

Fuga dal Treno Viola

Basato sulla creazione di Matteo Cortini e Leonardo Moretti

“Paese dei balocchi”

Il materiale presente in queste pagine è proprietà intellettuale degli autori

Silvio Bufalo e Giulio Siciliano

L'obiettivo dell'avventura sarà riuscire a lasciare il treno diretto alla Stazione viola, altrimenti tutto il gruppo sarà prigioniero del Castello nel Buio.

L'avventura del gruppo comincia in una bellissima carrozza di prima classe, colorata in varie tonalità di viola. Data la noncuranza con la quale il ferroviere viola assembla il treno, perché “ l'importante è viaggiare!” i vagoni non si susseguiranno con una logica, le indicazioni per raggiungere una precisa carrozza sono incomprensibili e, data la natura magica del treno, non sempre uscire da un vagone e tornare indietro equivale a ritrovarsi nel vagone dal quale si proveniva.

Ogni volta che si uscirà da un vagone, il gruppo estrarrà un arcano maggiore, e si ritroverà nella carrozza corrispondente. Ad ogni vagone, corrisponde un incontro. Solo dopo che saranno rivelati il vagone IV,XX, 0, anche il cartomante estrarrà durante il cambio vagone del gruppo per controllare che uno dei personaggi corrispondenti rivelati arrivi allo stesso vagone del gruppo. Nel malaugurato caso in cui il matto sia l'ultima carta del mazzo, il treno sarà giunto a destinazione, e l'avventura conclusa nel peggiore dei modi.

Fate estrarre per gli spostamenti da un solo mazzo.

I – Il bagatto: Vagone Panoramico. Gideon è qui e sta giocando a dadi con dei figuranti. E' un esperto pilota e non disdegna mai di volare, ma non trova il suo copilota. Potrebbe unirsi al gruppo per cercarlo.

II – la papessa: Vagone prima classe 1. Il gruppo si risveglierà qui, originariamente c'era **Maestro Arax** ma è stato già catturato **dall'ispettore Kruger**. Gli altri passeggeri (figuranti) sono stati testimoni della cattura di **Maestro Arax**, ma hanno preferito non intromettersi.

III – l'imperatrice: Vagone passeggeri 4. Questo vagone si presenta molto spartano e anche un po' puzzolente. E' pieno di soldati, provenienti dai più svariati eserciti. Sono tutti volontari, al seguito del **Centurione Agrippa** che vuole liberare il castello del Buio. L'ultima volta che ci ha provato non è andata benissimo; racconterà di esser riuscito ad abbattere solo uno dei Terribili tre, ed essere poi stato costretto alla fuga.

IV - l'imperatore: Vagone merci 2. Entrando qui, sembrerà di essere in un enorme e disgustoso mattatoio. Brani di carne o animali interi sono appesi a dei ganci e messi a sanguinare in enormi botti di metallo. Si incontra qui **Till il macellaio**, che è fanatico di macellazione (di tutti i tipi) e chiederà informazioni al gruppo sulla veridicità del pettegolezzo secondo il quale sul treno c'è il rarissimo **Cavappagallo**. **Till** deciderà di mettersi a cercare questo raro pezzo di carne, e se in futuro incontrerà il gruppo con il **Cavappagallo**, attaccherà a colpi di mannaia l'animale e chiunque cerchi di difenderlo.

V – il papa: vagone passeggeri 6. In questo vagone sarà possibile trovare L'uomo di Stracci, che avviserà il gruppo sulla pericolosità di trovarsi sul treno, a causa della reale destinazione. Lui è lì solo perché deve, ma questa è un'altra storia. L'incontro sarà interrotto dall'arrivo del **Mastino di Morte**.

VI – gli innamorati: vagone passeggeri 7. Qui è possibile incontrare il Conte **Ugo Carlo de Martinis**. O almeno, lui si spaccia per conte, ma pare un poveraccio. Racconterà di come è caduto in disgrazia, diseredato dalla sua famiglia perché si è innamorato di **Boann**, che non è affatto ben vista dai nobili del suo paese (La città degli orologi). Chiederà al gruppo di portare una lettera alla sua amata, che sa essere sul treno ma non riesce a trovare.

VII – il carro: Locomotiva. Qui è possibile incontrare il **Ferroviere Viola**, che ovviamente non fermerà mai il treno e non accetterà mai che questo possa essere in pericolo. "Prossima fermata, Stazione Viola, capolinea!"

VIII – la giustizia: Vagone prima classe 3. Il vagone è strutturato come una grande sala d'attesa avanti ad un classico ufficio da investigatore privato noir. La targhetta sulla porta reca il nome **T. Dalton**. L'investigatore privato farà passare il gruppo avanti a tutti perché "avevano un appuntamento", in realtà solo perché li vede diversi dal resto dei figuranti in attesa. Dirà loro che c'è un modo alternativo per lasciare il treno, ovvero usando un mezzo custodito nel vagone merci, ma sicuramente il **magazziniere** avrà dimenticato dove lo ha sistemato.

IX – l'eremita: Sala macchine. Un'enorme sala macchine, piena di tubi, condotte, sbuffi di vapore, motori, forni, carbone, pannelli elettrici. Pare un accozzaglia di tutte le cose che nel tempo abbiano dato alimentazione ai treni. C'è solo un burattino qui, il **Macchinista**. Avrà sempre fretta di correre da una parte all'altra del vagone per mantenere il treno operativo, sarà sospettoso nei confronti dei PG ma non vorrà assolutamente aiuto da loro, che chiaramente non sanno dove mettere le mani. Sarà disposto a prestare la cassetta degli attrezzi se gli porteranno una delle crostate del vagone ristorante. E' lì vicino, ne sente sempre l'odore ma non può mai allontanarsi per non lasciare incustodita la sala macchine. Si può anche provare a rubare la cassetta degli attrezzi, ma per riuscire a vederla e portarla via, occorre riuscire in un test con doppio svantaggio.

X – la ruota della fortuna: vagone merci 1: un enorme vagone merci, un deposito di casse con all'interno qualunque cosa. Le casse formano un vero e proprio dedalo nel quale solo il **Magazziniere** sa districarsi, nonostante il suo essere smemorato. Egli infatti ricorda i percorsi perfettamente, ma non dove ha sistemato cosa. Segna tutto su un block notes, ma al momento non ricorda dove possa averlo lasciato. Forse l'ultima volta che lo ha visto è stato quando si è allontanato dal magazzino per prendere un the da **Nonna Ersilia**. In questo magazzino è contenuto un dirigibile che può prendere il volo aprendo il tetto del vagone merci, apribile per caricare le cose dall'alto. Gideon è del tutto in grado di pilotare il dirigibile, ma ha bisogno del suo copilota, Jhon, finito chissà dove nel treno.

XI – la forza: vagone passeggeri 3. Un vagone viola normalissimo, tra i suoi passeggeri, spicca **Fratello Carlo**, alla ricerca del suo compagno d'avventure, il templare errante **Terenzio**

XII – l'appeso: vagone passeggeri 8. In questo vagone c'è **Toto il Pagliaccio**. Un antipatico cialtrone convinto di fare ridere con le sue battute ciniche e che confonderà solo le idee al gruppo, assicurandoli sulla mitezza di Krugher, Till e del Mastino, e mettendoli in guardia contro tutti gli altri, i veri cattivi di questa storia.

XIII – la morte: vagone prima classe 4. Questo vagone è abitato dalla braccamorte **Boann**, non ha elettricità ed è illuminato solo da tantissime candele. E' sul treno perché ha saputo dell'esistenza del vagone mattatoio, all'interno del quale deve controllare se può essere nascosta la falce della Morte. Sarà lieta di rispondere alla lettera di Ugo Carlo de Martinis scrivendo sopra un perentorio "No, lasciami perdere". Cercherà di arruolare il gruppo tra i Braccamorte e poi mandarli a cercare nel vagone di **Till** il macellaio.

XIV – la temperanza: vagone panoramico 2. In questo vagone c'è **Jhon**, il copilota di Gideon. Vorrà cercare l'amico e si unirà al gruppo.

XV – il diavolo: vagone prima classe 2. Un vagone arredato come una vecchia sala da the, con solo un'enorme tavolo ovale, pieno di figuranti femminili giovani che parlano chiosamente con **Nonna Ersilia**, che le ascolta lavorando a maglia e sorseggiando te. Parlano principalmente di noiosissimi problemi di cuore. Sì, il magazziniere è stato lì e potrebbe aver perso il suo block notes, ci si può organizzare con le "polle" (come lei chiama le sue giovani nipoti) per cercarlo, ma nel frattempo il gruppo dovrebbe trovare quell'odioso suonatore di Banjo e chiedergli di smettere di fare baccano.

XVI – la torre: vagone merci 3. In questo vagone ricoperto di paglia, si vedrà il rarissimo, anzi unico, **Cavappagallo**. L'animale non vede l'ora di poter aiutare qualcuno che non lo giudichi per la sua diversità, e sarà lieto di unirsi al gruppo per dare una mano. Usare il **Cavappagallo** per fuggire dal **Mastino di Morte** darà un vantaggio

XVII – le stelle: vagone passeggeri 1. Entrando qui, ci si troverà davanti ad un vero e proprio massacro. Tutti i burattini e figuranti presenti sono stati fatti a pezzi, batuffoli di imbottitura, ingranaggi e oggetti svariati (i cuori dei burattini), Cercando, si potranno trovare ciuffi di pelo nero. Tra i burattini fatti a pezzi c'è anche **Fratello Terenzio**.

XVIII – la luna: vagone prima classe 5. Qui c'è **Yumi-Iri-Doji**, pronto a scoccare frecce e giocare al tiro al bersaglio con chiunque voglia sfidarlo. Non aiuterà il gruppo in nessun combattimento, essendo contrario a far del male agli altri burattini.

XIX – il sole: vagone ristorante. Un enorme salone ristorante a due piani, comprensivo di una cucina grande per poter soddisfare la fame di tutti. Il servizio è sempre veloce, grazie a **Igor il Matrioste**, praticamente onnipresente grazie al fatto che, essendo una matrioska può servire più tavoli contemporaneamente. Qui, i PG apprenderanno che il treno si fermerà alla Stazione Viola, e da lì ci sarà solo il Castello nel Buio ad attenderli. Dovrebbe esserci un modo differente per lasciare il treno in corsa, ma potrebbe saperlo **Thymoty Dalton**, l'investigatore. Saltare giù dal treno è ovviamente fuori questione, ci si potrebbe ritrovare distrutti e persi in una nullaterra.

XX – il giudizio: Vagone prigioniero. Un vagone pieno di sbarre e celle per contenere burattini di qualunque forma. Intrappolato qui c'è **Maestro Arax**, catturato dall'**ispettore Kruger** per non si sa quale imprecisato motivo. Chiederà al gruppo di trovare un modo per aprire la cella (cosa impossibile con le sole forze del gruppo), dicendo che sicuramente nella cassetta degli attrezzi in sala macchine ci sarà qualcosa di utile.

Seconda estrazione del giudizio con la cassetta degli attrezzi: il gruppo farà ritorno al vagone e verrà sorpreso dall'**ispettore Kruger**, che non gradendo l'intromissione, li attaccherà per catturarli. Qualora riuscissero a fuggire, comincerà a cercarli per il treno.

Seconda e successive estrazioni del giudizio senza la cassetta degli attrezzi: **Kruger** arriva nel vagone cercando di catturare i PG.

XXI – il mondo: vagone passeggeri 5. Appena entrati in questo vagone, ci sarà aria di festa, allegria e confusione. **Jhulio**, la marmotta suonatore di Banjo, sta suonando e facendo scatenare tutti i figuranti del vagone. Inviterà i PG ad unirsi alla festa, e non sembrerà assolutamente intenzionato a smettere, a meno che non gli si trovi della cioccolata, disponibile nel vagone ristorante.

0 – il matto: Vagone passeggeri 2. Dopo poco dall'essere entrati qui, nel vagone irromperà il **Mastino di Morte**, che farà scempio dei viaggiatori, PG inclusi se questi decidono di restare a fronteggiarlo. Rivelare nuovamente il matto durante i prossimi spostamenti, non riporterà a questo vagone, ma ad una nuova irruzione del mastino di morte.

SCHEDE BURATTINI

Maestro Arax

Un mago anziano, dalla folta barba bianca ed una tunica grigia. Porta sempre con se un nodoso bastone, un cristallo di un materiale non ben definito, ed una spada. La spada è un vero oggetto che gli permette di aprire portali per altre verelände, ma non lo sa e non ha nemmeno mai capito come usarne il potere magico. E' convinto di essere lui con la sua magia ad aprire i portali, magia che non gli riesce sempre.

Resistenza: 2

Disperazione: 0

Tratti descrittivi: Cose da maghi – bacchetta, topo di biblioteca, ho una spada

Cuore: la papessa

Status: comune

Casata:

Stirpe:

Congregazione:

Consapevolezza del mondo di mezzanotte:

Agrippa il Centurione

Un centurione romano, dall'animo puro, sempre in prima linea quando guida un gruppo combattente. Cerca sempre di aiutare chi può; ultimamente ha provato a liberare il castello nel buio fallendo, cosa che gli ha causato un gran brutto trauma. Ma ha preso la sconfitta come un'occasione per fare esperienza e tornare, stavolta non da solo, per ritentare l'impresa.

Resistenza: 3

Disperazione: 11

Tratti descrittivi: Indossa una divisa, ho un gladio, cuore d'oro, rabbia, paura (terribili tre)

Cuore: l'imperatrice

Status: comune

Casata: Virgilio

Stirpe: Gallio

Congregazione: -

Consapevolezza del mondo di mezzanotte: Agrippa il centurione è uno dei burattini della famiglia Gallio, costruito dal nonno ed usato per fare numero nelle pattuglie dei centurioni durante le storie raccontate da Niccolò e suo padre negli spettacoli. Qualunque avvenimento notturno per lui fornisce una grande avventura al pari di quelle che vivrebbe nel Paese dei Balocchi, come se fosse un sogno molto vivido.

Till il Macellaio

Un macellaio con il grembiule ed il volto perennemente imbrattati di sangue rappreso. Nelle mani ha sempre una mannaia ed un coltello, alla cintura un cote per affilare. A questo burattino piace macellare ed aprire qualunque essere, sia nel mondo di mezzanotte che nel Paese dei Balocchi. Ha smesso di farlo agli altri burattini solo dopo che suo fratello gemello, Till il pagliaccio, gli ha riservato lo stesso trattamento per fargli capire quanto sia sgradevole la cosa. Sono giunti al compromesso che macellerà "solo" burattini animali, e solo uno per razza. Adesso però è impaziente di finire la collezione.

Resistenza: 3

Disperazione: 22

Tratti descrittivi: Ho attrezzi da macellaio, Rabbia, Paura (essere di nuovo aperto da Till il Pagliaccio), Sadismo, Rabbia del sangue, Malvagio

Cuore: l'imperatore

Status: Luna

Casata: Till

Stirpe: Lindemann (Burattinai Tedeschi, folli, ormai quasi scomparsi. La particolarità dei Lindemann è che ogni burattino ha lo stesso volto, ma abiti, oggetti e colori differenti, come a voler creare lo stesso personaggio con ruoli diversi. Nel Paese dei Balocchi si ritengono tutti fratelli gemelli. Non si sa quanti Lindemann siano stati creati).

Congregazione: nessuna

Consapevolezza del mondo di mezzanotte: Questo burattino venne donato ad un amico di famiglia macellaio, morto poco dopo in strane circostanze. La macelleria, ridotta in macerie, si trova in una parte di Dusseldhorf bombardata, e Till scorrazza uccidendo ed aprendo qualunque cosa trovi nelle sue scorrerie notturne. E' convinto sia una sorta di sogno dove può sfogarsi e macellare tutto quel che vuole lontano dagli occhi dei gemelli.

L'uomo di stracci

Dall'aspetto si direbbe un vecchio straccione burbero, in realtà sta attento a tutto quello che capita ed è sempre pronto ad intervenire, anche se ha i modi un po' bruschi.

Resistenza: 3

Disperazione: 0

Tratti descrittivi: Abituato alle ferite, Brutto, Intelligente

Cuore: il papa

Status: comune

Casata: Virgilio

Stirpe: Gallio

Congregazione: nessuna

Consapevolezza del mondo di mezzanotte: L'uomo di stracci è del tutto consapevole della differenza tra i due mondi. E' stato creato da Virgilio Gallo con l'intento di proteggere il nipote Niccolò, al quale lo ha donato la sera precedente la sua partenza per il viaggio con il padre, Filippo.

Thymoty Dalton

Un investigatore privato americano tipicamente noir, con tanto di cappello a tesa larga, giacca di tweed sgualcita con toppe sui gomiti, sigaretta e fiaschetta con alcolico in tasca. Nonostante il suo aspetto trasandato e l'aria da spaccone, riesce sempre a risolvere i suoi casi. O almeno questo è quel che dice.

Resistenza: 2

Disperazione: 3

Tratti descrittivi: Fiuto, Investigatore, ho una pistola

Cuore: la giustizia

Status:

Casata:

Stirpe:

Congregazione: nessuna

Consapevolezza del mondo di mezzanotte: Thymoty si risveglia ogni notte in quella che era la cameretta di un ragazzino americano. Non ha ben chiaro come a volte il ragazzo si muova ed agisca come se ci fossero ostacoli od oggetti che in realtà non sono presenti, e crede che questo sia il più grande mistero che sia mai stato chiamato a risolvere.

Jhulio, il suonatore di banjo

Una marmotta, con una camicia hawaiana ed un panama in testa usato per coprire quella che sembra una calvizie. Porta sempre con se un banjo che suona incessantemente, tranne quando mangia cioccolata, della quale è ghiotto.

Resistenza: 2

Disperazione: 0

Tratti descrittivi: festaiolo, forma animale, musicista - banjo

Cuore: il mondo

Status: comune

Casata:

Stirpe:

Congregazione: I festaioli anonimi (creata da lui, basta fare una festa con lui e si è automaticamente ammessi).

Consapevolezza del mondo di mezzanotte: un incubo, nel quale non può suonare il suo banjo e non può mangiare cioccolata.

Gideon, il pilota

Un burattino di pezza vestito con una divisa della R.A.F. sempre pronto a intraprendere qualunque missione gli venga proposta. Preferisce lavorare assieme al suo copilota, Jhon, nel quale ripone la massima fiducia. Se qualcosa ha delle ali, loro la possono far volare.

Resistenza: 3

Disperazione: 0

Tratti descrittivi: Fortunato, Senza paura, Pilota, Ho una divisa

Cuore: il bagatto

Status: comune

Casata:

Stirpe:

Congregazione: -

Consapevolezza del mondo di mezzanotte: Gideon e John si risvegliano ogni notte in quella che era la rimessa di un aeroporto militare inglese, erano infatti le mascotte di chissà quale pilota, ormai scomparso. Ogni notte cercano pezzi per riparare il motore dell'aereo più grande che abbiano mai visto, uno Spitfire, nella speranza di decollare e esplorare il mondo di mezzanotte.

John, il copilota

Compagno fisso di Gideon, lo segue in ogni sua avventura lasciando a lui le decisioni importanti. Anche lui è vestito con una divisa della R.A.F. e sulla testa porta il classico cappello con occhiali da aviatore.

Resistenza: 3

Disperazione: 0

Tratti descrittivi: Schietto, Pilota, Ho una divisa

Cuore: la temperanza

Status: comune

Casata:

Stirpe:

Congregazione: -

Consapevolezza del mondo di mezzanotte: Gideon e John si risvegliano ogni notte in quella che era la rimessa di un aeroporto militare inglese, erano infatti le mascotte di chissà quale pilota, ormai scomparso. Ogni notte cercano pezzi per riparare il motore dell'aereo più grande che abbiano mai visto, uno Spitfire, nella speranza di decollare e esplorare il mondo di mezzanotte.

Ugo Carlo De Martinis

Un burattino di porcellana vestito come un nobile francese del '700, parrucca compresa. E' stato diseredato e rinnegato dalla propria famiglia perché si è innamorato della sconveniente Boann, e non ne ha mai fatto segreto. Purtroppo per lui, Boann pare non essere affatto intenzionata a cedere alle sue lusinghe.

Resistenza: 2

Disperazione: 0

Tratti descrittivi: Insicuro, Innamorato, Povero, Cocciuto

Cuore: l'innamorato

Status: comune

Casata:

Stirpe:

Congregazione:

Consapevolezza del mondo di mezzanotte: Ogni notte si risveglia nella cameretta bombardata della sua ex padroncina francese, che essendosi risvegliata come obnoxius, ancora gioca con lui.

Il macchinista

Un burattino di legno con gambe piccole e tozze ed un enorme busto con grandi braccia, a torso nudo sul quale c'è una salopette disegnata. Corre sempre da un lato all'altro della sala macchine per accertarsi che tutto funzioni a dovere.

Resistenza: 3

Disperazione: 0

Tratti descrittivi: Abile nel fai da te, Deforme, Forte

Cuore: l'eremita

Status: Sbaglio

Casata:

Stirpe:

Congregazione:

Consapevolezza del mondo di mezzanotte: il macchinista riesce spesso a sentire la voce del padre nel paese dei balocchi, che gli chiede di fare le cose più svariate. Col tempo, ha fatto caso che se nel mondo di mezzanotte si reca nei luoghi indicati e segue le indicazioni del padre, tutto corrisponde. Considera il trovarsi bloccato sul treno una perdita di tempo.

Il magazziniere

Un omino anziano e smemorato, che segna tutto su un block notes che porta sempre con se ... In teoria, perché in pratica lo smarrisce molto spesso!

Resistenza: 2

Disperazione: 0

Tratti descrittivi: Distratto, Empatia, Vecchio

Cuore: la ruota della fortuna

Status: comune

Casata:

Stirpe:

Congregazione:

Consapevolezza del mondo di mezzanotte: nessuna

Fratello Carlo

Un solido Templare, nella sua luccicante armatura che non teme niente e nessuno.

Resistenza: 3

Disperazione: 0

Tratti descrittivi: Corazzato, Forte, Ho una divisa

Cuore: la forza

Status: comune

Casata:

Stirpe:

Congregazione:

Consapevolezza del mondo di mezzanotte:

Nonna Ersilia

Una vecchia e inoffensiva (almeno all'apparenza) nonnina alla quale piace circondarsi di burattine più giovani alle quali dispensare ogni sorta di consigli, mentre continua a sferruzzare con i suoi ferri da lana.

Resistenza: 2

Disperazione: 0

Tratti descrittivi: Anziano, Spillo avvelenato

Cuore: il diavolo

Status: comune

Casata: Merlinger

Stirpe:

Congregazione:

Consapevolezza del mondo di mezzanotte: Nonna Ersilia giace abbandonata e sola in una vecchia soffitta in un appartamento di Dusseldorf, fuori dalla parte attualmente ricostruita nella nuova Germania.

Toto il pagliaccio

Resistenza:

Disperazione: 0

Tratti descrittivi: Aspetto inquietante, Cinico, Pagliaccio

Cuore: l'appeso

Status: comune

Casata: Till

Stirpe: Lindemann (Burattinai Tedeschi, folli, ormai quasi scomparsi. La particolarità dei Lindemann è che ogni burattino ha lo stesso volto, ma abiti, oggetti e colori differenti, come a voler creare lo stesso personaggio con ruoli diversi. Nel Paese dei Balocchi si ritengono tutti fratelli gemelli. Non si sa quanti Lindemann siano stati creati).

Congregazione:

Consapevolezza del mondo di mezzanotte:

Boann la bracca morte

Una giovane ragazza dai capelli neri, vestita con un abito da contadina nero e bianco ed un teschio disegnato sul volto.

Resistenza: 3

Disperazione: 0

Tratti descrittivi: Bello, Ho una falce, Macabro

Cuore: la morte

Status: comune

Casata:

Stirpe:

Congregazione: Braccamorte

Consapevolezza del mondo di mezzanotte: Avendo con se una falce in ognuno dei due mondi, era convinta di aver adempiuto al ritrovamento della falce della morte. Purtroppo provandola ha capito di avere una falce che non "funziona". E' quindi alla costante ricerca, in ogni mondo, della falce corretta.

Il cavappagallo

Un animale unico, con zampe e corpo di cavallo dal quale spuntano due ali piumate da Pappagallo. Anche la testa è quella piumata del volatile.

Resistenza: 2

Disperazione: 0

Tratti descrittivi: Ali, Allegro, Forma animale

Cuore: la torre

Status: comune

Casata:

Stirpe:

Congregazione:

Consapevolezza del mondo di mezzanotte: -

Igor il matrioste

Un ottimo cuoco, che offre un servizio velocissimo grazie al suo essere una matriosca. E' premuroso con tutti i suoi clienti e riesce sempre a cucinare al meglio a prescindere dagli ingredienti che ha a disposizione.

Resistenza: 3

Disperazione: 0

Tratti descrittivi: Cuoco, Matrioska

Cuore: il sole

Status: comune

Casata:

Stirpe:

Congregazione:

Consapevolezza del mondo di mezzanotte: -