

Rückkehr nach Hause

Ritornare a casa

Un'avventura per "Sine Requie - Paese dei Balocchi"

Di Marco Aglietti

Questo è un prodotto Fan-made. "Sine Requie - Paese dei Balocchi" è stato creato da Matteo "Curte" Cortini e Leonardo "Moro" Moretti ed è edito da Serpentarium. Supportate gli Autori e i Prodotti originali.

Introduzione.

Questa avventura per *Sine Requie - Paese dei Balocchi* non è stata pensata per avere un numero preciso di giocatori. Ma soprattutto, è parecchio **anomala**. Non andrete a interpretare dei Burattini, maí dei **Bambini**. O meglio, ragazzini fra gli 11 e i 13 anni, appena usciti o sul punto di uscire dalla Fanciullezza. Come molte storie fantastiche che coinvolgono i più giovani, circostanze inaspettate porteranno all'inizio di un viaggio meraviglioso, pieno di pericoli e personaggi bizzarri.

Non importa se vogliate farvi una seduta da concludere in una serata, o se preferiate qualcosa di più duraturo. Questa Avventura potrà essere giocata nella maniera che più **preferite**. Se, come Cartomanti vi sentite in dovere, o più semplicemente pensate di aver avuto una particolare idea, aggiungete pure quello che preferite: volete una storia scanzonata dove non esiste più un chiaro obbiettivo da seguire? **Va bene**. Volete un massacro senza senso? Ve benissimo, se diverte il vostro gruppo. Volete fare un vero e proprio studio della psicologia dei vostri personaggi? Se siete sicuri che non vi annoierete, allora fatelo.

Un Bambino Vero.

Creare un PG umano in Paese dei Balocchi potrebbe sembrare una cosa apparentemente impossibile, oppure poco pratica, ma non è così. Anzi, è più semplice di quanto pensiate.

Pescate un **Arcano Maggiore** per determinare la natura dell'individuo e seguite il sistema utilizzato per la normale creazione del Burattino in *Sine Requie - Paese dei Balocchi*. Scartate tutti quei tratti "bizzarri" o che semplicemente non possono essere giustificabili (almeno, per quanto riguarda la società del **Quarto Reichí**) e continuate fino a che non avrete trovato quei tratti che è possibile aspettarsi da un individuo **del tutto normale**. A questi tratti dovrà *sempre* essere aggiunto "Aspetto troppo umano", per tanto saranno disponibili solo 3 tratti.

Esempio: Ilsa è una bambina tedesca. Pescando dal mazzo degli Arcani Maggiori per determinare la natura di Ilsa, il Cartomante estrae "L'Imperatrice". Ilsa ama comandare e essere in una posizione di superiorità, ossia ama essere rispettata come leader. Il suo **primo tratto**, abbiamo detto, è obbligatoriamente "Aspetto troppo umano". Pescando gli altri Arcani per

farcì un'idea precisa di cosa Ilsa sappia fare, quale sia la sua indole o anche solo per capire se è solita portarsi dietro una particolare conoscenza o oggetto, otteniamo "Quadrupede". Potrebbe Ilsa essere una bambina affetta da qualche malattia genetica, o di diversa natura, che la costringe a camminare a quattro zampe? Forse, ma nel Quarto Reich non c'è spazio per quelli come lei. Il Tratto viene quindi **escluso**. Continuando a pescare dal Mazzo otteniamo "Ho un elmo": possibile che la bambina si sia portata dietro un elmo? Magari una madre apprensiva o un padre preoccupato hanno visto necessario fornire la loro figlia di un mezzo di protezione almeno per una determinata occasione, oppure è una sorta di ricordo, magari anche un Souvenir. Le possibilità in cui questo elemento si può inserire sono molte e **non entrano in conflitto con il background di provenienza**. Quindi va bene: Ilsa ha un elmo. Infine, otteniamo questi Tratti: "Schietto" e "Allegro". Ilsa è una bambina di dieci anni che si porta dietro un Elmo adatto alla sua misura per evitare di farsi male alla testa, esibisce sempre un sorriso che scalda il cuore e dice sempre quello che pensa, il tutto cercando di guidare i compagni usando un'astuta combinazione di parole e sorrisi. Con lei c'è anche Johan Muller, un ragazzino undicenne introverso ma che sa disegnare benissimo, ha una piccola lametta che usa come tempera matite e

sa anche cucinare pasti semplici, ma gustosi. Il loro compagno Sigmund, invece è insicuro, anche un po' fifone e piuttosto bruttinoí

Sigmund ha per Tarocco Dominante la Torre, e ha pescato dei tratti che lo rappresentano in maniera alquanto misera. In questo caso, il Cartomante potrebbe considerare di far iniziare questo Personaggio con qualche punteggio di Disperazioneí Se lo ritiene opportuno.

Consiglio che sia il **Cartomante** stesso a creare questi Personaggi, a delineare possibili collegamenti fra di loro, soprattutto a livello di simpatia, antipatia o addirittura legami familiari.

Tutto chiaro? Bene.

Allora riunite i vostri compagni e prima di iniziare a distribuire schede, iniziate a narrareí

Über den Bergen die hohen Berge!

(Sopra i Monti, gli alti Monti!)

Molti di voi non ricordano la Guerra. Come potreste? Molti di voi non erano ancora nati, oppure eravate troppo piccoli per avere memoria di quei giorni. Ma per questo esistono le Scuole, gli Insegnati, i Libri con i disegni o solo con tante parole, le giornate dove alcuni signori con le divise o con vestiti costosi vengono da voi a raccontarvi di quanto faceva freddò là, oppure di quella volta che hanno cotto le uova sul carro armato in quel posto che è come una grande spiaggia con la sabbia, ma senza mare. Sono sempre racconti molto avvincenti: spari, aerei, mitragliatrici e bombe a mano che colpiscono i Nemici del vostro grande paese! Ma anche le femmine apprezzano queste storie, soprattutto quando ci sono le infermiere coraggiose o le mamme buone e gentili che si accorgono che i Mostri hanno tagliato i fili della radio e che è meglio andare nel rifugio per aspettare che il peggio passi e che i soldati, alti e bellissimi, arrivino a respingere il nemico e a dare ai Mostri la loro sana dose di botte.

Tutte queste storie sono accumulate da un'altra cosa importante. Su tutto questo c'è Lui. È merito suo, tutto. Avete tutti un Padre o una Madre, ma Lui è quasi come se fosse vostro Zio, anche se sapete che è molto di più di questo. Vi ha salvato, o meglio, ha

salvato i vostri nonni e i vostri padri dai Mostri che avevano rubato il cibo ai soldati, che volevano impedire ai vostri genitori di trovarsi e di mettervi al mondo infilando nella loro testa idee brutte e sbagliate. Idee che avevano già infilato in testa a più di mezzo mondo. Ma Lui vi ha salvato. Disse al mondo: "Non possiamo e non vogliamo più vivere schiavi! Lasciateci in pace, lasciateci riunire ai nostri Fratelli e fateci costruire un mondo migliore!". E il mondo gli fece guerra. Lui però era un genio. Colpì i suoi nemici e li distrusse, uno a uno. Prese i Mostri e gli Sbagliati prima che potessero attaccare di nuovo e diede loro ciò che si meritavano. Erano passati cinque anni e ancora i Nemici rimasti non volevano arrendersi. Anzi, misero in campo un'arma terribile, un'arma che si ritorse contro di loro. Nel frattempo, gli ultimi Mostri ordirono un piano malvagio con dei traditori senza nome e colpirono il Salvatore. Ma lui non morì! Fu però preda della tristezza: come potevano i suoi seguaci non essersi accorti di questo grande pericolo in seno alla Nazione? Mentre l'arma segreta del Nemico scatenava il Risveglio su tutto il Mondo, il Messia ascese al cielo. "Tornerò", disse, "quando sarete stati tutti purificati, forti, migliori, più crudeli. E a quel punto, non vi lascerò mai più". La Guerra finì. I Nemici si erano uccisi da soli. Solo voi, e alcuni Traditori superstiziosi ridotti a vivere in tuguri di

sasso, riuscite a sopravvivere. Siete la sola, l'unica e più grande Nazione sulla Terra.

Siete il Quarto Reich e aspettate il ritorno del Messia Führer Adolf Hitler.

Questo è quello che vi hanno insegnato fin da quando eravate bambini. Ma adesso, alle soglie dell'adolescenza, iniziate a vedere qualcosa che va oltre la solita storia. Avete dato da tempo un nome ai Mostri: Ebrei. Gli Sbagliati invece erano tanti, tantissimi:

Comunisti, Omosessuali, Malati di mente, Zingari, Testimoni di Geovaí La lista va avanti. Anche oggi, nel 1957, sentite ancora qualcuno cercare nuovi Sbagliati, che stavolta si chiamano Papalini. Una nuova categoria di nemici da unire agli Inferiori. Qualcuno dice che neppure possedere il patentino di appartenenza alla Razza Germanica viene considerato come una garanzia per starsene tranquilli: sempre più spesso, le SS, soldati così freddi che molti sussurrano non essere più umani, pattugliano le strade con i loro mostruosi cani bicefali Kerberus, frutto delle migliori menti dei Genetisti della Grande Germania, fermando per strada cittadini del tutto anonimi. Dopo una rapida occhiata ai loro documenti, le Milizie Nere non si fanno troppi problemi a prenderli in custodia per "accertamenti". Questo alla Gestapo, la Forza Ufficiale di Polizia che tutti

voi avete imparato a rispettare, non piace. O almeno così vi è parso di sentire dire. Sentite dire tante cose: che la Chiesa Teutonica sia una fesseria, ma che è bene andarci tutti i Giorni del Sole, "per sicurezza"; che, spesso e volentieri, tutto quello che serve per essere un "buon cittadino" è essere amico del Sergente, che è a sua volta amico di un Maggiore dell'Esercito a Berlino. Sentite dire troppe cose. Anche dai vostri genitori. Che la guerra non stava andando bene, ad esempio. Che i Morti si sono risvegliati per divorare i vivi perché è stato lo stesso Messia Führer a ordinarlo: un Arma meraviglia per vincere la guerra. Adolf Hitlerí Una volta, potreste aver sentito dire di un pazzo che ha detto cose ingiuriose su di lui in mezzo alla piazza: che era un Pittore da quattro soldi, che faceva ridere, che fosse un drogato, malato di Sifilide e che il Potere lo ha preso a forza di intimidazioni. Non sapete a cosa credere. Il vostro mondo, ve ne state rendendo conto solo ora, è una gabbia, dove ogni momento di tranquillità viene sconvolto da manifestazioni di violenza eccezionale, che passano, colpiscono, distruggono, vengono dimenticate. Ma vale la pena? Fuori ci sono solo Morti affamati di carne vivente. Certo, vi dicono che in realtà recenti studi dimostrano che siano sempre esistiti, solo che una volta erano meno numerosi e che è stata la volontà del Messia Führer per mettervi

*alla prova e aiutarvi a migliorarvi, ma
è così? Che potreste fare voi, del resto?
Siete a malapena dei ragazzi. E poi,
non è così male. Per la Giornata della
Memoria Tedesca hanno scelto voi, da
tante scuole della Germania (per i
meriti nei vostri studi, dicono alcuni,
tramite lotteria, dicono altri) insieme
ad altri coetanei per farvi visitare i
luoghi più importanti della civiltà
Teutonica e Ariana. Avete visto la
Birreria di Monaco dove il Messia
Fuhrer infiammò i presenti con un
grande discorso, che avrebbe portato
alla fine del corrotto governo dei
Comunisti e degli Ebrei, se dei
traditori non avessero mobilitato
ufficiali corrotti e i loro uomini contro
di lui. Per fortuna, la volontà di Dio
era con Lui e non morì, né ricevette
una condanna troppo dura: gli stessi
giudici avevano capito la bontà delle
sue intenzioni.*

*Adesso state andando in un luogo
molto importante, ma che molti paiono
aver dimenticato. Il Tirolo, dove i
Tedeschi aiutarono i loro fratelli
Austriaci contro i selvaggi e degenerati
Italiani. Il Viaggio in Treno è stato
particolarmente noioso, anche se avete
cantato e mangiato molto bene. Siete
scesi ad una stazione faticante e
alcuni soldati vi hanno accompagnato
lungo un sentiero. Sono gli ultimi
giorni di Agosto!*

Und die Geschichte beginnt.

(E la storia inizia.)

I vostri giocatori potranno adesso mostrare i Pg disponibili ai Giocatori. Dopo aver dato loro il tempo di calarsi nei panni di questa scolaresca in gita, la narrazione potrà iniziare.

I Pg faranno parte del gruppo di una quindicina di bambini e ragazzini tenuti sotto controllo dal Professor Kurze, un ometto dal volto scarno e con profonde occhiaie, petulante e odioso, che è stato scelto da non si sa bene chi per fare da guida e controllore alla scolaresca. Normalmente le gite vengono fatte insieme ai maestri o ai Professori della Scuola, ma vista la natura extrascolastica e "nazionale" di questa uscita, pare sia stata scelta la "persona più adatta allo scopo", come ricorda spesso il Professore. Insieme alla scolaresca in questa uscita sono presenti anche 5 soldati della Wermacht, che normalmente si occupano di pattugliare ciò che resta della rete di vecchi bunker e trincee costruite anni fa per difendere le Alpi. Alcuni giovani soldati iniziano a intonare canzoni popolari tedesche per dare ai ragazzi un'occasione di divertimento, qualcuno scherza pure con un gruppo di bambini particolarmente vispi che non fa altro che tempestarli di domande. In questa occasione, mentre il sentiero sale e l'aria fresca delle Alpi si insinua fra le valli, i PG avranno tutto il tempo di

conversare fra di loro, con i Soldati o addirittura con il Professor Kurze.

Arrivati quasi a destinazione (un pianoro dove sono presenti alcune aperture cavernose sul fianco di una montagna), il Professor Kurze chiederà il Silenzio (i più riottosi potrebbero addirittura incorrere nella sua ira, se di dimostrassero insubordinati) e inizierà a fare la sua lezione. Riassumendo per sommi capi quello che è un lungo, prolioso e del tutto noioso discorso, quello che state per vedere è una vecchia fortificazione scavata nel fianco del monte per fare da deposito e eventualmente come base dalla quale i soldati del vecchio Kaiser facevano partire i loro assalti contro i "Selvaggi Italiani". Dopo una sequela interminabile di iperboli e altre figure retoriche, il Professor Kurze chiede al Sergente se è possibile iniziare il giro della struttura. Ricevendo come risposta un laconico "Sì, ma fate presto", Kurze porta i Bambini dentro la grotta.

Questa vecchia fortificazione consiste in diverse gallerie che convergono tutte in una stanza centrale, abbastanza grande da far entrare tutto il gruppo della Gita e i Soldati. Una serie di lampade elettriche alimentate da un motore diesel (chi ha un udito fine potrebbe sentirne il suono in lontananza) illuminano le gallerie e la stanza centrale. Il Professor Kurze ha iniziato l'ennesima filippica sulle

grandi e valorose imprese del popolo tedesco, mandate all'aria dalle azioni di uomini deboli e inferiori, che per altro comprendevano la stragrande maggioranza dell'Esercito Austro-Ungarico, mentre un bambino particolarmente vispo potrebbe accorgersi che i Soldati appaiono confusi e stanno iniziando a controllare in giro, cercando di non dare nell'occhio. Un orecchio attento sentirebbe distintamente un Soldato dire ad un altro "Dove cazzo è andato Hansel?"

Improvvisamente, le luci si spengono. Kurze smette di parlare e inizia a balbettare, il Sergente invita alla calma e prendendo una torcia si dirige con i suoi uomini verso il corridoio dove dovrebbe essere il generatore. Passano minuti di silenzio quasi assoluto. Kurze non sembra avere nessuna parola di conforto, riesce solo a invitare il gruppo a non dividersi e a restare fermo dove si trova. Ma poi iniziano gli spari in lontananza. Il panico si scatena nella camera rocciosa. Nessuno ha fornito delle torce al gruppo (e chi ne fosse provvisto, nella calca che seguirà la perderà, per poi ritrovarsela fortunatamente vicino poco prima della caduta) e la via per uscire passa da una delle tante gallerie. Presto il gruppo inizierà ad accalcarsi, arrivando anche a far cadere in terra alcuni dei bambini. L'unico modo per evitare di finire schiacciati è mettersi con la schiena appoggiata alla parete di roccia della

caverna. Qualcuno, forse il ragazzo più grande, che passava tutto il tempo a leggere libri sulla sopravvivenza, urlerà "Le pareti! Schiavacciatevi contro pareti!". I PG si ritroveranno per caso o per decisione, gli uni accanto accanto agli altri, sentiranno una rientranza che sembra poter essere abbastanza grande da accoglierli tutti e non appena avranno messo piede al suo interno, il terreno parrà franare sotto i loro piedi e si sentiranno cadere giù.

Im Valle, das schöne Tal. (Nella Valle, la bella Valle.)

I Pg cadranno "solo" per mezzo metro, atterrando sul pavimento di roccia irregolare, facendosi solo qualche piccola contusione. Sentiranno suoni ovattati di grida di panico di bambini, ma queste saranno presto sostituite dal silenzio e dal suono del vento che fischia all'interno della montagna. Una luce distante sembra indicare la fine del tunnel, ma non è possibile cercare di risalire sopra la rientranza da dove il gruppo è caduto: sassi e pesanti pietre sembrano bloccare il passaggio.

Quando i Bambini si avvieranno verso l'uscita, troveranno un'apertura naturale che permette l'uscita di ognuno di loro, a patto che strisci fuori dall'apertura e che non più di una persona ci passi: il corridoio è infatti particolarmente stretto e angusto e anche questa apertura ha caratteristiche simili. Mettendo la testa fuori dalla fenditura, ci si troverà di fronte ad una valle verde e rigogliosa, con pascoli di mucche e rivi dall'acqua limpida e chiarissima. Un villaggio con case di legno e con il tetto spiovente si erge in mezzo a questo paesaggio. Il sole è coperto da grandi nuvole voluminose e bianchissime ma, tutto sommato, la vista del luogo sembra piacevole.

La fenditura è posta su un dolce declivio sul fianco della montagna con la cima innevata che i PG si lasceranno

dietro ed è abbastanza facile da scendere senza troppe fatiche.

I Giocatori potrebbero decidere di andare verso il villaggio per chiedere aiuto. In questo caso, muovendosi verso le case, inizierebbero a notare alcune figure che sembrano intente a lavorare la terra o a far pascolare le mucche, ma esse non baderanno loro, finché una figura in lontananza che camminava intorno alle ultime case del villaggio si precipiterà, per quanto concede lo stato delle sue povere vecchie ossa, verso i PG. Quello che da lontano sembrava un tipico abitante di un villaggio del Tirolo, con cappello con piuma, calzini tirati fin sopra le ginocchia e vestito tradizionale, visto da vicino ha invece gli occhi e le orecchie troppo grandi, una barba che ricorda quello del Kaiser Franz Josep von Ausburg e, soprattutto, è poco più alto del Bambino più basso. I PG hanno appena incontrato un Burattino e questa è la Landa dove vivono i suoi fratelli, cugini e "amici".

Benvenuti a Wienerberg, ovvero Montesalsiccia.

La Landa di Montesalsiccia (Wienerberg)

Questa Landa è una rappresentazione da cartolina di un villaggio Tirolese. Ogni tanto è possibile sentire il suono di Jodel fortissimi provenire da direzioni non meglio specificate a cui i Paesani rispondono come meglio possono, cercando di mettere su vere e proprie gare di Jodel, dove non si vince e non si perde nulla, se non la voce o il fiato. Pochi Burattini vivono a Montesalsiccia e nessuno di loro ha idea che esistesse un "passaggio" dentro una delle Montagne. Per arrivare a questa Landa, i viaggiatori percorrono una Via Maestra conosciuta semplicemente come "La Funivia": che però non sembra mai avere la stessa forma, come se si adattasse alle esigenze di trasporto di chi viaggia su di essa. Purtroppo, la Funivia non porta indietro: essa infatti si rompe sempre in un punto preciso, ma i passeggeri atterrano puntualmente sopra un cumulo di neve che attutisce ogni caduta. Un'altra Via Maestra porta fuori da Montesalsiccia, come mostrato più avanti.

Chi vive qui?

Borgomastro Dorf (Borgo): Cuore: l'Imperatore. Tratti: Ho una divisa, Vecchietto, Cantante, Ballerino.

Descrizione: una voluminosa barba che ricorda quella di Francesco Giuseppe,

un completo da contadino Tirolese e una grande piuma d'aquila identificano Dorf come il Borgomastro e quindi il Capo. Fa valere la sua posizione grazie alla sua anzianità. Anzi spesso usa la sua anzianità per giustificare qualsiasi cosa, anche se questo non gli impedisce di mettersi a ballare con maestria. Il fatto che ad ogni mossa spericolata le sue ginocchia si mettano a fare più crack e crock di una noce che viene spaccata lentamente con le mani è tutto un altro discorso. A Dorf non interessa nulla del Mondo di Mezzanotte, né della voce del Padre.

Tipo: Comune

Jager Hirsch: Cuore: il Mondo. Tratti: Aspetto Animale (cervo), Ho un Fucile, Ho una divisa, Fiuto da segugio, Ho le corna.

Descrizione: il Cacciatore Cervo (questo è il significato del suo nome) è un Tirolese con la testa da Cervo e armato di fucile. Passa le giornate a controllare che gli animali selvaggi o ladri di bestiame non disturbino la quiete della Landa, anche se in realtà passa la maggior parte del suo tempo a correre da un prato all'altro, perdendosi nei suoi sogni. Per Hirsch, il Mondo di Mezzanotte è solo un sogno scuro, dove non c'è nulla e dove tutto è immobile. Si è da tempo dimenticato di avere un Padre che gli parla.

Tipo: Comune.

Fraulein Creme: Cuore: l'Innamorato. Tratti: Cuoco, Allegro, Spensierato, Festaiolo.

Descrizione: una donna bionda con le guance rosse che non sembra muoversi mai senza fare almeno una piroetta (e nonostante tutto, senza mai rovesciare il vassoio di dolci alla crema che tiene con sé) o recitare una filastrocca. La Signorina Crema è una cuoca che prepara tantissimi dolci in previsione delle tante festività che si celebrano nella Landa, non importa quanto tempo manchi. La Signorina crede che il Mondo di Mezzanotte non esista, ma che esiste invece il Mondo di Noia, dove non succede niente, nessuno butta coriandoli in aria e nessuno fa le torte. La Voce del padre? Perché, c'è una Voce?

Tipo: Comune.

Bürgerliche Hoch (Popolano alto): Cuore: il Papa. Tratti: Stupido. Allegro. Amante del fai-da-te, Artista.

Descrizione: una figura secca e alta, quasi più degli altri Burattini, Popolano Alto è un artista mancato. Sa come lavorare il legno e lo fa sempre con tanta felicità, ma non ha davvero idea di quello che fa. Qualche volta si è messo a rifare le porte del villaggio, ma invece di farle rettangolari le fece a forma di triangolo scaleno. Il perché? Non lo sa neppure lui. Ogni volta che qualcuno con la passione per i lavori manuali viene a chiedergli consiglio,

Popolano Alto inizia a dire cose sciolte fra loro o saltando passaggi importanti, atteggiandosi tuttavia come se stesse dicendo cose ovvie, come se fosse un professore. Nessuno chiede più consigli ad Alto. Almeno sa divertirsi.

Tipo: Sbaglio.

Eine Fest?
(Una festa?)

Nonostante le dovute reazioni basate sull'aspetto troppo umano dei Bambini, i Paesani inizieranno a farsi curiosi e a fare ogni genere di domanda. Se dovesse venire fuori che dei Bambini sono rimasti intrappolati in un crollo, la prima reazione dei Burattini apparirà molto fuori luogo: chiederanno se possono venire a giocare anche loro, quanti bisogna essere per giocare, se il gioco è già iniziato, ecc. Inutile dire che presto anche i Figuranti inizieranno ad accorrere per andare a giocare alla "Spedizione sulla Montagna". Qualcun altro, magari con un'indole Festaiola potrebbe anche considerare l'idea di iniziare ad organizzarsi per preparare la merenda per dopo. Insomma, non saranno esattamente le reazioni più "umane" alla notizia di un gruppo di bambini in una situazione di pericolo. Ed è qui che arriveranno alcuni "estranei".

I venuti da fuori.

Lady Salsa: Cuore: l'Innamorato.

Tratti: Ho un binocolo, Senza Paura, Testardo, Strano Desiderio (esplorare i luoghi dove mai nessuno è giunto prima e mangiarne i piatti migliori).

Descrizione: una donna con una divisa da esploratore inglese, provvista però di una enorme gonna, Lady Salsa è una nobile e orgogliosa "esploratrice culinaria", ossessionata dall'assaggiare quanti più piatti esotici possibile e di essere la prima donna esploratrice ad aver mangiato ogni piatto locale nelle zone più sperdute del Paese. Il suo entourage era inizialmente composto dal solo Jon il Cacciatore, suo cugino, ma lungo la strada la Lady ha deciso di reclutare un servitore che potesse portare con sé ogni suo oggetto personale, che altrimenti la rallenterebbe durante il viaggio là dove nessun Britannico ha mai mangiato prima. Il Mondo di Mezzanotte? Lo ha assaggiato ed è insipido. La voce del padre? Non sa di nulla.

Tipo: Comune

Balthus il piteco: Cuore: l'Appeso.

Tratti: Schietto, Aspetto Animale (scimpanzé), Parla con i segni, Empatia

Descrizione: uno scimpanzé muto, dotato di una profonda empatia e di lunghe braccia pelose, Balthus il piteco è diventato il servitore di Lady Salsa, accettando di portare sopra la sua testa

i pesanti bagagli dell'esploratrice, solo per avere l'occasione di viaggiare verso le Lande più lontane e dimenticate.

Balthus infatti fa parte degli Ambasciatori del Primigenio e ha sposato la causa dei Narratori. Spera che unendosi a un gruppo che si muove sempre verso Lande di cui si è persa la memoria, potrà trovare il Primigenio. Fino ad ora non ha avuto molto fortuna, la sua forte empatia e il suo apparente mutismo (riesce a farsi capire muovendo le mani, quando vuole) gli hanno permesso di raccogliere ogni serie di informazione di seconda mano su casi strani avvenuti in tutto il Paese dei Balocchi, anche nel passato. Balthus il Piteco è nel Mondo di Mezzanotte un piccolo Peluche chiuso in una soffitta di una città dimenticata con alcuni animali non animati a tenergli compagnia. Balthus ha approfittato della sua condizione di isolamento per iniziare a scrivere appunti su quanto imparato nel corso dei suoi viaggi. Il Padre di questo Burattino morì qualche anno dopo il Giorno del Giudizio e dal quel giorno Balthus ha cercato in tutti i modi di trovare una giustificazione a questo luttuoso evento.

Tipo: Solo.

Jon il Cacciatore: Cuore: la Forza.

Tratti: Ho una divisa, Senza Paura, Strano desiderio (cacciare gli animali

che nessuno ha mai visto prima), Ho un fucile.

Descrizione: un cacciatore con la divisa coloniale dei tempi della Regina Vittoria e due poderosi e virili baffi, Jon è cugino di Lady Salsa e ha deciso di accompagnarla nel suo viaggio per due motivi: proteggere gli Indifesi (è pur sempre una donna) e realizzare il suo personale sogno, ovvero cacciare gli animali più esotici e bizzarri che siano mai esistiti e che nessuno ha mai visto. Jon non perde occasione di raccontare di quella volta che ha sfidato la morte in almeno 10 (o erano 100?) circostanze diverse. Il Mondo di Mezzanotte? Non vede Tigri alate e Serpenti saltatori lì, quindi non gli interessa. La Voce del Padre invece la ignora, perché è solo un ronzio fastidioso.

Tipo: Comune

I due cugini saranno molto curiosi di sapere come siano arrivati qui i PG: infatti loro sono arrivati da meno di un giorno, eppure non li hanno visti lungo la strada che portava alla Funivia. La curiosità andrà però presto scemando, quando inizieranno a fare domande su cibo esotico e animali fantastici, mentre il resto di Montesalsiccia si prepara alla festa. Solo Balthus osserverà pensieroso i Bambini. Cercherà di avvicinare uno di loro, quello che sentirà essere il più "saggio" e farà loro delle domande apparentemente sensate: perché erano nelle Grotte, come ci sono

arrivati, che giorno era, che anno era e dove sono nati. Una volta risposte a tutte queste domande, Balthus farà un piccolo discorso, agitando le mani vorticosamente senza un senso apparente, se non per coloro con cui vuole comunicare

"Uhmí Sì, sì, sìí . Insolito, sì. Raro, sì. Ma non altamente impossibile. Improbabile, al più. Dimmi un po', giovane, in tutto questo tempo non hai avuto modo di guardare il sole?"

A questo punto le nuvole si apriranno, rivelando un sole giallo brillante dentro cui si riesce a vedere distintamente un orologio che scandisce le ore.

Balthus continuerà a muovere le braccia come un ossesso, ma il suo tono rimarrà calmo e pacato.

"Devi sapere che non sei più nella tua Terra. Sei in un mondo diverso. Noi lo chiamiamo Paese dei Balocchi. Chi siamo noi? Forse ci hai visti, forse hai addirittura potuto tenerci in mano e giocare con noi. Vedi, da dove vieni tu ci sono delle persone con un Dono e da questo dono siamo nati noi. Noi li chiamiamo Padri e loro ci chiamano figli oppure più generalmente Burattini. Di giorno, fino alla Mezzanotte, noi stiamo qui, nel Paese dei Balocchi, ma di notte, fino all'alba, i nostri occhi sono aperti sul vostro mondo. Di solito, non ci facciamo vedere in giro, sai, regole e tutto il resto, ma soprattutto, nessuno di voi Dei viene fin qui. Beø

ho sentito delle storie! Ma non importa. Non dovrresti essere qui. Devi tornare a casa. Questo posto, l'intero Paese dei Balocchi, è pieno di pericoli e quelli come voi non sono in grado di affrontarli. Ad essere sincero, neppure questi montanari qua. Dovreste cercare aiuto. C'è una città dove dicono che ci siano molti Saggi, Paesani che conoscono tutto e di più, comprese le varie Profezie. No, non ho tempo per spiegarti le Profezie. Del resto, è un segreto. Allora, è tutto chiaro? Ti vuoi fidare del vecchio Balthus?"

Poco dopo che Balthus avrà finito di parlare e di dare queste informazioni, un Bambino con una vista eccezionale potrebbe notare l'avvicinarsi di una carovana di 4 carri, avvolti da teli bianchi e trainati da dei rinoceronti bianchi. Un Toro sembra seguire la carovana tenendosi poco distante da essa, ma quello che salta più all'occhio è un Cavaliere medioevale con un'armatura gotica del '500, completamente nero, a cavallo di un destriero altrettanto nero.

La Dolcissima Inquisizione è arrivata a Montesalsiccia.

Dolcissima Inquisizione

Schwarzer Ritter: Cuore: il Diavolo. Tratti: Sete di Sangue, Corazzato, Ho una spada, Ascesi mistica.

Descrizione: un cavaliere malvagio, completamente nero e armato di spada, il Cavaliere Nero è tutto quello che il

suo nome evoca. Questo Burattino è pervaso da uno strano senso del dovere nei confronti della Fede e negli ideali della Dolcissima Inquisizione che spesso si traduce in violente sedute di tortura o massacri nei confronti di chi si dimostra troppo riottoso nel pentirsi o confessare le proprie colpe. È sempre lui ad aprire la pista della carovana ed il primo a porgere le domande che determinano la presunta "purezza" del Burattino. Nonostante si dimostri assolutamente certo dell'esistenza del Mondo di Mezzanotte e sostenga di sentire la voce del Padre, il Cavaliere ha solo una vaga reminiscenza di quanto accaduto dall'altra parte e non sente da tempo la voce del Padre.

Tip: Luna

Prete grasso Martins: Cuore: l'Eremita. Tratti: Folle-Visionario, Abituato alle Ferite, Ascesi Mistica, Doppia Faccia.

Descrizione: un omone con vesti ecclesiastiche bianche e porpora, con la testa coperta da un cappello rosso a tesa larga, Prete grasso Martins è il capo della Carovana. Poco socievole con i suoi compagni, Martins dà il massimo quando si mette a cercare di far confessare con le buone gli eventuali accusati. Prima che Giudice Pietà si unisse al gruppo, era lo stesso Prete grasso a decidere le pene da infliggere ai miscredenti. In quelle occasioni, il suo volto poteva cambiare repentinamente da un'espressione

ieratica a una maschera di rabbia assoluta, con gli occhi che uscivano fuori dalle orbite e i denti che diventavano simili a zanne. Martins parlarla spesso con gli "Angeli", che gli indicano la strada da seguire. Che ci siano effettivamente degli Angeli che guidano questo Burattino, non è dato sapersi. Martins conosce il Mondo di Mezzanotte, ma non è mai uscito dalla chiesa in rovina che è diventata la sua casa. Il Padre invece è morto da tempo.

Tipo: Luna

Giusto Crociato: Cuore: il Carro.
Tratti: Folle-Visionario, Ho una spada, Ho uno scudo, Corazzato.

Descrizione: un soldato medioevale vestito con cotta di maglia e tunica, questo Burattino è un intrepido cavaliere di Cristo che non si ferma di fronte a nulla, caricando a testa bassa qualunque Demonio ed Eretico (anche quando non ci sono), ripetendo continuamente "Dio lo vuole!".

Insieme agli altri compagni, aiuta la Dolcissima Inquisizione a liberare il Mondo dal Male e dal Peccato, cosa di cui è assolutamente convinto. Giusto Crociato ricorda che nel Mondo di Mezzanotte sia solito affrontare ogni genere di creatura infernale e di essere il Campione di un grande Re. Cosa questo voglia dire però non è chiaro neppure a lui stesso, tanto i ricordi sono confusi.

Tipo: Comune.

Giudice Pietà: Cuore: il Matto. Tratti: Folle- Visionario, Ho un Martello, Vede le bugie, Doppio Cuore (la Giustizia).

Descrizione: un giudice con tunica nera e parruccone bianco e martello d'ufficio. Il Padre del Giudice Pietà voleva creare un Burattino che rappresentasse quello che secondo lui era lo stato della Giustizia Legislativa del suo paese: un sistema in mano a dei folli che emanavano sentenze senza considerare prove ma che, allo stesso tempo, in alcune occasioni riuscivano a giudicare in maniera giusta e retta. Il tutto a seconda di un sistema che sfugge ad ogni logica. Il Giudice Pietà è effettivamente questo: un giudice arbitrario che tuttavia possiede lo spiccatissimo talento di poter vedere oltre le bugie degli imputati. Il fatto che spesso si sia messo a condannare degli Assassini efferati a dover recitare il Padre nostro al contrario una volta sola o di aver mandato ai lavori forzati dei bambini che avevano solo chiesto un po' più di Minestra, non vuol dire che non abbia mai emesse sentenze giuste, ma con pene degne di un Legislatore Draconiano. Certe volte, il lato della sua Natura "Giusta" emerge e chi si trova di fronte a lui può sperare di venire dichiarato innocente o di ricevere una giusta pena. Il problema è capire quando ciò avviene. Come se non bastasse, Giudice Pietà ha il brutto vizio di cambiare il suo giudizio poco dopo essere ritornato ad essere

arbitrario. Per questo Burattino, il Mondo di Mezzanotte è reale, ma non ne comprende appieno la natura, né ha interesse a esplorarlo. La voce del Padre è stata però da tempo dimenticata: lo distraeva dall'emettere sentenze.

Stier (toro): Cuore: La Forza. Tratti: Forzuto, Aspetto animale, Quadrupede, Stupido.

Descrizione: un Toro parlante, forte e con tanta segatura nel cranio. Ha seguito la Dolcissima Inquisizione solo perché gli piaceva stare insieme ai Rinoceronti, animali con cui sente una certa affinità, quasi come se fossero dei "cugini minori" e poter abbattere le porte delle case dei Paesani che si rifiutano di uscire ad affrontare il proprio giudizio. Mondo di Mezzanotte? Padri? Hanno le corna? Si possono rompere?

Tipo: Comune.

Der Fluss der Angst. (Il Fiume della Paura)

La Dolcissima Inquisizione è giunta per salvare i Paesani. Salvarli da loro stessi. Se Balthus e il suo gruppo si fossero accorti con anticipo dell'arrivo della Dolcissima, magari grazie alla vista acuta di uno dei Bambini, avrebbero abbastanza sale in zucca da fuggire via: hanno viaggiato abbastanza da sapere cosa fa davvero la

Dolcissima. I Bambini avranno poco tempo per decidere cosa fare. Potrebbero andare verso la carovana per farsi portare via o chiedere aiuto. In questo caso il Cavaliere Nero farà loro tre domande: "Credi nel Mondo di Mezzanotte? Credi nei Padri? Ascolti la voce di tuo Padre?" Nel caso ogni risposta sia positiva, il Cavaliere Nero si limiterà ad annuire e dirà "Allora vi sottoporrete al giusto giudizio. Andate insieme agli altri. Non allontanatevi". In caso contrario (basta una risposta negativa), il Cavaliere Nero scuoterà forte la testa e urlerà "E allora affrontate il giudizio! Andate insieme agli altri!"

Fuggire a questo punto vorrà significare che la situazione precipiterà immediatamente: la Dolcissima uscirà subito dai carri insieme ad alcuni figuranti aventi la funzione di torturatori, Stier caricherà chiunque provi a nascondersi dentro casa o sopra un albero, Giusto Crociato inizierà a colpire i "Demoni", Prete grasso Martins sfodererà il suo sguardo più terribile urlando maledizioni sulle anime dei presenti impenitenti, mentre il Cavaliere Nero si metterà ad inseguire per i prati i fuggiaschi. In tutto questo, quando ormai è chiaro che si assisterà ad un massacro, il Giudice Pietà cercherà una superficie piana su cui battere il martello chiedendo con insistenza che sia fatto ordine in aula.

L'unico modo per uscire incolumi da questa situazione è andarsene via appena riferito a Balthus dell'arrivo della Carovana quando questa è ancora distante: il Piteco si coprirà gli occhi e dopo aver girato intorno come un folle, dirà: "Dovete scappare! Questi vi ammazzano per un nonnulla e voi non potete sopravvivere. Scappate via! C'è una Via Maestra qui da qualche parte. Mi avevano detto dove andareí Devo ricordare, devo ricordareí Sì! Oltre i prati e i pascoli c'è una sorgente e poi un fiume. E poií e poií Non importa, andiamo. Quella Via ci dovrebbe portare a una Landa dove vivono dei Saggi, ve lo avevo detto, no? Che aspettate, andiamo, via!" e correrà ad avvertire i suoi compagni.

Alternativamente, se il Gruppo non riuscirà a fuggire prima che il processo possa iniziare, dovrà vedersela con il Giudice Pietà e le sue strambe sentenze. Cosa accadrà? Il Giudice li giudicherà colpevoli di qualcosa, ma darà loro una pena ridicola? O crudele? Potrebbe avere un attimo di lucidità e decidere di liberare i bambini in quanto innocenti? Cambierà opinione subito dopo? Chi può saperlo.

Se Balthus è ancora vivo (eventualmente, sarà possibile parlare con lui il giorno dopo, se fosse stato giustiziato), guiderà al meglio delle sue capacità i suoi compagni verso la Via Maestra. La Via Maestra in questione è costituita da una zattera fatta con trochi

di legno uniti fra di loro e una pagaia. La zattera è tenuta legata ad una cima da una corda di filo di ragno nei pressi degli argini di un placido fiume limpido e pieno di pesci. Purtroppo, nella zattera ci sarà spazio solo per i membri del Gruppo, mentre Balthus e compagnia dovranno rimanere indietro. Balthus smetterà di seguire gli ordini di Lady Salsa e di Jon il Cacciatore solo per dare delle ultime dritte ai Bambini circa la natura delle Vie Maestre. Augurerà loro buon viaggio, ma non prima di aver ripetuto i suoi consigli circa il trovare un "Saggio".

Il Viaggio per la Via Maestra procederà in maniera molto calma, quasi rilassata, e poco a poco il paesaggio passerà dai monti ai prati, ad una fitta foresta scura, dove solo qualche raggio di sole illuminerà il percorso. Sulle rive è possibile notare il muoversi furtivo di piccole figure mentre un banjo suona in distanza. Il fiume si fa sempre più mosso e le correnti spingono la zattera verso rocce che affiorano dall'acqua. Pagaiare con forza è tutto quello che serve per evitare di entrare nella Nullaterra di Acquitrino Nero, una palude malsana dove la poca vegetazione che cresce ha un colorito giallognolo e dove l'aria stessa è potenzialmente prega di veleni. Solo rimettendo mano alla pagaia e usando tutta la forza rimasta è possibile uscire da questa Nullaterra, il cui signore, il Grande Crocco, una specie di Drago senza ali, si manifesti per divorare i

viaggiatori troppo stanchi per continuare.

Pagaendo e pagaiando, il fiume diventa poco a poco più stretto, il paesaggio cambia, mentre la foresta si fa sempre più rada e il sole più caldo. Quando ormai il fiume non è altro che un rigagnolo circondato dalla sabbia, i Giovani potranno ben vedere di essere giunti alla fine della corsa: una città arabeggiante con tante torri e cupole si stende a qualche centinaio di metri da loro. I tronchi che compongono la zattera si staccano e prendono fuoco insieme alla pagaia. Il viaggio indietro diventa così impossibile.

Sodomma - La città dei ladri.

Sodomma è una città da Mille e una Notte. Piazze monumentali ed enormi palazzi proiettano luci e ombre sui grandi mercati. Sommi Saggi chiusi in biblioteche toccano con mani tremanti antichi testi di sapienza e dalle alte torri osservano il movimento degli astri. Per tutti gli altri, invece, ci sono i divertimenti offerti da Re Narghilè VII, il Signore della città. La sua politica di feste sfrenate ha portato da tempo il re ai ferri corti con i Grandi Saggi di Sodomma, che vorrebbero solo un posto tranquillo dove poter studiare. Purtroppo per loro, neppure le biblioteche vengono lasciate in pace dai Paesani, che decidono di unirsi ai festeggiamenti del Re. I Mercanti invece hanno altri problemi, ovvero i ladri che rubano e taccheggiano praticamente tutti i giorni e a tutte le ore. Sodomma è una città che non dorme mai e dove, a ogni angolo, non sai mai cosa troverai.

I Bambini arriveranno alle grandi porte della città proprio mentre una carovana di struzzi passa loro accanto, rincorsa malamente da un grasso mercante con turbante che cerca agguantarli, cadendo e rialzandosi più volte. La carovana però procederà spedita fino a scomparire all'orizzonte, nel deserto circostante.

Alla porta sono presenti solo due guardie, energumeni dalla pelle olivastra, nasi adunchi e con il petto

scoperto. Sono armati di lancia e sbarrano la strada a chiunque non abbia qualcosa per pagare il passaggio (o non dimostri di essere un Mercante). Qualunque metodo di pagamento va bene.

La città è caotica: appena entrati si viene letteralmente investiti da odori esotici e da una fiumana umana, molto meno fragrante, che chiede la carità, cerca di vendere merce di ogni tipo oppure invita i PG a raggiungerli alla prossima festa Regale.

Possono succedere troppe cose in questa Landa. Mentre i PG si mettono a cercare informazioni sui Saggi, potrebbero imbattersi in alcuni personaggi particolari:

Abitanti di Sodomma:

Jubair il Prode: Cuore: la Ruota della Fortuna. Tratti: Forzuto, Allegro, Ho un Arco, Ladro.

Descrizione: un grande omone nero con un grande sorriso, Jubair è un gran ladrone, che spesso e volentieri usa il suo arco come lancia rampini per raggiungere i palazzi e le torri più alte per poterle depredare. Sebbene sia ben conosciuto da tutti in Città, nessuno ha mai preso in considerazione l'idea di prenderlo prigioniero per un semplice fatto: Jubair ama evadere di prigione. Il fatto di venire catturato non lo preoccupa minimamente. Molte delle guardie si sono arrese all'evidenza e spesso si mettono a rincorrerlo solo per

poter giocare a "Guardie e Ladroni", lasciandolo addirittura andare via nelle rare volte in cui viene catturato. La giustizia è di seconda importanza rispetto al gioco e alle risate. Jubair non ha nessun interesse nel Mondo di Mezzanotte né nei Padri.

Hassan il Cammelliere Pazzo: Cuore: il Matto. Tratti: Mercante, Esperto di Cammelli, Caravanserraglio enorme, Maledizione dei Mille Cammelli e un Dromedario.

Descrizione: un mercante arabo di età indefinibile, con una barba cespugliosa e vestito con abiti ormai strappati e ricuciti più volte, Hassan il Cammelliere Pazzo è un mercante di "Cammelli nuovi, di seconda mano o poco usati" di ogni dimensione e forma, anche cammelli che possono cavalcare altri cammelli. La sua strategia di vendita è sempre molto aggressiva, dando al semplice curioso poco spazio per parlare e tempestandolo di informazioni anche sugli accessori in vendita: la sciarpa di pelo di cammello, da mettere al cammello stesso quando fa troppo freddo, e offerte "pazze" (come lo sconto dromedario sui cammelli con una gobba sola. No, non sono dromedari). Il tutto, mentre minaccia di sgozzare un'oca o peggio. Hassan non è ostile, vuole solo vendere cammelli e spesso ci riesce. Tuttavia, chi ha provato a rapinarlo o a fargli del male è incorso nella così detta "Maledizione di

Mille Cammelli e un Dromedario". Nessuno ricorda cosa comportasse la Maledizione, ma si racconta che per mille giorni un brigante venne calpestato a morte da un branco di cammelli selvatici, e che nell'ultimo giorno della Maledizione, il povero brigante venne ingoiato tutto intero da un dromedario gigante spuntato da nessuno sa dove. Hassan non è interessato al Mondo di Mezzanotte e passa la maggior parte del tempo là a disegnare cammelli sui muri della stanza dove è rinchiuso.

Tipo Luna.

Re Narghilè VII: Cuore: l'Innamorato. Tratti: Antico, Festaiolo, Desiderio Folle (Festeggiare fino alla fine del Mondo), Ubriacone.

Il Re della città di Sodomma e responsabile della deriva decadentista della Landa. Questo Antico Paesano è un giovane Pascià Turco con lunghi baffi neri e perennemente attaccato alla bottiglia. Spesso attraversa la sua città senza alcuna scorta, donando vino e dolci ai passanti, che si uniscono così a lui in preda alla frenesia più totale. Nessuno in città è abbastanza influente da mettere freno ai festeggiamenti e nessuno vuol essere messo dentro i sotterranei per il crimine di "Guastafestaggio". Re Narghilè conosce ogni cosa che viene detta e fatta in città, ma conosce anche molte altre cose e sono state queste conoscenze a causare l'aumento

esponenziale dei festeggiamenti e dei danni collaterali, ossia la folla di ubriaconi che da tempo ormai caratterizza la città. Il sovrano è in contatto con un simpatizzante dei "Servitori del Potere", venuto a Sodomma per cercare appoggio per uno dei tanti schemi che la Setta ha messo in atto nel Paese. Sebbene il Re abbia rifiutato di aiutare del tutto questo Burattino, l'idea che possa esistere una Potenza in grado di distruggere il Mondo di Mezzanotte e quindi il Paese dei Balocchi con esso, lo ha portato a stordirsi il più possibile con feste e vino. Una volta, questo burattino era ben consapevole dell'importanza del Mondo di Mezzanotte ed interagiva spesso con esso, ma dai Giorni della Rivelazione ha poco a poco smesso di interessarsene.

Disperazione: 10 (Rabbia- Paura)

Tipo: Solo.

Tagliaborsa: Cuore: il Bagatto. Tratti: Fanciullesco, Allegro, Spensierato, Ladro.

Tagliagola: Cuore: La Torre. Tratti: Ho un coltello, Ladro, Imbranato, Triste.

Descrizione: due giovani ladri con turbante. Giacca aperta e scarpe con le punte arrotolate, Tagliaborsa e Tagliagola sono fratelli criminali. Criminali falliti, in realtà: Tagliaborsa è troppo buono e gentile per mettersi a

rubare qualcosa, senza il desiderio di restituirla a legittimo proprietario (qualche volta raccoglie pure da terra le monete cadute per andare a restituirle). Il fratello maggiore, invece, non si fa troppi scrupoli a riciclarli come accoltellatore per portare avanti le sue rapine (puntualmente mandate all'aria da Tagliaborse, che spesso approccia le vittime con "Siamo Ladri! E siam venuti a derubarvi!"). Purtroppo, Tagliagola è troppo goffo e incapace per la carriera del ladro, e questo lo sa bene anche lui. Ma non conosce alternativa. Fortuna che suo fratello sa sempre trovare il lato divertente della vita.

Eine wunderbare Stadt.
(Una Città meravigliosa)

A Sodomma nessuno sa mai cosa troverà appena svoltato l'angolo. Quindi è difficile dire cosa potrebbe accadere. Sta di fatto che i PG dovranno raccogliere ogni possibile informazione e che questo li porterà ben presto a dover cercare i Saggi.

Questi si sono chiusi all'interno della grande torre di alabastro nel tentativo di sfuggire ai rumori molesti dei festeggiamenti che attraversano la città. Raggiungere la cima della torre è parecchio difficile, giacché gli ingressi sono stati sbarrati da potenti magie e travi di legno. Per entrare sarebbe necessario chiedere l'aiuto del Re (che ormai è un esperto di trucchetti per ingannare i Saggi), di uno dei tanti ladri

acrobati, oppure chi lo sa, trovare un Cammello volante.

A questo punto sarà necessario convincere i Saggi a condividere le loro informazioni circa i "Viaggi in altri mondi", oppure chiedere direttamente chi sia il più esperto sull'argomento. Ciò scatenerà una lunga diatriba fra filosofi che porterà ben presto a una vera e propria rissa. Fra tutti i Saggi, solo uno conosce abbastanza bene la questione da avere qualcosa di concreto da dire: Abdul Ho-un-gran-mal-di-testa.

Abdul Ho-un-gran-mal-di-testa:
Cuore: l'Imperatrice: Cose da Maghi-Bastone, Cose da Maghi-Sfera di Cristallo, Anziano, Emicrania cronica.

Descrizione: uno dei tanti Saggi di Sodomma, Abdul potrebbe essere il più grande dei saggi se la sua emicrania gli desse un po' di tregua. Il fatto che da tempo Re Narghilè non faccia altro che festeggiare come un folle fino a tarda serata non rende il suo mal di testa più sopportabile. Abdul tuttavia sa davvero molte cose. Pur non facendo parte di nessuna Congregazione o Tribù, ha sempre avuto un profondo interesse per le Profezie e i Testi "Occulti". Questo interesse si è presto tradotto in una profonda conoscenza (almeno sul piano teorico) di "passaggi" fra i Mondi, che permettono ad A di andare verso B (Abdul suppone che "A" possa essere un viaggiatore Cosmico antico come il Paese stesso e che "B" sia un corpo

celeste abitato da creature oscene che suonano flauti o strumenti a percussione, non ricorda bene). Non amando particolarmente uscire fuori dai circoli dei Saggi che è solito frequentare, solo Burattini o Viaggiatori particolarmente interessati sull'argomento hanno avuto la fortuna di parlare con lui. Addirittura, Abdul potrebbe aver parlato con qualcuno che ne sapeva più di lui. Ma come si chiamava? Abdul Ho-un-gran-mal-di-testa conosce bene la sua natura, ma ha deciso da tempo di lasciar perdere il Mondo di Mezzanotte per potersi dedicare agli studi. L'unica cosa che apprezza di quel mondo, è il silenzio più totale.

Die Geschichte des Weisen.
(Il racconto del Saggio)

Abdul non riuscirà a riconoscere i PG come degli Dei, a meno che non raccontino per filo e per segno come sono arrivati fino a lì, da dove venivano, come si chiamava il loro paese e la loro scuola e così via. A questo punto Abdul si inizierà a massaggiarsi le tempie e chiederà 5 minuti di silenzio. Dopo 10 minuti, prenderà un grande libro e inizierà a prendere appunti, chiedendo ai Bambini di dirgli tutto quello che sanno sul Paese dei Balocchi, se conoscono le Profezie e se hanno avuto a che fare con un membro di una Congregazione.

Se interrogato sulle Profezie dirà: "Beø oh mio curioso ospite, le Profezie sono

Profezie. Parlano di ciò che fu, di ciò che è e di ciò che sarà. Molti sono interessati a ciò che fu così da poter capire che sarà quello che sarà, oppure a ciò che è per capire perché è. Ma quello che fu spesso ci dice anche ciò che è e ciò che sarà si vedrà anche da ciò che è *ei* . Un attimo, mi sono perso. Dicevoí Insomma, dicono cose. Il problema è che anche se tutte iniziano alla stessa maniera, poi vanno tutte a finire in maniera diversa ed è qui che iniziano i problemi. Ci sono troppe teste vuote che pensano e questo va avanti da troppo tempo. Il risultato? Congregazioni che dicono le stesse cose, ma in maniera diversa. Oppure Congregazioni che dicono cose diverse alla stessa maniera *ei* No, aspettaí Sì, dicevoí Molti Burattini si mettono in viaggio solo per riuscire a trovare l'oggetto che le Profezie a cui credono indicano come la fonte di tutti i problemi. O della felicitàí ? Non importa. Voi volete tornare a casa, giusto? Vi capisco benissimo, soprattutto considerando che là fuori ci sono ogni genere di tipi strani. Fatemi pensare a come fare."

Dopo mezz'ora di silenzio, Abdul finalmente tornerà a parlare: "Bene. Ricordo adesso. Qualche tempo fa, è passato di qui uno studioso molto ambizioso, che voleva sapere cosa sapessi circa i viaggi negli altri Mondi e, devo dire, sembrava molto informato. Mi ha salutato dicendo che doveva andare nella Landa dove viveva

una sua vecchia amica per farsi dare un consiglio. Questo Signore mi è sembrato molto preparto, dicevo, perché mi ha letteralmente tempestato di domande parecchio precise sull'argomento, come se fosse un esperto già di conto suo. Dove viveva questa amica? In una Landa che chiamava il Giardino oltre la Siepe. Magari lo troverete là e saprà aiutarvi più di quanto non possa fare io. Vi auguro un buon viaggio. Aspettate! Non vi ho detto come arrivare fino a lì. Allora, non sono sicuro, ma dicono che dall'altra parte della città ci sia la Carovana degli Schiavi. Si tratta di una Via Maestra, oppure percorre una Via Maestra, non ricordo, ma dovrebbe portarvi in questa Landa dove viveva l'amica di questo Studioso. Come non vi ho detto come si chiamava? Si chiamavaí Aldo? Adso? Album? Godfred? Carlo? L'ho dimenticatoí Ma vedrete che una persona così saggia sarà certamente conosciuta nella sua Landa. Andate pure adesso. Fermi! Ho dimenticato un'ultima cosa. Dicono che chi si unisce alla Carovana può solo farlo vendendo la sua carne o la sua anima. Non so cosa voglia dire, ma fate attenzione."

Abdul quindi congederà i PG e userà la sua magia per portarli all'ingresso della Torre d'Alabastro.

La Carovana degli Schiavi è situata dall'altra parte della città. Questa Via Maestra prende la forma di una

multitudine di uomini e donne dai tratti somatici poco definiti, tenuti incatenati l'un l'altro da ceppi e corde alle braccia e al collo. Per percorrere la via è necessario convincere i Carovanieri (Uomini dalla pancia prominente e dalla faccia attraversata da un ghigno crudele che tengono in mano delle fruste) a lasciare entrare il gruppo. I Carovanieri però possono solo accettare due soluzioni a questa richiesta: o i PG si metteranno a lavorare insieme a loro fino a che non avranno raggiunto la strada, oppure se si rifiutassero, potrebbero arrivare a destinazione come schiavi, venendo frustati lungo il cammino.

Accettare di lavorare per i Carovanieri sarà un'esperienza angosciante: verranno forniti ai PG delle fruste con cui sollecitare gli Schiavi a muoversi e a non rallentare il passo. Poco a poco la massa indistinta di schiavi inizierà ad apparire con figure di madri che stringono in braccia i loro bambini piccoli, vecchi che cercano di non cadere e giovani uomini mutilati e sprovvisti di occhi. Ognuno di essi piange e si lamenta con veemenza. Un viaggio simile nel ruolo del Carnefice è certamente un'esperienza che non potrà non dare dei Punti Disperazione ai vari PG.

Diventare schiavi invece offre un diverso tipo di pena. Quella delle fruste. I PG dovranno estrarre un Tarocco a testa e interpretarlo

normalmente, usando il sistema degli Svantaggi e dei Vantaggi.

Una volta arrivati a destinazione, i PG potranno continuare il loro viaggio.

Nel caso abbiano aiutato gli Schiavisti, questi ultimi semplicemente vii lasceranno andare non appena annunciatoli che sono arrivati a destinazione. Nel caso siano stati fatti schiavi, le loro corde si romperanno e potranno correre per la loro salvezza, dopo aver superato i tentativi molto fiacchi da parte degli Schiavisti di catturarli.

Ein Land der Gärten. (Una Terra di Giardini)

Il Giardino oltre la Siepe appare come un enorme prato con gazebo, tende colorate e grandi giardini di fiori e alberelli. In lontananza, fra le colline ondulate è possibile vedere una moltitudine di ville in stile Rococò, Cottage e mulini ad acqua. Ovunque è presente un labirinto di siepi dalla grandezza variabile. Non sarà necessario camminare tanto prima di trovare segni di "vita".

I Paesani.

Sam Cotton: Cuore: il Sole. Tratti: Cuore d'oro, Grasso, Giardiniere, Fanciullesco.

Descrizione: Sam Cotton ha una salopette marrone chiara, capelli riccioluti castani e due occhi completamente neri, ma per nulla inquietanti. È "cicciottello", ma non ha nessun problema ha spostarsi da un giardino all'altro per curare i suoi Fiori. A questo Paesano non importa molto delle Lande, ma apprezza sempre sentire notizie da fuori. La cura dei tanti fiori e alberi della Landa è per Sam Cotton un compito di vitale importanza, così importante che si rifiuta di lasciare che sia qualcun altro a fare tutto il lavoro, anche se accetta volentieri di farsi aiutare da qualcuno che apprezza la vita vegetale e la sua

bellezza. Sam Cotton è attivo anche nel Mondo di Mezzanotte: vive insieme ad una giovane ragazza chiamata Eleanor, che come lui, ama i fiori e gli alberi. Sam quando può esce spesso fuori dall'abitazione della sua "Dea" per controllare che le piante siano in buona salute e fa quello che può per curarle. Sebbene sia consapevole del Mondo di Mezzanotte e ascolti la voce del Padre, Sam Cotton non è molto interessato ad altro se non al giardinaggio. Al momento, è stato ingaggiato dai Fratelli Owen per creare una composizione floreale nel loro giardino.

Tip: Comune.

Lord Owen il Maggiore: Cuore: Il Carro. Tratti: Ricco, Bello, Atletico, Avaro.

Descrizione: un giovane e aitante Lord Inglese del 1700, Owen il Maggiore si definisce un filantropo, un filosofo ed un uomo di scienza. Il che è vero, anche se sul lato della filantropia c'è parecchio da dire: Owen il Maggiore è un taccagno patentato e a conti fatti non ha mai davvero fatto la carità o organizzato beneficenze. Il suo concetto di filantropia è l'offrire a chi glielo chiede, un consiglio. Certamente una persona così rispettabile e sapiente potrà dare ogni risposta a qualunque problema, o almeno questo è quello che Owen il Maggiore pensa di se. Deve quindi studiare il più possibile e carpire quante più informazioni su tutto quanto. Altrimenti, come potrebbe fare

il filantropo? Per questo è solito richiamare da ogni Landa personaggi che sono stati definiti "Professoroni" o "Sapientoni" e poter studiare e conversare con loro nel suo grande giardino. Owen sa tutto del Mondo di Mezzanotte. Almeno, quello che ha sentito dire, visto che non può sperimentarlo di persona: si trova rinchiuso in una teca di vetro rinforzato all'interno di quella che potrebbe essere una villa di campagna. Owen sente la voce del Padre solo pochissime volte e ogni volta tende a dimenticare subito quanto sentito. Ha cose più importanti da fare.

Tipo: Comune.

Lord Owen il Minore: Cuore: La torre. Tratti: Povero, Brutto, Spendaccione, Erotomane.

Descrizione: il riflesso deformato del fratello, Owen il minore è mosso da bassi istinti: giocatore d'azzardo a tempo perso, amante degli scherzi grossolani e maestro delle occhiate sotto le gonne, Owen è la pecora nera della famiglia. Sebbene non sposi i bisogni di conoscenza del Fratello, non ha potuto non partecipare alle discussioni filosofiche del circolo del Fratello quando si è aggiunta la procace Mademoiselle Froi-grasse, di cui si è invaghito (ovvero, vorrebbe tanto, ma tanto vedere cosa ha sotto le gonne). I suoi contributi alla discussione sono solo sospiri e sbadigli. La sua natura lo ha spinto a disinteressarsi del Mondo di

Mezzanotte, dove non ha occasione di comprare nulla né di cercare belle donne nude da toccare. La voce del padre gli è indifferente.

Tipo: Comune.

Mademoiselle Froi-grasse: Cuore: La Papessa. Tratti: Bello, Studioso, Ricco, Grasso.

Descrizione: una bellezza francese dalla forme estremamente importanti, Mademoiselle Froi-grasse è molto più di una dama di compagnia francese del 1700 da esporre e riverire. È una studiosa di Filosofia, Scienze Naturali, Storia, Etichetta, Costume e chi più ne ha più ne metta. Si è da subito interessata al "Circolo di Filosofi" messo su da Lord Owen il Maggiore per potersi confrontare con altri Studiosi e poter discutere con loro dei "Grandi Temi". Naturalmente cerca di tenersi più lontano possibile da Lord Owen il Minore, che non perde occasione di fare il lumacone con lei, facendole spesso molte occhiate alla scollatura. La dama ha potuto esplorare il Mondo di Mezzanotte il tempo necessario per capire che si tratta solo di una terra desolata piena di topi voraci e lucertole. Più che abbastanza per capire che è meglio tenersene a debita distanza.

Tipo: Comune.

Marquies Marques: Cuore: Il Giudizio. Tratti: Cacciuto, Sapientone, Ha una pistola, Ballerino.

Descrizione: un nobile francese con una enorme e azzuffata parrucca. Fra tutti i rispettabili Signori che fanno parte della Compagnia di Lord Owen il Maggiore, il Marquies Marques è il più antipatico di tutti. Non solo si rifiuta di cambiare idea quando anche quando le sue tesi sono state smontate, ma arriva anche a minacciare con la pistola chiunque si rifiuti di accettare "almeno la possibilità" che le sue idee possano essere vere o sensate. Non perde mai occasione di evidenziare le inesattezze (o almeno, quelle che lui reputa inesattezze) nei discorsi dei compagni e di sbuffare ogni volta che qualcuno dice "scempiaggini". L'unico motivo per il quale questo Burattino non è stato buttato fuori dal circolo è la sua incredibile grazia nell'arte del Ballo, che spesso si è rivelata provvidenziale per organizzare piccole distrazioni dalla noia che ogni tanto c'è sul "Circolo filosofico". Nonostante ciò, difficilmente ha dato un gran contributo al gruppo.

Tipo: Comune

Monster und Philosophen. (Mostri e Filosofi)

I Ragazzi finiranno subito a camminare nei grandi giardini della Landa, imbattendosi presto in Sam Cotton. Sam apprezza i visitatori, purché rispettino il giardino ma in caso di atti di vera e proprio vandalismo, questo

povero Burattino si limiterà a chiedere di smettere per poi ritirarsi in un angolo con quanti più vasi di fiori possibile, che stringerà fra le sue braccia per difenderli, singhiozzando. Non vorrà più parlare con nessuno, a meno che un'anima gentile non decida di aiutarlo a rimettere tutto a posto e salvare il salvabile. Se verrà chiesto dove è possibile trovare un Saggio, Sam dirà con orgoglio e gonfiando il petto, che lui stesso lavora per un Saggio che ha tanti amici Saggi che vanno e vengono da casa sua. Accompagnerà quindi i PG da Lord Owen il Maggiore, che sta tenendo salotto sotto un grande gazebo bianco.

I "Filosofi" si dimostreranno infastiditi dalla presenza dei PG, definendoli "campagnoli inculti". Se uno dei Bambini dovesse essere ferrato con i libri, o si mettesse a raccontare la loro storia, Lord Owen il Maggiore e Mademoiselle Froi-grasse potrebbero ascoltare interessati. Inizierebbe subito un dialogo sopra la natura del Paese dei Balocchi, le Profezie, l'Economia, la Storia e la possibilità che il volo umano sia possibile o meno per i non pennuti. A riportare l'attenzione sui Bambini sarà inavvertitamente Lord Owen il Minore, che annoiatosi, decide di rischiare il tutto e per tutto, andando alle spalle di Mademoiselle Froi-grasse per alzargli le gonne, per poi saltare con un balzo a nascondersi dietro uno dei PG. Lord Owen il Maggiore redarguirà il fratello, lamentando che

da quando la loro "Guida" se ne è andata nel Boschetto delle Fate, non è più stato possibile affrontare un discorso di questa importanza con la dovuta serietà. Se interrogato su questa guida, Lord Owen dirà: "Si, Signore, la Nostra Guida. Colei che ci ha istruito sopra nuovi argomenti assolutamente importanti per questo mondo moderno che cambia ogni giorno. Ma ahinoi, andò nel Boschetto delle Fate qualche tempo fa alla ricerca di un altro grande sapiente suo amico, venuto da Lande lontane solo per poter parlare con Lei. Ah, la nostra Guida è scomparsa. No, non morì Signore. Anzi, siamo venuti a sapere chi fosse da incolpare per questo evento increscioso, ovvero il nostro odioso vicino e per quanto mi risulta, unico abitante del Boschetto delle Fate, ossia l'odiosa e ottusa creatura conosciuta come Selvaggio Pukel. Che bestia odiosa!".

Se gli verrà chiesto come mai sebbene fosse a conoscenza del colpevole e della sua locazione, Lord Owen non abbia fatto niente, questi si limiterà a dire "E dove lo avrei trovato il tempo di filosofeggiare con questa brillante compagnia, di grazia? E poi non ho molto denaro da spendere in operazioni di recupero. Quello è lavoro da Cavalieri, ma i Cavalieri sono contro il mondo moderno e non tollererò la loro presenza nel mio Giardino. Ma voi, Signori, voi sembrate moderni e decisi. Potreste recuperare voi la Nostra Guida."

Accettare l'offerta di Lord Owen porterà ad avere la sua ricca riconoscenza e qualche consiglio come ricompensa, ma i Bambini non saranno per forza obbligati ad andare alla ricerca della Guida per conto di Lord Owen e potranno agire come meglio preferiscono.

Il Boschetto delle Fate è un piccolo circolo di alberi di ogni specie in cui si accede solo attraverso un sentiero che passa fra gli alberi, come se una piccola montagna che cammina avesse lasciato una scia di tronchi abbattuti lungo il suo passaggio. Una volta in questo boschetto abitavano davvero le Fate, ma queste sono fuggite quando Selvaggio Pukel vi si è stabilito a forza.

Non passerà molto tempo prima che i PG sentano tutto intorno a loro una voce in lontananza che li intima di tornare indietro: "Andate via! Sono Selvaggio e devo stare da solo! Solo con le mie prede! Io rapisco e tengo con me, anche se voglio stare solo! Io sono Selvaggio e devo rapire! Andate via!". Se nessuno decide di andare via oppure risponde alla voce in qualunque maniera, il Selvaggio Pukel farà la sua comparsa,

Selvaggio Pukel: Cuore: l'Eremita. Tratti: Brutto, Furioso, Voce tonante, Deforme.

Descrizione: una massa informe che potrebbe ricordare un Gorilla, se la testa che fuoriesce dalle ampie spalle

non fosse estremamente piccola, con occhietti strabici e una bocca storta e capelli lunghi pieni di sporcizia. Dalla sua bocca esce una voce incredibilmente sonora, che alla lunga rischia di rompere i timpani dei Paesani sprovvisti di tappi per le orecchie. Selvaggio Pukel è a tutti gli effetti un mostro della foresta, ma le sue intenzioni non sono così malvage: Selvaggio Pukel infatti anela solo a starsene per conto suo a giocare con gli alberi e gli animali del Boschetto. È solo che non sopporta la gente. La gente ride e dice cose cattive e non vere su di lui, come che mangia ai Bambini, ad esempio. Selvaggio Pukerl non mangia i Bambini, è solo che certe volte quando lancia i tronchi degli alberi, questi vanno a finire in testa alla gente. Che ci può fare lui? Selvaggio Pukel non sa nulla del Mondo di Mezzanotte, però ascolta la voce del Padre, che lo consola e gli promette un posto sicuro dove poter vivere in pace.

Tipo: Sbaglio.

Selvaggio Pukel ha rapito la Signora Perpetua Mente mentre questa attraversava il Boschetto delle Fate, alla ricerca della Via Maestra che il suo "compagno di ricerche" Alphonse aveva preso qualche tempo addietro per cercarlo o avere sue notizie. Purtroppo, il Selvaggio Pukel ha deciso di rapirla e di sequestrarla fino a che non si stancherà di lei. Ma Pukel ha iniziato a prendere gusto nel sapere di aver rapito

una donna: è quello che fanno i Selvaggi, no? Rapiscono le donne. E vogliono stare da soli. Pukel inizia a confondersi.

Non c'è un vero modo "giusto" per affrontare Selvaggio Pukel: sta tutto in mano alle abilità e alle parole dei Bambini.

Quale che sia il metodo di approccio i PG riusciranno a rimettere in libertà la Signora Perpetua Mente, rimasta incastrata fra dei rami degli alti alberi circostanti.

Signora Perpetua Mente: Cuore: l'Imperatrice. Tratti: Sapiente, Ha un righello, Ha gli occhiali, Topo di biblioteca.

Descrizione: una donna di mezz'età vestita come una insegnante del XIX secolo, questa Paesana è una Maestra esigente ed armata di un righello da un metro e 10 centimetri. Ha messo a disposizione le sue conoscenze per formare i vari Burattini su ogni genere di argomento, comprese le Profezie, ma solo in pochi hanno mostrato l'apertura mentale per lasciare che queste conoscenze attecchissero nelle loro teste vuote. La sua conoscenza del Mondo di Mezzanotte è quanto più frammentaria e confusa, ma non ha ragione di credere che si tratti di un sogno o di un inganno.

Tipo: Comune

La Signora Perpetua Mente metterà al corrente i Bambini sulla situazione, non appena questi gli avranno spiegato il loro problema.

"Innanzi tutto, devo dire che se non lo avessi visto con i miei occhi avrei stentato a crederci, ma per fortuna ho gli Occhiali con me. Non saprei come aiutarvi, ma conosco uno che può. Lui è davvero un Burattino serio e fidato, nonché un membro dei Difensori del Burattino. Cosa sono i Difensori? Avete tempo per una lezione di 6 ore sulle Tradizioni e sulle Profecie di Ciglione d'Arabia? Come pensavo. Eh, questa gioventù! Insomma, questo Burattino si chiama Alphonse e credeteci o meno, diceva che secondo lui nel Paese esistono e sono esistiti luoghi dove i Mondi combaciano e si uniscono permettendo così il passaggio di uno o più Viaggiatori da un Mondo all'altro. Abbiamo parlato a lungo e mi ha convinta delle sue tesi. È partito da un po' ormai: aveva detto che secondo lui qui vicino ci poteva essere un posto che poteva permettere un passaggio simile, anche se non era sicuro che fosse ancora in piedi, testuali parole. Dovete solo uscire da questa Landa prendendo la Pista ghiacciata dei Monti freddi, dall'altra parte del Boschetto. Ci stavo andando, quando questo Bruto mi ha preso e mi ha messo sui rami di quegli alberi lassù. Non ho trovato Alphonse, nonostante lo avessi chiamato parecchie volte, quindi deduco che sia ormai andato via da qui.

Non intendo seguirlo più adesso. Non ora almeno. Devo riprendermi da questa esperienza angosciante. Ma voi non perdete tempo, andate! Questo posto non fa per voi e avete visto quanto può essere mortale restare qua. Cercate Alphonse. Lo riconoscerete subito: ha la fronte alta, è stempiato, porta degli occhiali e non si separa mai, e dico, mai dal suo grande libro. È così grande che lo deve portare in uno zaino e gli sporge pure. Andate ora. Fate buon viaggio e attenti lungo la Via."

Die letzten anstrengungen.

(Gli ultimi sforzi)

La pista ghiacciata dei Monti Freddi inizia come un piccolo sentiero che esce dal Boschetto delle Fate, lì dove gli alberi si fanno più curvi a causa del forte vento. Il sentiero inizia ad inerpicarsi lentamente attraverso una percorso che porta sotto le cime di due montagne innevate dalla punta aguzza. Più si si avvicina alle cime, più il vento si fa forte e freddo. Voci di persone care sembrano parlare fra il vento dritto nella testa dei viaggiatori, offendendoli, ridicolizzandoli e dando voce ai loro dubbi e alle paure più profonde. Ma quando le voci ci fanno più insistenti e la tempesta aumenta fino al punto da sembrare quasi far volare via i Bambini, spunta nuovamente il sole e il calore lascia solo un sottile strato di neve. Il sentiero scende così dolcemente lungo il fianco della montagna, mostrando un paesaggio di enormi foreste di conifere e di villaggi isolati, ma pieni di colori.

Ma la strada che i PG dovranno prendere non poterà verso la Landa del Bosco di Semprinverno, abitata da giocosì orsi polare e foche ballerine, ma da tutt'altra parte.

Poco dopo aver lasciato il sentiero i Bambini noteranno quello che sembra essere un grande libro, lasciato vicino la radura della grande Foresta di abeti che si trova accanto alla strada principale. Il Libro ha un titolo

sorprendentemente in Tedesco: : Der standhafte Zinnsoldat, il Coraggioso Soldatino di Stagno, di Hans Christian Andersen. Le pagine di questo grande libro sono ingiallite e contengono una raccolta di fiabe dello scrittore Danese, compreso un sorprendente numero di appunti scritti a penna con una calligrafia minuta. Questi appunti fanno rimandi a Profezie, Duchi e Orologi, ma soprattutto, a come sia effettivamente possibile dimostrare che "I Padri potevano, almeno alcuni, venire e tornare a piacimento dal Mondo di Mezzanotte al Mondo della Veglia, o quanto meno, erano a conoscenza dell'esistenza del nostro Mondo". Gli appunti vanno avanti fino a quando non si leggono delle note scarabocchiate.

"Devo muovermi. Oggi sono andato al Villaggio a cercare informazioni sulla Landa, ma quando mi sono fermato al negozio di libri del Signor Pinguino Pingue ho visto qualcosa che mi ha fatto saltare il Cuore nel petto: due Viaggiatori! Uno era basso e grosso, con una bombetta e una borsa di pelle da dottore, l'altro invece era alto e secco, con un cappello a cilindro e delle orribili cicatrici su tutto il volto. Avrei voluto provare a parlare con loro, ma ho sentito distintamente che chiedevano informazioni sul "Giullare" e su un "Bastone" e se mancasse ancora tanto alla dimora dei Duchi di Eristov. Allora ho capito che questi due non dovevano avere delle buone intenzioni.

Volevo scappare, ma credo che mi abbiano visto. Sono corso via dal villaggio, ma non so se potrà bastare. Non ho scelta. Attraverserò la Foresta Ignota e cercherò il Passaggio. Spero che vada tutto bene. Scrivo questo nel caso non dovessi farcela. Riporta questo libro in un luogo sicuro. È un Vero oggetto. Lo ho avuto molto tempo fa da un Burattino ballerino con una gamba sola. Non so più dove sia. È un Vero Oggetto, quindi dovrai sempre portarlo con te. Non perderlo, o sarebbe la fine! Quanto a me, andrò da solo. Non so cosa potrebbe accadere al libro se lo portassi nell'oltre con me. Quindi starà qui. Sono certo che uno dei miei amici verrà a cercarmi. Quando ai miei possibili inseguitori, temo che abbiano già tutte le informazioni possibili su colui che cercano. Devo assolutamente provare ad andare oltre per poterlo avvertire del pericolo. Se morisse, non si sarebbe speranza. Addio."

Purtroppo per i PG, Alphonse si è addentrato nella Landa della Foresta Ignota, apparentemente l'unico luogo dove è possibile avere qualche speranza di ritornare a casa.

Saranno pronti per la sfida?

Das Gewicht von Hoffnungen und Fehlern.

(Il peso delle Speranze e delle Colpe)

La Landa della Foresta Ignota una volta era una Landa rigogliosa, ma i suoi Paesani non riuscirono a sopportare il dolore causato dalla Strage degli Dei e dalla Disperazione nacque qualcosa di diverso. I Paesani cercarono la Vera Morte nel Mondo di Mezzanotte oppure scapparono via dai loro compagni impazziti. La Landa così scomparve, lasciando il posto ad un labirinto di alberi dalla quale è impossibile uscire e dove caccia una Bestia affamata. Ma non è solo la carne che brama.

Più i PG si muovono nella selva, cercando tracce o chiamando Alphonse, la luce scompare poco a poco. Tornare indietro non sortisce nessun effetto, poiché il buio rimane e la luce muore. Il freddo si fa sempre più pungente: a meno che qualcuno non sia disposto a dare un po' dei loro vestiti o coperte ad uno dei compagni, i Bambini arriveranno al centro della Landa completamente infreddoliti. Accendere un fuoco è del tutto inutile. Sebbene sia possibile alimentare una fiamma, essa darà poco calore e si spegnerà poco dopo.

Non importa quale strada avranno seguito o per quanto avranno camminato, i Bambini si ritroveranno al centro di un circolo di alberi secolari

sempreverdi. Una voce, un sussurro, inizierà a sentirsi fra le folate del vento.

"Siete stanchi. Riposate. Presto tornerà la luce". La voce diventerà poco a poco più sonora e intensa, fino a sembrare quella di un gigante. Nessuno però vedrà nulla. "Siete anime perse che vagano nelle tenebre. Ma c'è una luce bianca per i persi e gli infelici. Dolore e paura sono facilmente dimenticabili. Basta solo toccare la terra e chiudere gli occhi".

Il freddo aumenterà e la neve inizierà a cadere sui PG. Scopriranno che i loro piedi sono così indolenziti che dovranno strisciare per avere modo di andare via.

È ancora possibile comunicare con l'entità, che risponderà prendendosi più tempo possibile: per essa, ogni minuto di dubbio e paura che i PG avranno, rappresenta solo un maggior nutrimento per lei.

"Sono chiamato con molti nomi: Sollievo, Liberazione, Pace, Rovina degli Eserciti, Paura del Saggio, Fine e inizio di tutto. Ma sono tutto questo? No, forse no. Ma là fuori mi chiamano con questo nome. La Grande Bestia che divora il Sole. Mi piace, perché sembra farmi subito giustizia: sono grande, sono una bestia, metaforicamente parlando e divoro il Sole. Sollievo, liberazione, pace, sono cose che arrivano sempre dopo. Sì, sempre dopo. Ma almeno giungono a chi le cerca."

"Questa è la mia terra. Qui vengono i Persi e gli Infelici a ricevere i miei Doni. Devo dire che non sono stati molti quelli giunti qui ultimamente, vero Alphonse? Quanti ce ne sono stati prima di te? Pochi, troppo pochi. Ma è sempre bello vedere che qualcuno ha ancora bisogno di essere libero dalla Colpa."

"Non sai cosa è la Colpa? Non mentirmi, non è educato verso gli ospiti. Se non sai cosa sia la Colpa dimmi un po' cosa vedi nel tuo passato? E se sei così sicuro, perché non guardi dentro i tuoi "amici"? Vedi? Loro sono meschini, infidi e non ti amano. Vogliono solo tornare a casa loro, lasciarti indietro, se necessario. Nessuno di loro è un tuo Compagno. Siete stati scelti a caso. Il caso non basta per fare un'amicizia."

"Se solo volessi dormire! O quanto saresti libero. Libero di volare sopra gli alberi, fin sopra i cieli più alti. Oppure hai paura che sia tutto un incubo? Di vedere le facce di chi ai deluso, ferito e tradito? Temi la loro vendetta? Non puoi farci nulla. Le tue colpe ti stanno già portando giù, non riesci a sentire la terra che si apre? Il calore delle fiamme dell'Inferno è come ti aspettavi? O non è caldo questo Inferno? È un Inferno freddo? Di ghiaccio? Allora, sei già arrivato a destinazione, povera anima perduta."

"Non provare a farmi ridere! Se sei così sicuro di poter fuggire, perché non lo

fai? Dove è l'eroico soldato pronto alla Morte per difendere la sua Nazione. Certo non qui. Smettila di combattere: nessuno te lo ha chiesto. Puoi smettere quando vuoi. Riposa adesso. Fa freddo, e devi dormire."

Il freddo aumenterà sempre di più e l'ipotermia minaccia di mietere le prime vittime. Se uno dei Bambini volesse chiedere un accordo alla Grande Bestia che divora il Sole, o lo implorasse di smettere, questa parlerebbe con parole che rimborberanno solo nella sua testa.

"Certo che ti posso aiutare. Sono qui per questo del resto. Vuoi che smetta? Bene. Dentro quell'albero c'è una apertura adatta proprio a far passare tutti voi. Tranne uno. Scegli pure quello che ti sta più antipatico, non è importante chi. Là dentro starete tutti comodi e al caldo. Quando il tuo compagno si sarà addormentato, la tempesta finirà e voi potrete uscire e cercare quello per cui siete venuti. Che ne dici? Affare fatto?"

A questo punto la somma degli atti di bontà, gentilezza, cattiveria e crudeltà che i Bambini hanno causato lungo il loro cammino darà i suoi risultati. Possono accadere queste cose, ma sono solo linee guida da adattare a seconda della storia che il gruppo ha vissuto.

Accettare l'offerta della Bestia non porterà a nulla: sebbene in un albero si apra effettivamente una apertura dove

potersi rifugiare, alla morte del compagno lasciato indietro essa non farà altro che diventare sempre più stretta fino a che altri bambini non saranno costretti a dover uscire da lì per non restare schiacciati. Uno ad uno essi moriranno assiderati. L'unico superstite vedrà però la neve smettere di cadere dal cielo e sentirà un leggero tepore. Una volta uscito dall'albero, il bambino vedrà che fra gli alberi si sono radunati interi stormi di corvi, in attesa. Poco a poco, il suo sguardo cadrà su dei rami contorti che sembrano uscire dalla neve, ma questi non sono rami contorti, bensì piccole ossa.

Lentamente, la Neve si scioglie rivelando un pavimento di scheletri, corpi tranciati da morsi con le budella e gli organi che fuoriescono dagli squarci enormi. Infine, una figura enorme, nera e poco distinguibile, porterà le sue grandi e lunghe braccia verso il Bambino, afferrandolo e portandoselo verso la sua enorme bocca irta di denti aguzzi, al cui interno sono ben visibili volti contorti dal dolore lì dove dovrebbe esserci la carne. Le sue fauci si chiudono sul bambino, tranciandolo di detto all'altezza del bacino. Solo il gracchiare dei corvi e il suono di ossa che si spaccano dominano la Foresta.

Se il Bambino accetta l'offerta della Grande Bestia che divora il Sole, ma decide di essere lui a rimanere indietro, sacrificandosi per dare ai compagni la

possibilità di fuga, la Bestia sarà scioccata da questo evento. "Che fai pazzo?! Non capisci che così non rivedrei più casa tua? Non lascerai mai questo luogo e morirai qui, da solo!"

A questo punto il Bambino avrà solo l'occasione di dare un ultimo saluto ai suoi compagni, o di sfidare un'ultima volta la Grande Bestia sbeffeggiandola.

Ma non è detto che sia la fine per lui: se uno o più dei suoi compagni, decidessero di uscire e di aiutarlo spontaneamente, magari offrendosi al suo posto o semplicemente rifiutando di lasciarlo indietro, la Grande Bestia inizierà ad urlare di rabbia e frustrazione. Mostrare un profondo atto di empatia, pietà e bontà sarà abbastanza per allontanare l'oscena creatura e far ritornare la situazione alla normalità. La luce dei raggi del sole inizierà a penetrare fra i rami degli alberi, gli uccelli canteranno e si udirà il richiamo di aiuto di qualcuno da sotto un albero. Sepolto da una moltitudine di radici secche, vi è Alphonse.

Alphonse: Cuore: il Mondo. Tratti: Senza Paura, Antico, Sapiente, Occhialuto.

Descrizione: uno dei Difensori del Burattino più attivi nel Paese dei Balocchi (o questo è quanto dice lui), Alphonse è un burattino tanto saggio quanto antico. Capendo l'impossibilità di poter contattare "il Giullare che non

è umano" nel Paese dei Balocchi, ha iniziato a chiedersi se non fosse possibile mandarli dei messaggi oppure incontrarlo di persona nel Mondo di Mezzanotte, ma durante il giorno. Ha quindi iniziato a raccogliere informazioni sulle altre Profezie, testi sacri e voci fino ad arrivare alla conclusione che in alcune zone sia possibile effettuare "viaggi fra i mondi". Durante queste ricerche è riuscito a mettere le mani su una trascrizione in lingua tedesca de "Il Coraggioso Soldatino di Stagno", uno dei tanti "testi profetici" dei Burattini, che ha poi usato per arrivare alla tanto agognata risposta al suo quesito accademico. Purtroppo, mente cercava più informazioni sul luogo dove poter trovare una delle così dette "Finestre", Alphonse è dovuto mettersi subito all'opera, intuendo che ora più che mai fosse necessario trovare un modo per avvertire il Burattino di Carne circa il pericolo lungo la strada. Purtroppo, Alphonse è finito preda della Grande Bestia che divora il Sole e dei suoi giochi sadici. Venendo torturato ogni giorno, Alphonse è andato pericolosamente vicino a desiderare di togliersi la vita, ma l'intervento dei PG gli ha dato l'opportunità di liberarsi.

Tipo: Sole.

La Grande Bestia che divora il Sole.

Questa misteriosa e antica creatura si è da tempo insediata in ciò che resta dell'antica Landa di Foresta Ignota, è con tutta probabilità un Viaggiatore proveniente da qualche buio e freddo angolo di un Universo dove la Luce non esiste più. Non può essere affrontata in nessuna maniera, se non da esseri del tutto privi di emozioni, senza colpe o rimpianti sulla coscienza. L'unica cosa che sembra danneggiarla è la forza della Bontà e la virtù del Sacrificio.

Alphonse sarà infinitamente grato ai suoi salvatori, ma soprattutto non potrà non chiedergli come sono arrivati fin lì, e quale percorso hanno intrapreso.

Spiegherà loro che la Grande Bestia che divora il Sole lo ha tenuto prigioniero "per troppo tempo" e che è felice di vedere che i Bambini siano stati in grado di sconfiggerla, o almeno allontanarla. Dirà loro che per fortuna, i suoi studi si sono rivelati esatti e che esiste un posto dove è effettivamente possibile, "andare oltre".

Dopo una breve camminata nel bosco, Alphonse indicherà un enorme Frassino e dirà che stando ai suoi appunti, sotto le radici di questo albero dovrebbe essere presente una "Finestra".

"Sarei voluto essere io a passare oltre, ma la tortura di quell'essere mi ha fatto capire una cosa su di me: non ho i mezzi per affrontare l'ignoto. Ho paura che se mi dovessi manifestare nel Mondo di Mezzanotte, così come sono adesso, mi annullerei completamente. Non potrei neppure tornare come Burattino, temo. No, i Padri hanno fatto che venisse creato questo Mondo per farci vivere così come ci avevano immaginato e non come pezzi di legno da tenere nascosti alla gente. No. Voi apparteneate a quel mondo. Io, Alphonse, sono solo un pezzo di legno tenuto insieme ad altri pezzi di legno tramite chiodi e fatto vivere grazie al Cuore che mio padre, tanti anni fa, mise dentro di me per darmi la vita,

non un intellettuale da salotto di qualche Gran Signore della Borghesia. Ma voi siete veri, in carne e ossa. Non siete solo sogni. Andate voi. Tornate da vostro padre e da vostra madre e amateli e fatevi amare, perché l'amore di un genitore per il figlio è come il calore del sole su una piccola pianta destinata a diventare un grande albero. Ho solo una cosa da chiedervi. Se vi dovesse capitare di imbattervi in un uomo con un cappello a cilindro sulla quale sventta un asso di picche, una maschera a Gas, un Bastone con un teschio d'argento e un orologio da taschino, ditegli che l'uomo con la bombetta e la borsa da dottore e l'uomo alto e secco con il cilindro lo stanno cercando qui. Ve ne prego, è importante".

Dopo aver ringraziato i Pg, Alphonse li aiuterà a sistemarsi sotto le sue radici, per poi allontanarsi.

Poco a poco, il terreno inizierà a sprofondare, togliendo così la poca luce rimasta. I Bambini inizieranno a scavare e dopo pocoí

Haus. (Casa)

Se i PG sono sopravvissuti, leggete questo:

Scavate, scavate con tutta la forza che vi è rimasta. Presto riuscite a vedere nuovamente il sole. Un Sole caldo. Il solito, vecchio e giallo Sole che non consideravate mai se non quando le nuvole coprivano il cielo minacciando pioggia. Un sole senza lancette e numeri sopra. Casa? Uscite uno a uno dal buco nel terreno, quasi come dei conigli troppo cresciuti che cercano di uscire da una tana ormai diventata troppo piccola per loro. Dietro di voi, un grande frassino.

Ricordate una storia che avete sentito spesso quando a scuola vi spiegavano le leggende degli antichi Germani. La storia di quando gli Dei erano diventati troppi vecchi per difendere gli uomini e i loro nemici ne approfittarono per attaccarli per l'ultima volta, nell'ultima guerra del Crepuscolo degli Dei. Il Fuoco distrugge il Mondo dopo un inverno quasi eterno, il Sole e la Luna vengono ingoiate dal gigantesco e famelico Lupo Fenrir che a sua volta ingoia in un sol boccone il Padre di Tutti, Odino. Il Serpente del Mondo morde Thor, ma prima che questi muoia per il veleno, infligge un pesante e mortale colpo con il suo martello al suo avversario. Gli Dei e i loro nemici si uccidono a vicenda. Sul mondo cala il buio. Ma ecco che da un albero di

frassino, quello che resta del grande Albero del Mondo emergono due figure. Un uomo e una donna. Sapete che si chiamano Líf e Lífþrasir e che da loro, l'umanità rinacerà. Non potete fare a meno di pensare a quella storia: chi sa se anche Líf e Lífþrasir si erano persi in un altro mondo mentre la Fine di tutto devastava la loro casa? E se fosse accaduto qualcosa di terribile a casa vostra? Un Crepuscolo degli Dei, ma con Carri armati, mitragliatrici e Aerei e tanti spaventosi Morti di ogni genere?

Casa. Dove è la vostra casa? Ci sarà ancora? Dove siete adesso? È un bosco, ma eravate in montagna prima che succedesse tutto. Bisogna cercare aiuto. Magari qualcuno vive in questa foresta o nei suoi margini. Troverete aiuto, verrete curati, tenuti al caldo, nutriti e poi potrete ritornare a casa, a raccontare tutto quello che vi è successo. Ma gli altri? Dove saranno, che fine avranno fatto? Sperate, sotto sotto, che stiano tutti bene, si magari anche il Professor Kurze che, poverino, magari non si meritava proprio tutta questa antipatia. Oppure sì, un po'.

Vi rimettete in cammino. Se qualcuno di voi, curiosando, decidesse di vedere cosa potrebbe succedere a rimettersi sotto le radici del grande frassino, rimarrebbe sorpreso: nulla. Solo terra e radici riempiono il buco. No, forse non ritornerete più in quel Paese dei Balocchi. Ma chi sa quanti altri ci sono

*andati, oppure ci vanno ogni giorno?
Chi può dirlo. Però voi terrete care
queste vostre esperienze là. Ma
soprattutto, quelli più saggi di voi,
avranno imparato qualcosa di molto
importante. Una regola che sembra
importantissima, a prescindere da cosa
voglia davvero dire. "Aiutate il
Burattino".*

*E così, senza sapere cosa proponga per
voi il futuro, vi incamminate nella
grande foresta, forse lasciandovi dietro
gran parte di ciò che è rimasto della
vostra infanzia. Ma non per questo
sarete meno pietosi, buoni, saggi,
gentili e amici fra di voi e con tutti
coloro che conoscete, in questo mondo
dove la cieca ferocia domina sovrana.*

Hungriges Monster. (Mostro Famelico)

Se i Pg sono morti durante l'incontro con la Grande Bestia che divora il Sole, leggete questo:

La Grande Bestia lascia che il sangue e gli organi cadano nella sua enorme bocca. Finalmente un pasto diverso, di carne viva e vera e non così insipido come quello che ha già consumato diverse volte. Certo, gli abitanti di questo Paese riescono a dargli il giusto nutrimento di Paure e di Dubbi, ma anche un predatore ha bisogno di cambiare preda. Era da tempo immemore che non mangiava creature del genere.

Mentre le ultime ossa vengono frantumate da fauci possenti lorde di sangue, l'essere striscia sulla neve per mangiare il resto delle ormai fredde prede, un'idea si manifesta nel suo gelido intelletto alieno. Magari da dove vengono questi esseri c'è molto più nutrimento. Avvicinandosi ai cadaveri dei piccoli esseri, inizia a insinuarsi nelle loro testoline, succhiando con forza il loro cervello che poco a poco fuoriesce dalle loro narici insieme al sangue scuro e freddo. Si, ce ne sono tanti come loro da dove vengono. Un Mondo dove la Paura, il Sospetto e il Tradimento regnano sovrani. Inizia a pensare che questo Quarto Reich potrebbe proprio piacergli. L'insulso prigioniero che ha tormentato per tutto quel tempo, ormai ha perso di

interesse, nonostante la sua abilità di non morire mai del tutto. Ogni suo occhio inizia a cercare intorno alla sua tana: aveva notato il Passaggio, ma non se ne era mai interessata. Fino a poco fa questo Mondo sembrare rappresentare per la Grande Bestia un facile campo di caccia e questo era già sufficiente. Ma adesso Adesso era tutto diverso. Nuovi cibi e nuovi sapori era tutto quello che la Bestia pensava in quel momento. Arrivando lentamente verso il grande vegetale insapore che rappresentava il Passaggio, la Bestia iniziò a muovere una delle sue grandi appendici verso di esso. In tanti anni, non sentiva una così forte brama di cibo mista a grandi aspettative. Ma le bastò insinuarsi brevemente oltre per percepire qualcosa che rovinava i suoi piani per il nuovo mondo. Non sarebbe stata sola. C'era qualcos'altro all'opera. Qualcosa che non era sicura, no, sapeva di non essere in grado di vincere.

Un altro predatore. Se lei cacciava con calma, prendendosi il tempo di giocare con il cibo, quest'altro era qualcosa di completamente diverso, mosso da altri istinti e da scopi più articolati, che la Bestia non riusciva a capire. Almeno sul momento. Poi, poco a poco, tutto si fece più chiaro. Si, magari poteva permettersi di fare un giro su questo Mondo prima della fine preparata per esso. Si sarebbe tenuta in disparte dai Grandi Piani, sarebbe rimasta a guardare dalle ultime file lo spettacolo

*che questo Predatore dissimile eppur simile aveva imbastito per se stesso.
Sogghignando, la Grande Bestia che divora il Sole scivolò sotto il grande Frassino e giunse lì, nella Terra dove la Cieca Ferocia regnava sovrana.*

Das Ende.

(Fine)

Note.

Spero che questa mia storia sia stata di vostro gradimento e vogliate farla giocare ai vostri amici o ai vostri gruppi di gioco. Eppure sento che siano necessarie almeno delle dovute precisazioni da fare:

D: "Ma quindi avviene tutto in una giornata?"

R: No, assolutamente. Un viaggio del genere richiederebbe certamente almeno un paio di giorni. Non ho scritto quando arriverà la Mezzanotte solo per un motivo molto semplice, ovvero dare libertà al Cartomante di gestire come meglio preferisce il tempo e le varie scene. "Sine Requie- Paese dei Balocchi" è un gioco dove la componente narrativa domina su tutto, pertanto è giusto che sia chi racconta a decidere quanto tempo occorra per fare tutto, secondo il suo metro di giudizio.

D: "Va bene, ma allora che succede quando è notte?"

R: "Il Paese diventa più silenzioso. Le Lande e le Vie Maestre però non scompaiono. In questo caso, i PG probabilmente si troveranno di fronte all'ennesima stranezza di questo bizzarro mondo. L'arrivo della Mezzanotte potrebbe essere usato come sistema per uscire da una situazione apparentemente senza uscita, volendo però evitare di sfruttarla come una soluzione semplice e poco ispirata.

D: "E il cibo?"

R: Sono usciti con le caramelle in tasca? Sono i pranzi a sacco che i loro genitori hanno preparato per il viaggio? Hanno già mangiato? Saranno i PG a decidere. Almeno per il primo giorno! Ma nessuna paura. Nel Paese dei Balocchi il cibo si può mangiare anche senza essere Burattini, ma ha un retrogusto di zucchero filato e di mela caramellata, idem per il cibo, oppure semplicemente, è parecchio stantio, più uno spettacolo per gli occhi che un lauto pasto.

D: "Tutto molto bello, ma i PG?"

R: Non ho messo dei PG per un semplice motivo, ovvero, permettere a tutti di poter giocare quello che preferiscono. Ogni Giocatore dovrà pensare ad una sua storia e dare vita al suo personaggio. Il divertimento sta nell'interpretazione.

D: "È forse questa una velata citazione aí "

R: Si e no. Sebbene abbia inserito delle citazioni a vari media, alcuni elementi con molta probabilità sono emersi in maniera del tutto casuale.

D: "Bello, ma dopo?"

R: Ci sarà un dopo? Si, se vorrete e vi invito a decidere da voi come saranno le cose. Magari seguirete il ritorno a casa di questi Giovani, sempre che siano ancora in Germania? Cosa troveranno a casa? Oppure, i Burattini

avranno saputo delle voci circa degli
Dei a zonzo nel Paese? Balthus il
Piteco e Alphonse potrebbero dover
tornare dai loro superiori con notizie
importanti e potrebbero aver bisogno di
una scorta. E che dire delle feste folli di
Re Narghilè Settimo? Questo Burattino
si sta lentamente distruggendo
 cercando ogni genere di distrazione da
quella che reputa essere l'inizio della
fine. Soccomberà alla disperazione, ma
non prima di divenire un sovrano
dispotico? Verrà detronizzato da un
colpo di Stato ordito dai Saggi? Oppure
verrà ricondotto sulla buona strada
diventando un importante alleato? Starà
a voi decidere da dove iniziare.

D: "Cosa è la Grande Bestia che divora
il Sole?"

R: Vorrei poterlo sapereí

D: "Va bene, ora passiamo all'elefante
nella stanza. Perché i titoli in
Tedesco?"

R: Volevo che questa storia fosse vista
e interpretata come una favola, ma non
una favola qualunque: considerando
che i Bambini che vivranno questi
eventi sono Tedeschi, ho pensato che
potesse essere un piccolo dettaglio
simpatico mettere i nomi dei vari
"capitoli" in tedesco. Letteralmente, i
Bambini vengono catapultati in un
mondo di fiaba.

Beh, sento che questo sia tutto.

Buon divertimento a tutti voi!