di capacità di sintesi, non conosce il significato della parola "enfasi" e in generale, riuscirebbe a far passare come noiosa la storia della più grande avventura di sempre).

**Disperazione: 3**

# Montagne Rosse

## *Una mattina tranquilla*

**Se questa è la vostra prima avventura in Paese dei Balocchi, fate ai vostri Giocatori questa domanda: "Credi nei Padri e nel Mondo di Mezzanotte?"**

I Giocatori possono dare qualsiasi risposta. Se volete essere particolarmente sadici, fate prendere loro delle pagliuzze. Per dare una svolta ulteriore, ogni Giocatore dovrebbe estrarre la pagliuzza solo alla presenza del Cartomante, in modo tale che nessuno, se non il Cartomante e il singolo Giocatore sappia quello che è accaduto.

**Chi estrarrà la pagliuzza corta non solo crederà nei Padri e al Mondo di Mezzanotte, ma ascolterà spesso la voce del Padre, reagirà con fastidio crescente a chiunque sostenga che siano tutte menzogne e infine, non potrà fare a meno di dire a tutti ciò che ritiene sia vero.**

Come Cartomanti potete decidere di ignorare questa regola e fare come meglio pensate: del resto, è anche la vostra avventura.

Detto questo, iniziamo.

Tenete in mente che vista la natura narrativa del gioco, non sempre le sequenze presentate avverranno come qui presentate.

I Pg si risvegliano nel loro quinto giorno di permanenza a Mount Bergburg. Sono ormai conosciuti dai Paesani e le loro possibili caratteristiche peculiari sono note. La mattinata passerà tranquilla e i Pg potranno fare quello che più preferiscono, ma se si sono resi noti per loro particolari doni o abilità, riceveranno richieste di aiuto.

Burattini dotati di poteri di preveggenza o di visione del futuro, potranno vedere in questo momento, nel caso falliscano un test per prevedere o trovare qualcosa, l'immagine della coda di una scimmia.

Quando passeranno per la piazza principale, sito della più grande fontana di cioccolato del Borgo, i Burattini potranno trovare il Signor Hirsh inteso a darsi arie con i Paesani. Visti i Pg li saluterà e annuncerà le sue intenzioni a farsi una passeggiata lungo i sentieri montani.

I Pg possono chiedere di unirsi a lui. In questo caso, Hirsh non si farà troppi problemi, a meno che qualche Burattino non lo offenda o non si mostri particolarmente fastidioso. In quel caso chiederà di essere lasciato in pace.

Se i Pg passeranno con Hirsh, scopriranno ben presto che il cervo ha preso un sentiero particolarmente arduo e lungo.

Descrivete i migliori paesaggi dei vostri eventuali ricordi di vacanza in montagna.

Poi passate direttamente alla parte **Le Fiamme di Mount Bergburg**.

## Arriva la Scimmia

Che siano ad una locanda sulla Piazza principale, alla Casa a Cucù del Borgomastro o alla grande fontana di cioccolato al centro del Borgo, ogni Pg avrà modo di vedere una strana scena: una piccola figura incappucciata che trascina un pesante baule si sta mettendo in mezzo alla piazza.

La figura inizia quindi ad aprire i lucchetti del baule tirandone fuori pergamene e fogli sparsi. Dopo aver preso una lunga pergamena, richiude il baule, salendoci sopra.

Si schiarirà la gola e inizierà a leggere:

"PAESA...Cooof. Un moment... Coof coff...COOF COOFF COOFF [prende una fiaschetta dalla manica della tunica e beve].

Ehm ehm... Dicevo.

Paesani. Sì, meglio così. Paesani. Ascoltate la storia che vi racconto narrando con le mie parole ciò che è scritto qui. Qui dico [indica la pergamena], non da altre parti.

Un tempo v'erano (v'erano vuol dire "c'erano", capito?) la Madre, il Padre e il Dio del Padre e della Madre, che li mise in un giardino. Però non era proprio un giardino, eh. Era un posto con tutti gli animali, non c'erano solo gli alberelli. Insomma, dicevo...

Non ci leggo. Ehm, allora disse il Serpente; non è vero che morirete, fare la vociona cupa [Pausa breve, momento di realizzazione]. AH, NO NO NO NO NO. Non dovevo leggerlo, era fra parentesi.

Allora, la Madre, si la Mangiò il frutto, che forse non era una mela, ma usano le mele perché sono buone. E la mangiò anche il Padre, la mela che non era una mela. E presero il DONO [con voce più bassa]. Finalmente ci ho azzeccato.

E con il Dono, con il Dono crearono il Primigenio, che è come dire Primogenito, che vuol dire primo figlio. No perché sapete, ci sono i figli unici, che sono sempre primogeniti e gli altri figli che hanno i fratelli e le sorelle e i fratellastri e le sorellastre cattive, come nelle fiabe, ecco.

Però il Primigenio si sentiva solo, perché non c'era nessuno, c'era solo lui. Per questo è Primigenio. E allora che fece, vi sento dire? [nessuno ha fatto domande] Creò un suo Burattino e quel Burattino [cerca di contare fino a 5 senza farsi vedere, fallendo], quel Burattino era la MORTE. UUUUUUUUUUH!

E poi il Serpente rise perché era quello che voleva. Non lo dicono perché, ma era quello che voleva. E il Padre e la Madre morirono. Morire è quando chiudi gli occhi e ti chiudono in una scatola sotto terra. Non ti rialzi più e vedi tutto nero. Sì è brutto, ma che ci possiamo fare? Sì, insomma gli Déi iniziarono a morire. E il Primigenio capì di aver fatto uno sbaglio grandissimo e allora che fece, vi sento ancora domandare [nuovamente, nessuna domanda]. Ecco, creò un nuovo Burattino e questo era il figlio

del Falegname. Però il Falegname non era Geppetto, anche se si, magari Geppetto ci si avvicina, ma il punto è che allontanò solo il Serpente.

Ancora, non so perché o come lo fece, ma poi morì, che vi ricordo, è quando chiudi gli occhi e non li riapi più e ti mettono nella scatola sottoterra insieme alle talpe e ai conigli.

E poi...

Oh no, non trovo il resto. Va bene, niente panico, si improvvisa.

...

...

...

Non so cosa fare, aiuto....

Andiamo al finale direttamente? Al finale direttamente allora.

Primigenio, se ci sei spero che la mia storia ti abbia aiutato a ricordare, perché il Mondo dei Padri è nei guai e con esso anche il nostro.

Primigenio, aiutaci, vieni avanti!"

Durante il discorso, la folla inizialmente sarà incuriosita, poi distaccata, poi infastidita e infine, inizieranno a farsi sentire risate di scherno ed un sonoro "Questa storia fa schifo!" urlato da qualche Paesano particolarmente burbero.

Pico Chico si sentirà scoraggiato, ma non reagirà negativamente, cercando invece l'approvazione negli occhi dei Burattini radunati intorno a lui.

"Voi, voi sembrate gente di mondo, avrete visto e sentito un sacco di cose strane, magari anche la mia storia la conoscete. Vi prego, ditemi che almeno voi capite, ditemi che sapete dove è il Primigenio, vi scongiuro, vi supplico!"

I Burattini possono anche ignorare la scimmia, ma chi fra di loro si dimostrerà interessato a saperne di più, crede veramente nel Mondo di Mezzanotte, oppure conosce lo scopo della Congregazione, potrebbe effettivamente offrire un qualche supporto morale a questo membro di Coloro che Ricordano.

Chi è dotato di poteri di preveggenza, potrebbe usare le sue arti per scoprire la posizione del Primigenio. Nel caso di successo con vantaggio, vedrà una figura evanescente vestita di giallo che indossa un cappuccio e tiene in mano una carta con raffigurata una figura evanescente vestita di giallo che indossa un cappuccio e tiene in mano una carta con raffigurata una figura evanescente vestita di giallo che indossa un cappuccio e tiene in mano una carta con raffigurata una figura evanescente vestita di giallo che indossa...

Un successo permetterà di vedere una figura evanescente vestita di giallo che indossa un cappuccio e tiene in mano una carta, ma non cosa ci sia rappresentato in essa.

Un fallimento non porterà a nulla, se non a vedere una figura completamente estranea



al Primigenio cercato da Pico Chico, probabilmente un primogenito di qualcuno (di un Dio, di un Padre, chi lo sa?).

Un fallimento con svantaggio causerà invece un'effetto nocivo al Burattino: in un attimo, sarà trasportato con la mente in un luogo oscuro e senza luce, salvo per due luci simili a stelle in progressivo avvicinamento. Prima che il terrore lo costringa ad uscire dalla visione (con molta fatica, come se stesse camminando nelle sabbie mobili), sentirà una voce rimbombargli nella testa.

TI VEDO.

Se il Tarocco estratto è "La Torre", i Pg andranno incontro ad una morte prematura, portandosi con se parte dei Paesani che erano intorno a loro, compreso lo stesso Pico Chico. Decidete voi Cartomanti quale genere di morte toccherà loro, ma sappiate che quando si risveglieranno all'alba successiva, troveranno il borgo in rovina, invaso dai Cavalieri Rossi che nel frattempo hanno allestito patiboli, roghi e pali da impalamento tutto intorno a loro.

Fuggire prima di fare domande potrebbe essere la cosa migliore da fare. Se si vuole continuare a vivere, si intende.

**Se i Pg si mostrano simpatetici con Pico Chico, questi sarà estremamente felice e proporrà loro di accompagnarlo verso altre Lande.** Il Burattino infatti ha a disposizione alcune mappe delle possibili Vere Vie che collegano le Lande, oltre che alcuni Veri Oggetti che potranno aprirgli un passaggio sicuro. Se glielo chiedessero, sarebbe anche disposto a mettere una buona parola su di loro verso i membri della sua Congregazione, magari garantire per loro se mai volessero farne parte.

**Se i Pg ignorano Pico Chico o sono ostili nei suoi confronti, egli si allontanerà da loro, per poi continuare a cercare altre piazze in cui parlare e poi, dopo circa tre ore, partire verso la prossima Landa.**

**In ogni caso, Pico Chico dirà che passerà ancora qualche ora nella Landa per raccontare la sua storia "Perché una volta non basta, due son troppo poche e tre è un buon numero. Però quattro o cinque volte di sicuro aiutano a non sbagliarsi".**

**I Pg sono liberi di bighellonare per tre ore, durante le quali potranno fare quello che meglio credono.**

Purtroppo, non avranno a disposizione 3 ore.

# I Cavalieri Rossi

Entro due ore, al Borgo inizieranno ad arrivare i Cavalieri Rossi. Si tratta di un gruppo di una quarantina di Burattini feroci e senza scrupoli. La loro carovana è composta da altrettanti cavalli e almeno due rinoceronti che trascinano carrozzoni pieni zeppi di strumenti atti ad offendere a lungo e dolorosamente.

Un'avanguardia di Cavalieri si è mossa in anticipo per controllare il Borgo e dopo un veloce sopralluogo della campagna si è diretta verso l'insediamento. Non ci sono né mura né ostacoli alla loro venuta. Il gruppo di avanguardia è composto da almeno 14 Cavalieri Rossi. Se i Pg sono separati, ne incontreranno almeno in drappelli da tre, minimo da due. Fra questi, vi è un Cavaliere Sergente con il compito di coordinare le ricerche.

Ad ogni Cavaliere è stato ordinato di fare domande e, nel caso, fermare individui sospetti e prenderli in custodia.

Questo che segue è un elenco dei possibili tratti dei Cavalieri incontrati dai Pg

**Cavaliere 1:** Compagno animale, Malvagio, Ho una spada, Atletico

**Cavaliere 2:** Compagno animale, Malvagio, Ho una Spada, Corazzato,

**Cavaliere 3:** Compagno animale, Cinico, Aspetto Inquietante, Ho un'Ascia

**Cavaliere 4:** Compagno animale, Aspetto Animale, Feroce, Fiuto

**Cavaliere 5:** Compagno animale, Folle- Omicida, Ho una spada, Elmo

**Cavaliere Sergente:** Compagno Animale, Feroce, Rabbia del Sangue, Aspetto Inquietante.

Naturalmente, sentitevi liberi di aggiungere e togliere a vostro piacimento.

I Cavalieri Rossi sono vestiti con armature e maschere (alcune sono effettivamente efficienti, altre sono solo per effetto) di aspetto diabolico, con motivi di fiamme e corna, mentre il Sergente ha anche una speciale imbragatura sulle spalle che simula delle ali da pipistrello: mentre si muove le ali sembrano oscillare in avanti e indietro.

I Pg potrebbero saltare subito all'occhio e i Cavalieri non si faranno troppi problemi ad avvicinarsi loro per rivolgergli alcune domande.

"Avete visto passare di qui una specie di Scimmia vestita da monaco? Si porta dietro un baule bello grosso. Si tratta di un pericoloso Paesano che va in giro a raccontare tante balle che mandano in confusione e turbano la tranquillità dei Paesani più

sensibili. Che balle? Roba sui Padri, che ci hanno creato, che il Mondo è un sogno e che tutto sta per finire. Fanfaluche".

Non voler rispondere o mostarsi ambigui porterà a questo genere di risposta:

"Te non ci crederai mica, vero? Che c'è hai paura? Te la fai sotto perché ci nascondi qualcosa, eh? Vieni un po' qui, che vogliamo farti delle domande più mirate".

Qualche Burattino potrebbe essere completamente d'accordo con i Cavalieri Rossi, magari dare pure una mano alle ricerche di Pico Chico.

Putroppo i Cavalieri Rossi sono molto selettivi e le nuove reclute dovranno dimostrare di essere capaci e avere la giusta dose di sagnue freddo (leggi, crudeltà gratuita e sadismo). Prenderanno parte all'ordalia del Borgo e dovranno farlo bene. Ogni tentennamento o messa in discussione degli ordini porterà immediatamente ad una sana dose di scudisciate e torture, fino alla morte. E così via, fino a che i Cavalieri non si sentiranno soddisfatti.

Anche se poi i Pg avranno dimostrato di saperci fare, dovranno comunque superare i riti di iniziazione, ovvero una sana dose di pestaggi e vari episodi di nonnismo fino a che o non saranno troppo traumatizzati da andare avanti, o così folli da essersi guadagnati il cavalierato.

A questo punto l'avventura diventerà una caccia alla scimmia con una sana dose di ultraviolenza.

**Se invece i Pg volessero fare gli Eroi**, i Cavalieri inizieranno uno scontro non appena si sentiranno aggrediti in qualche modo (o lo capiscano con i dovuti tempi, nel caso di Burattini bravi con le parole). Uccidere o ferire un Cavaliere equivale a dichiarare guerra all'Ordine e anche se le pattuglie dovessero essere completamente eliminate, non appena gli altri saranno a conoscenza di ciò che è successo, daranno il via ad un rastrellamento del Borgo per trovare i colpevoli.

Un Cavaliere Rosso, se potrà, cercherà sempre di uscire dallo scontro per informare il Sergente dell'accaduto, oppure, nel caso esso sia stato eliminato, cavalcherà verso la carovana.

Se i Pg risolvono il combattimento all'interno di un edificio e non lo lasciano entro mezz'ora, i Cavalieri Rossi superstiti lo circonderanno, chiuderanno le vie d'accesso e di uscita e inizieranno a dare fuoco alla struttura.

Uscire da questa situazione è già di suo una impresa.

Se l'avanguardia non sarà disturbata, o almeno metà dei suoi membri è ancora in vita, scoprirà presto che Pico Chico si trova nel Borgo e due Cavalieri saranno mandati di corsa ad informare la carovana di muoversi il più velocemente possibile.

I Pg a questo punto, se in una posizione abbastanza alzata, riusciranno a vedere delle sagome rosse dirigersi nella vallata in direzione del Borgo. Se dotati di binocoli o altri strumenti, vedranno distintamente le livree dei Cavalieri, il loro aspetto demoniaco e due grossi rinoceronti che trascinano grandi carrozzoni.

I Cavalieri procederanno sostenuti, arrivando a Mount Bergburg entro 1 ora, ma se dovessero essere stati avvertiti di possibili dissidenti, altri venti cavalieri sproneranno i cavalli per arrivare in metà del tempo stabilito, circondando il borgo al meglio delle loro capacità.

Pico Chico, nel frattempo, si sarà nascosto e i Pg dovranno ritrovarlo.

Oppure lasciarlo lì dove è e andarsene per conto loro. Però... Conoscono la Vera Via da percorrere? Sanno dove andare? Hanno modo di andarci?

Potrebbero decidere di ritornare sui loro passi, ma i Cavalieri stanno bloccando loro la strada.

### **Che fare?**

Magari armare i Paesani potrebbe essere una buona idea. Purtroppo nessuno fra di essi è un guerriero e il loro modo di vedere le cose è parecchio ingenuo (regolisticamente, hanno i Trattti Fanciullesco, Fiducioso e Cuore d'oro). Si può fare, ma potrebbero andare al macello ed arrendersi poco dopo, oppure non capire effettivamente che quello che stanno andando a fare non è un gioco.

Non ci sono scelte giuste o sbagliate.

Solo errori da cui trarre lezioni.

## Fiamme, Cavalli e Scimmie

Ai Pg rimarranno solo pochi minuti per fare qualcosa.

Entro un'ora (se non prima, a seconda di come si è affrontato l'incontro precedente) i Cavalieri Rossi inizieranno a battere le strade in forze, esercitando la loro violenza su chiunque capiti loro a tiro o si dimostri sospetto.

Nascondersi da loro è possibile, sebbene fra le loro fila vi siano Burattini dall'aspetto canino dotati di ottimo olfatto (dà uno svantaggio). Se i Pg sono ancora separati, dovranno tentare di ritrovarsi in qualche modo (usando compagni animali volanti, facendo tanto chiasso, usando la telepatia, etc...) oppure affidarsi al fato.

I Cavalieri Rossi sono interessati a trovare Pico Chico, ma questo non vuol dire che non si vogliano divertire: qualche casa sta già andando a fuoco, alcuni Paesani sono riversi a terra in pozze del loro stesso sangue (gli zoccoli dei cavalli possono essere letali) mentre altri abitanti del borgo stanno a guardarli confusi.

Un gruppo di tre Cavalieri spinge fra loro un Paesano, e mentre uno di loro lo tiene fermo gli altri due si avvicinano con un coltello con cui iniziano a tagliargli lentamente i vestiti, a toccarlo e poi a sfogarsi su di lui, con il corpo e le armi.

Nel Caos, alcuni Cavalieri sembrano essere più metodici, spingendo sempre più Paesani verso le vie del Borgo per radunarli nelle piazze. Qualche Cavaliere prende delle corde e inizia a fare dei nodi ai lampioni (solo burattini più esperti in materia, o più cinici, riconosceranno in essi dei cappi da impiccagione) .

Un altro Cavaliere, che ha appena finito il suo nodo, chiede ad un Paesano se vuole fare un giro sul suo cavallo e vedere un trucco di acrobazia. Il Paesano accetta, sale sul cavallo insieme al Cavaliere, che tenendo le redini, passa al trotto sotto un nodo e rapidamente, lo infila al collo del passeggero, afferra l'altra estremità della corda e scende rapido da cavallo con un balzo. Il collo del Paesano si spezza subito, piegandosi di novanta gradi. "Lo vedi adesso, che bel trucco riesco a fare?", dice il Cavaliere ridendo.

Tutte queste scene genereranno un senso di angoscia collettiva, ma potrebbero anche aiutare i Pg a muovere all'azione i Paesani.

Un Successo pieno implica che i Paesani si sollevano contro i loro aguzzini. Saranno comunque destinati alla sconfitta (i loro nemici sono più temprati, armati, folli e paradossalmente, convinti del loro mandato a salvare il Paese dei Balocchi dai falsi profeti), ma daranno filo da torcere ai Cavalieri, permettendo così ai Pg di cercare Pico senza troppi intoppi, oppure di fuggire ovunque vogliono.

Un Successo neutro darà ai Pg almeno un'ora di tempo prima che la loro folla sia dispersa.

Un fallimento non sortirà nessun effetto: i Paesani sono troppo terrorizzati.

Un fallimento con svantaggio, implicherà una fine cruenta o che i Paesani vedano nei

Pg la causa delle loro disgrazie, consegnandoli ai Cavalieri che, senza troppe cerimonie, inizieranno i preparativi per giustiziarli sulla pubblica piazza tramite impalamento, impiccagione o squartamento.

Nel caso i Pg siano solamente testimoni delle atrocità che si manifestano di fronte a loro, alla fine la totalità dei Cavalieri Rossi arriverà nel Borgo iniziando a interrogare uno ad uno i Paesani e a torturarli per ricavare informazioni sulla scimmia e sulle loro credenze. Ben presto i Paesani inizieranno a accusarsi a vicenda cercando di sopravvivere all'ordalia.

A questo punto, sarà solo questione di tempo prima che i Pg siano trovati.

## Cercare Pico

Pico si sta nascondendo nel suo baule in una Casa a Cucù. Ha visto i Cavalieri Rossi arrivare mentre cercava un posto alzato per poter parlare alla folla. Riconoscendo in essi il terrore del Paese dei Balocchi e capendo di essere in estremo pericolo, ha deciso di nascondersi fra gli automi del complesso meccanismo che permette alla Casa di operare il proprio spettacolo. In particolare, ha scelto di mettersi vicino ad una serie di scrigni, ignorando che fra un'ora il Cucù suonerà e inizierà proprio a rappresentare una scena ben precisa e conosciuta a tutti i paesani: un Cavaliere Nero che apre uno ad uno i cinque scrigni da cui fuoriescono vari personaggi (un draghetto sputa fuoco, un nanerottolo con martelletto, una fata che muove la bacchetta, un'arcobaleno e infine, proprio quello che Pico ha sostituito, una bellissima dama che l'automa prende dai fianchi, esattamente dove si troverebbe la testa di Pico, e poi la bacia).

Senza saperlo, la povera scimmia si è data un'appuntamento con la Morte: la Casa a Cucù suonerà proprio quando gran parte dei Cavalieri sarà giunta al Borgo, l'automa lo tirerà fuori e tutti potranno vederlo.

A meno che i Pg non intervengano.

**I Pg hanno quindi almeno due ore di tempo per trovare la Scimmia, prima che la Casa a Cucù dia inizio al suo spettacolo.**

Usando le abilità in loro possesso, potrebbero riuscire a trovare direttamente delle tracce della scimmia, oppure, chiedendo in giro, potrebbero riuscire a scovare qualche testimonianza da un Paesano scosso e traumatizzato, ma attenzione: ormai è chiaro a tutti che i Cavalieri cercano una Scimmia, e i Paesani potrebbero decidere che consegnarla potrebbe salvarli tutti. Potrebbero anche reagire con ostilità a chi fa domande, forse perché temono che i Pg siano effettivamente pericolosi criminali che vogliono aiutare un altro pericoloso criminale a fuggire (del resto, se dei Cavalieri stanno facendo tutto questo scempio, ci dovrà pur essere una buona ragione, no?)

In ogni caso, la ricerca potrebbe essere più anticlimatica di quanto non sembri.

Se i Pg impiegano meno di un'ora per trovarlo, nella Casa a Cucù in cui entreranno troveranno il padrone di casa sparso in salotto e i segni di ferri di cavallo in tutta la casa.

In soffitta, un luogo dominato da macchinari, ruote dentate, sistemi di contrappeso e altre diavololerie tecnologiche, vedranno uno strano e inquietante personaggio battere il piede corazzato contro un baule, intimando a Chico di uscire.

Si tratta di Uomo-Cavallo Pazzo.

**Uomo-Cavallo Pazzo:** il frutto della follia di un padre confuso, Uomo-Cavallo pazzo è un centaruo dall'aspetto assurdo. Invece di cavalcare un cavallo, cavalca un uomo dalle pelle nuda e cadente. Di contro, la figura del Cavaliere è quella del cavallo, con zoccoli al posto di mani e piedi. I volti delle due creature sembrano essere opposti ai

loro corpi: la parte umana ha un volto allungato con i denti equini, mentre la parte da cavallo ha un cranio troppo piccolo e una lunga criniera che scende fino alla fine del collo. Eppure, la forma bizzarra non gli impedisce di parlare e di usare armi. La parte umana può usare una spada e uno scudo, mentre la parte equina riesce a parlare e può colpire con i suoi zoccoli. Dal punto di vista mentale, è caotico come la sua forma fisica.

**Cuore:** La Morte.

**Famiglia:** Un pazzo.

**Stirpe:** Gente più pazza.

**Tratti:** Aspetto Inquietante, Centauro, Ho uno Scudo, Ho una Spada.

Se invece i Pg dovessero impiegare più di un'ora, descrivete pure la scena della routine dell'Automa (del resto, i Pg potrebbero già aver visto lo spettacolo in precedenza), con il Cavaliere Nero che tira fuori un sorpreso e tesissimo Pico Chico.

A questo punto, la scena più probabile è quella di un inseguimento serrato fra i Burattini e i Cavalieri Rossi.

Ora i Pg dovranno vedersela con un numero sempre maggiore di Cavalieri Rossi giunti sul posto e la loro fuga sarà sempre più difficile: i loro inseguitori vogliono prendersi la Scimmia e far vedere a tutti cosa succede quando si sposano strane idee sulla natura del mondo.

Pico Chico sarà troppo spaventato per aiutare, si caricherà di quanti più appunti e pergamene possibili... ma non riuscirà mai a prendere tutto, piccolo com'è.

Un Burattino potrebbe aiutarlo a portare più libri, mentre un Burattino Forte o Grande, riuscirebbe a prendere tutto il baule in spalla senza troppi problemi.

Pico Chico esorterà i Pg a uscire dalla Landa, mostrando loro la Vera Via che porta fuori da lì.

La fuga verso le montagne sarà ricca di tensione, a meno che i Pg non siano stati veloci o non abbiano fatto qualcosa per coprirsi le spalle.

Normalmente ogni prova fatta per togliersi di torno gli inseguitori avrà due svantaggi (i cavalli e il numero degli inseguitori).

Se sono stati veloci, o si sono coperti le spalle in qualche modo, incapperanno in una sola pattuglia di Cavalieri Rossi di tre membri, fra cui il Sergente, a meno che questo non sia stato già gestito.

Una volta arrivati oltre le collinette e sui sentieri che portano alle Montagne passate pure alla parte seguente dell'avventura.



## Le Fiamme di Mount Bergburg

**Nel caso i Pg siano stati tutto il tempo con il Signor Hirsh, leggete o descrivete direttamente parafrasando il seguente passaggio:**

*Mentre state camminando sempre più su, costeggiando i monti e le radure di pini, quercie e le siepi di erica, la vostra attenzione viene catturata da una scintilla rossa portata dal vento, a cui si aggiunge poi l'odore del fumo. Il vento porta anche qualcos'altro con se: urla.*

*Girandovi verso la direzione del suono, vedete sotto di voi il Borgo di Mount Bergburg. Nei pressi e all'interno del paese si muovono lontane figure a cavallo vestite di rosso. I Paesani sembrano scappare, muovendosi verso le piazze mentre altre figure iniziano a appiccare altri fuochi.*

*Perché ora inizia a esservi chiaro cosa fosse quella scintilla che avevate visto. Fiamme avvolgono case e stalle. Neppure le Case a Cucù sembrano venire risparmiate e bene presto, travi e assi cedono e cadono, portando con loro automi e macchinari che si rompono con sonori suoni metallici e di ceramica spezzata.*

*Strane costruzioni vengono erette velocemente nelle piazze. Pali appuntiti, delle specie di palchi su cui vengono sistemate altre strutture da cui pendono lacci di corda. File di Paesani vengono spinti verso esse, altri invece sono legati a quattro cavalli per ogni loro estremità e...*

*Vengono aperti e spaccati.*

*Ben presto, è il turno degli altri, che vengono issati sui pali e lasciati lentamente scivolare su di essi. Con un suono sordo, chi era legato al collo con la corda viene fatto cadere in basso, sotto il palco e le sue gambe si muovono freneticamente per poi fermarsi.*

*La folla urla, nessuno reagisce.*

*Urla e risate sguaiate in mezzo alle fiamme.*

*Questo è Mount Bergburg, ora.*

Il Signor Hirsh sarà completamente distrutto da questa visione. Si metterà seduto su di un sasso sporgente e inizierà a intervallare silenzi con sussurri del tipo:

"C'era la mia casa lì. Perché? Cosa sta succedendo? Cosa ho fatto?"

**Nel caso i Pg abbiano deciso di rimanere nel Borgo e siano riusciti a scappare verso le Montagne lasciandosi alle spalle gli inseguitori, troveranno il Signor Hirsh seduto su di un sasso sporgente a osservare la scena sotto di se.**

Come se stesse sognando, noterà a fatica i Pg, a meno che essi non gli parlino direttamente.

Hirsh chiederà spiegazioni, vorrà capire cosa è successo. Poi, la Disperazione si farà largo nel suo cuore: diventerà arrabbiato, accuserà i Pg di aver causato solo danni e di avergli rovinato la vita, poi inizierà a piangere e tornerà a sedersi sul sasso.

I Pg potrebbero decidere di portalo con loro, oppure di lasciarlo lì dov'è, oppure ancora usarlo per rallentare eventuali inseguitori (a questo punto i cavalli dei Cavalieri Rossi potrebbero avere difficoltà a muoversi sul sentiero montano, dando ai Pg abbastanza tempo per una decisione rapida) facendo leva sulla sua rabbia.

Il Signor Hirsh non farà abbastanza danni, ma permetterà ai Pg di avere le spalle coperte per un po' (visto che i Cavalieri Rossi inizieranno a torturarlo e a conciarlo per le feste).

Nel caso venisse accolto nel gruppo, Hirsh ha ottenuto nel frattempo fino a 10 punti Disperazione (Rabbia e Paura).

La Vera Via da seguire è nota semplicemente come "Il Passo Innevato", ed è sita oltre una fenditura stretta fra due montagne che, dopo una leggera salita, scende per un sentiero coperto di neve e circondato da monti ripidi verso nuove Lande. Neppure Pico Chico ha una chiara idea di dove andrà a finire, ma ogni posto è meglio che fra le cure dei Cavalieri. Inoltre, potrebbe essere l'occasione per far perdere le proprie tracce.

Pico Chico infatti ha con se una serie di Veri Oggetti che potrebbero aiutarlo ad aprire la strada per altre Lande, finendo quindi possibilmente ovunque nel Paese.

Una volta trovata la strada, intende viaggiare a ritroso verso la Landa della sua Congregazione ("È un segreto, ma quando ci arriveremo e potrò raccontare di quello che avete fatto per la causa, potrete sapere tutto quello che volete, oltre che a diventare membri della Congrega", si limiterà a dire Pico) e una volta giunto a destinazione, informare i suoi superiori di ciò che ha trovato fino a quel punto.

Nel caso i Pg non sapessero come muoversi, rischierebbero di finire nelle grinfie del Grande Orso Vorace, il Re della Nullaterra, ma non prima che esso non si diverta con loro provocando piccole slavine.

## **Grande Orso Vorace**

(Signore della Nullaterra)

**Resistenza:** un punto per ogni 10 punti di Disperazione ottenuti sommando tutti i punteggi di Disperazione del Gruppo di Burattini. Minimo 1.

**Tratti descrittivi:** Signore della Neve (può provocare slavine e modificare la forma della neve a suo piacimento).

Feroce (ha vantaggio quando attacca e intimidisce)

Illusionista (può confondere le menti e i sensi dei Burattini con visioni)

Pietrificante (il suo soffio può ridurre in ghiaccio chiunque ne sia colpito).

## **E adesso?**

Questa potrebbe essere la conclusione di un primo capitolo di una storia di grandi avventure: i Pg vorranno vendicarsi dei Cavalieri Rossi, venire a capo delle loro trame, forse scoprire anche i disegni di Capitan Chaos, che muove le fila di gran parte delle sventure che colpiscono le Lande del Paese dei Balocchi?

Potrebbero anche decidere di diventare a tutti gli effetti membri della Congregazione degli Ambasciatori del Primigenio e prendere parte alla grande ricerca, ma prima dovranno trovare la Congregazione ed essere ritenuti degni di farne parte.

Oppure, metteranno a ferro e fuoco le Lande per liberarle dalle false credenze?

E chi stava guidando la Carovana dei Cavalieri Rossi? Il Burattino avrà sicuramente un nome, e se fosse stato il Gran Demone in persona? Oppure, il suo più fedele luogotenente, magari un Paesano che i Pg hanno già conosciuto, forse un loro cugino o fratello?

Dove è il Primigenio e come si può trovare? Già questa potrebbe essere un'impresa decennale, se non secolare.

E se in qualche modo i Cavalieri Rossi sapessero sempre dove stanno andando i Pg? È necessario sbarazzarsi delle scimmie? Ma come si potrebbe tradire un compagno di avventure?

Oppure...

Finitela qui, ringraziate il Cartomante, tornate a casa e andate a dormire presto, perché domani c'è scuola o lavoro.

**Fine (?)**