



nironauti

di morgengabe

Genere: Urban Fantasy

Concept: La guerra più grande del mondo ha svegliato qualcosa di terribile

Ambientazione: anni '20; distopica

Nutshell

«Il sogno di uno solo è l'illusione, l'apparenza; il sogno di due è già la verità, la realtà. Cos'è il mondo reale, se non il sogno che tutti sognano, il sogno comune a tutti?»

(Miguel de Unamuno)

Gruppi di persone, note come **Onironauti**, entrano nei reami del sogno. In una gigantesca megalopoli conosciuta come **Traumstadt**, gli Onironauti vengono assoldati per compiere azioni di esplorazione e sabotaggio. Nel frattempo il mondo reale giace in uno stato di distruzione e guerra perenne, scosso dalle scorribande dei terribili **Réveillé**, persone rese completamente folli dalla mancanza di sonno.

Indice Contenuti

Cronologia pp.1

Il mondo di sotto pp.3

I Réveillé pp. 5

Roma e L'Italia pp.6

Gli Onironauti pp. 8

Le fazioni pp. 10

Personaggi Importanti pp. 12

Cronologia

1914, 28 giugno: Gavrilo Princip assassina l'Arciduca **Francesco Ferdinando** e sua moglie **Sofia**. I due nobili facevano parte di una misteriosa società, la **Kerzenflamme**. L'associazione, dedita all'esoterismo, si scioglierà poco dopo.

1914, luglio: Princip ammette di aver agito per conto della *Mano Nera* e di forze "che verranno da un altro mondo per purificare questo da ogni tirannia". Dopo un estenuante interrogatorio cade in un sonno profondo che viene considerato dai dottori come un tentativo di suicidio andato male. Nessuno riuscirà a risvegliare **Gavrilo Princip** da questo coma.

1914, 28 luglio – 1916, 19 dicembre: La *Grande Guerra* infuria su tutti i fronti, dall'Africa Nera fino all'Europa, mietendo milioni di vittime.

1916, 20 dicembre – La grande Letargia: decine di migliaia di soldati, impegnati nelle ultimissime fasi della *battaglia di Verdun*, si risvegliano intorpiditi e con ricordi di uno strano sogno: una città infinita, all'interno della quale vagavano da soli. Questi sogni si ripetono notte dopo notte, disturbando il sonno dei soldati fino a renderlo quasi impossibile e portano chi li vive a voler tornare nella città vista in sogno, cosa che risulta quasi impossibile per molti di loro. Dopo due settimane, quasi nessuno dei primi Letargici riesce più ad addormentarsi.

1917, gennaio – La Veglia: Mentre sempre più persone affermano di sognare questa "Città di sotto", ribattezzata **Traumstadt** dai primi soldati tedeschi che la descrivono, la situazione precipita. I primi colpiti perdono il senno a causa dell'insonnia. Queste persone diventano sempre più violente e perdono la capacità di comunicare. Sono disposte a qualsiasi atto di violenza pur di tornare a **Traumstadt** e, presto, i fronti iniziano a collassare.

1917, febbraio: La guerra entra in stallo mentre la **Letargia** inizia a mietere vittime importanti: il **Kaiser di Germania** e **Lenin** iniziano a sognare e impazziscono nel giro di pochi giorni.

1917, marzo: Il professor **Fausto Levi**, dell'*Alma Mater*, tramite tecniche di elettrostimolazione, riesce ad indurre il sonno in un gruppo di cavie. Un sonno sereno e senza sogni, separato da **Traumstadt**. La **Prodigiosa Macchina del Sonno** viene prodotta in massa dal governo italiano che, per primo, riesce ad arginare il problema della *Veglia*.

1917, maggio: Contro il parere del governo italiano, il professor **Levi** invia le schematiche della *Macchina del Sonno* alle altre potenze - persino a quelle in guerra contro l'Italia - in un tentativo di salvare il mondo: il progredire della malattia viene arrestato.

1917, estate: Per milioni di persone è troppo tardi. Interi paesi e tutte le linee del fronte sono invase dai violenti *Réveillés*; i sopravvissuti si ammassano

nelle città principali, le prime ad essere dotate di Macchine del Sonno per chi non può permettersene una privata. La guerra viene abbandonata, ma nessuno firma una pace o una tregua: viene semplicemente *dimenticata*.

1917, dicembre: Il professor **Freud** scopre l'esistenza di individui *naturalmente* resistenti alla *Letargia*. Visitano **Traumstadt** e si risvegliano



senza ripercussioni. **Freud** ottiene il permesso dell'*Imperatore* di costruire un'*équipe* di ricerca e invia il primo gruppo di **Onironauti** in missione verso **Traumstadt**. Vengono utilizzate avanzate tecniche di ipnosi in modo che gli **Onironauti** possano descrivere ciò che vedono. Quando il gruppo narra di una "*grande torre che sembra essere il centro della Città*" ogni contatto viene interrotto e i pionieri cadono in coma.

1918, gennaio: Contro il parere del governo austriaco, **Freud** invia i suoi studi al professor **Levi**, che inizia le ricerche per inviare il primo gruppo di **Onironauti** italiani a **Traumstadt**. Al fianco della dottoressa **Elsa Ricucci**, **Levi** scopre un modo per far sì che gli **Onironauti** non si perdano: **l'animale**

guida, una parte della psiche di un Onironauta rimasta bloccata nel mondo di sotto e plasmata nella forma di un piccolo animaletto creato grazie all'elettrostimolazione, in grado di guidarli attraverso la città di **Traumstadt** e riportarli indietro. Per la prima volta un gruppo di **Onironauti** riesce ad entrare e uscire da **Traumstadt**.

1918: Seguendo l'esempio dell'*Italia*, altre potenze entrano nel mondo di sotto: *Inghilterra*, *Stati Uniti*, *Austria*, *Impero Ottomano*. Delle grandi potenze restano fuori solo la *Russia*, quasi completamente distrutta dal conflitto e la *Germania*, i cui tentativi di creare un gruppo di **Onironauti** sembrano destinati a fallire.

1919: Le potenze sono impegnate nell'esplorazione sistematica di **Traumstadt**, la *Città di Sotto*. Molto spesso gruppi di **Onironauti** non ritornano o lo fanno solo in parte e con la psiche frammentata. Tutte le grandi potenze fanno che, al centro di **Traumstadt**, c'è una grande torre. Inizia una vera e propria corsa a quello che è noto come **Il Polo di Sotto**. Nel frattempo, la *Germania* ha costruito macchine da guerra note come **Panzerwagen** e, temendo di restare indietro in questa nuova corsa agli armamenti che avviene fuori dalla sua portata, si prepara a riprendere lo sforzo bellico.

Il mondo di sotto

«We are like the dreamer who dreams and then lives inside the dream.»
(*Twin Peaks, Part 3: The Return*)

Il *mondo di sotto* è il sogno dei futuristi: una città dall'architettura liscia e aliena, con sfumature metalliche e pochissime finestre. Quest'architettura è resa ancor più disarmonica da occasionali palazzi di altre epoche e di altre città, realmente esistenti o esistiti. È possibile trovare il **Colosso di Rodi** vicino alla **Statua della Libertà**, separati da decine di strani palazzi senza finestre e senza porte ma dalle quali provengono mormorii. Nel cielo appaiono e scompaiono rovine del passato, frantumandosi in mille pezzi per poi riapparire.

Traumstadt è *in bianco e nero*, esattamente come i sogni.

Luoghi Interessanti

Il Polo di Sotto



È il luogo centrale di **Traumstadt**, un'immensa torre di ossidiana nera, visibile da ogni punto ma irraggiungibile persino per gli **Onironauti** più tenaci. Nessuno sa chi o cosa vi risieda ma, all'epoca, fu il primo luogo ad essere descritto dai malati di **Letargia**. Al momento è al

centro di una caccia al tesoro tra le grandi potenze. Sia **Freud** che **Levi** pensano che lì risieda *il cuore* di **Traumstadt**.

L'istitut Curie

Unico istituto di ricerca della città. Gestito da **Marie Curie** e da **Onironauti** che hanno perso la capacità di tornare indietro nel mondo reale. Spesso è la base da cui partono le molte spedizioni per **Traumstadt**.

L'incubo di Escher

Chiamato così proprio dal suo scopritore, Maurice Escher, durante un attacco di Letargia. Un *museo* che contiene decine di migliaia, forse milioni, di quadri che rappresentano case, ville, tombe. Ciascuna di queste opere è legata ad una persona vivente. Chi è abbastanza bravo può entrarvi e accedere ai ricordi di quella persona. L'incubo di Escher si sposta continuamente, ed è spesso in prossimità delle zone più calde della Città di Sotto.

La Metropolitana

Un luogo sotterraneo, separato dal resto di **Traumstadt**. Vi risiedono le coscienze delle persone che usano la **Macchina del Sonno**. La *Metropolitana* è un limbo di cemento armato, protetto e schermato dal resto di **Traumstadt**. Prima che **Levi** inventasse la **Macchina del Sonno** nessuno aveva attestato la sua esistenza. La firma di Levi è riscontrabile, occasionalmente, sui muri. Molti pensano che la forma stessa della metropolitana sia una gigantesca macchina del sonno, con

le sue centinaia di ramificazioni.

Il Pub “Bazille”

Gestito da **Pierre-Auguste Renoir**. L'ombra del pittore ha perso gran parte della sua coscienza ma ha costruito intorno a sé questo locale *bohémienne* gestito da tante copie di se stesso. Qui è possibile trovare una stanza e un rifugio sicuro, ma solo se si paga in arte.



Figura 1 - Veduta di Traumstadt

La fabbrica di orologi

Si dice che qui sia possibile vedere il futuro. Per la precisione gli *eventi negativi*. Vederli non rende possibile evitarli. Molti **onironauti** sono impazziti cercando di evitare il loro fato.

La stazione Rossa

Una grande stazione dei treni dai muri rossi. Le ombre che la abitano sono vermiglie. Le chiamano *le schegge*, perché tutte contengono frammenti della coscienza di **Lenin**, che parte da qui nei suoi tentativi di conquistare e distruggere il resto di **Traumstadt**. Le Schegge hanno un astio particolare verso gli **Onironauti**.

Il Tempio Azteco

Manfred Von Richtofen utilizza questa piramide mesoamericana come base

dalla quale partire per le sue scorribande contro **Lenin**. È possibile intravederlo, in lontananza, mentre da ordine al suo *squadron d'ombra*, con indosso il suo giubbotto da aviatore. Alcuni **onironauti** negoziano con **Richtofen** una scorta o un passaggio verso luoghi più sicuri. Il servizio è assicurato ma il conto è spesso troppo salato.

I Réveillés

«[...] Gli organi addominali che si trovano sotto la cassa toracica di tutte e quattro le cavie erano stati rimossi. Mentre il cuore, i polmoni e il diaframma erano ancora al loro posto, la pelle e la maggior parte dei muscoli attaccati alle costole erano stati strappati via, esponendo le ossa della cassa toracica. Tutte le vene e gli organi erano rimasti intatti, le cavie li avevano semplicemente tirati fuori dal proprio corpo e li avevano disposti a terra, aperti a ventaglio ma ancora funzionanti. Il tratto digestivo di tutti e quattro fu visto lavorare, digerire cibo. In un attimo fu chiaro che quello che stavano digerendo era la loro stessa carne che si erano strappati e mangiati durante gli ultimi giorni.»

(Creepypasta: L'esperimento russo del sonno)

Sono i gusci vuoti di coloro che hanno subito il processo di **Letargia** e **Veglia**. I nuovi casi sono sporadici ma è possibile trovarne migliaia aggirarsi nelle campagne e intorno alle linee del fronte. Raramente percorrono lunghe distanze. Si limitano a girovagare, nutrendosi di ciò che possono e cannibalizzandosi a vicenda.

Le loro caratteristiche fisiche sono brutalmente mutate a causa della **Veglia**. I pochi che possono ancora parlare pronunciano solo una frase, nelle loro lingue madri: "*Lui ci vede*".

Non rispondono ad alcuno stimolo vocale e non sentono il dolore. Possono essere uccisi quasi come persone comuni. Molti di loro corrono, quasi nessuno è in grado di usare oggetti.

Il più grande esperto di Réveillés (Trad. "Risvegliati") è **Ivan Pavlov**. Pavlov è stato anche il primo a scoprire che i bambini nati dopo il 1917 non hanno necessità della **Macchina del Sonno** per dormire, come se fossero immuni alla **Letargia**. Non è ancora stato possibile provarne l'efficacia sul campo perché ancora troppo piccoli ma non è improbabile che spesso qualche nazione con pochi Onironauti faccia un tentativo.





Roma e l'Italia

La città è diversa rispetto a qualche anno fa. Un viaggiatore in arrivo dalla ferrovia vedrebbe un lungo cordone di *Macchine da Guerra*: mostri metallici guidati dai soldati rimasti, con il compito di proteggere la città dai **Réveillé** e da altri eventuali pericoli.

Le periferie della città sono quasi spopolate. La Città Eterna non conta più di duecentomila abitanti, concentrati attorno al *Vaticano* e al centro della città. Il governo **Giolitti** ha ordinato di mantenere il **decoro urbano**. Unità specializzate di operai tengono in ordine la maggior parte degli edifici, che potrebbero essere abitati immediatamente se ce ne fosse bisogno. Sempre nelle zone periferiche, le **Macchine Agricole** della **FIAT** vengono guidate da abili meccanici per produrre il fabbisogno di grano bastate per gli abitanti.

Pale eoliche e centrali a carbone forniscono l'elettricità, gratuita, necessaria a far funzionare le **Macchine del Sonno**, a disposizione di chiunque in grandi dormitori di stato.

Le uniche altre città abitate in *Italia* sono **Milano, Torino, Bologna e Napoli**, collegate tra loro dalle **Ferrovie di Stato**, orgoglio della nazione. Le Ferrovie scorrono su rotaie sopraelevate che tagliano in due l'Italia e vengono mantenute alla massima efficienza da operai specializzati che manovrano le **Macchine da Costruzione**.

In giro per l'Italia sono sparse centinaia di piccole comunità, gestite dal **Regio Esercito** o dalla **Marina**. Negli anni passati gli abitanti di molte città del centro-sud sono stati evacuati verso il

nord, dove erano già disponibili le **Macchine del Sonno**.

La Chiesa Cattolica

La *chiesa Cattolica* è sopravvissuta ed è riuscita a prosperare. La spiegazione ufficiale che danno di **Traumstadt** è che il mondo di Sotto sia un Limbo che precede l'**Apocalisse**, ormai imminente, descritta nel **Vangelo di Giovanni**.

La chiesa ha creato un corpo di ecclesiastici, i **Vianti dell'Apocalisse**, il cui compito è accompagnare gli **Onironauti** nelle missioni e prendere atto delle modifiche che avvengono a **Traumstadt**. Un *Viante* aiuterà e assisterà gli altri **Onironauti** e non interferirà con la loro missione. Il suo compito è fare rapporto alla Madre Chiesa sullo stato di **Traumstadt** e cercare di mapparla. Si dice che il Vaticano stia accumulando centinaia di mappe, cercando di trovare una via d'accesso verso la *Torre*.

La Macchina del Sonno

La *Prodigiosa Macchina del Sonno di Levi*, brevettata durante i momenti più bui della Letargia, è stata, a buon titolo, il motivo per cui l'umanità esiste ancora.

Il segreto della **Macchina del Sonno** non è ancora stato rivelato e persino le schematiche inviate da Levi alle altre potenze non permettevano di capirne il funzionamento. In breve, la macchina è in grado di produrre onde elettriche che, se somministrate nella zona delle tempie e del collo tramite elettrodi, riescono ad indurre una profonda fase REM, distaccando la

mente dalla possibilità di entrare nel mondo di sotto e facendo riposare il corpo.

Non ci sono grandi effetti collaterali ma, in alcuni soggetti, è necessario un voltaggio man mano più alto, dopo alcuni anni di uso. Questo può portare a complicazioni a livello cerebrale.

Al giorno d'oggi, in Italia, tutte le macchine del Sonno sono prodotte dalla **Compagnia Levi**. I tre modelli principali sono:

- L'**Industriale**, macchinario con centinaia di elettrodi, in grado di servire fino a 50 persone contemporaneamente;
- Il **Familiare**, delle dimensioni di una piccola cucina, in grado di indurre il sonno fino a sei persone;
- Il rarissimo modello **Portatile**, delle dimensioni di un grande zaino da campeggio, in grado di indurre il sonno in un solo soggetto e ad appannaggio dei soli aristocratici e dei più facoltosi membri della società.

Gli Onironauti

Gli **Onironauti** entrano in azione in gruppo. È considerato suicida inoltrarsi a **Traumstadt** senza un *team*. Le varie nazioni ed organizzazioni hanno composizioni diverse a seconda delle necessità e delle tradizioni. Generalmente un gruppo include:

- Un **Navigatore**
- Un **Medico**
- Un **Ricognitore**
- Un **Soldato**

In *Italia* è obbligatoria la presenza di un **religioso** ordinato dalla chiesa Cattolica per le spedizioni ufficiali.

Onironauta *si nasce, non si diventa*. Tutti gli **Onironauti** sono immuni alla Letargia e, per questo motivo, possono visitare **Traumstadt** senza impazzire. Si pensa che, in futuro, le nuove generazioni saranno in grado di viaggiare nel mondo di Sotto ma, per ora, gli individui in grado di farlo sono pochissimi.

Viaggiare nel mondo di Sotto

Un viaggio nel mondo di sotto richiede preparazione. **Traumstadt** si modifica *costantemente* e ha pochi punti fissi. Compito del **Navigatore** sarà quello di condurre il gruppo nel luogo desiderato e di monitorare i corpi degli **Onironauti** mentre le loro coscienze sono nel mondo di Sotto. Sarà lui a cercare di tirarli fuori in caso di problemi; *sua è la responsabilità dell'intera spedizione*.

Il resto del gruppo, una volta arrivato a **Traumstadt**, si adatta ai dintorni. Le regole del mondo ricordano in maniera sottile quelle della realtà e solo in alcuni luoghi diventano bizzarre

e deviate. Si può provare piacere, dolore, stanchezza e paura come quando si è svegli. Se qualcuno provasse un forte shock nel mondo di Sotto, potrebbe morire in quello reale.

Le ferite che un **Onironauta** si procura a **Traumstadt** scompaiono al risveglio ma, sul momento, potrebbe esserci bisogno di trattamenti.

Gli **Onironauti** portano con sé ciò che pensano debba essere il loro equipaggiamento. Alcuni sono abituati a questo genere di viaggi e in grado di portare con loro persino un veicolo. Riuscire a portare con sé oggetti utili è una delle parti più difficili dell'essere un **Onironauta**. Richiede esperienza e addestramento.

L'Animale Guida

Il **Navigatore** è *sempre* un ex **Onironauta** che si è trattenuto troppo nel mondo di Sotto e ha lasciato dietro di sé un pezzo della sua ombra. Per questo non può rientrare a **Traumstadt**. È possibile prendere contatto con questa parte d'ombra, forgiandola fino a modificarne l'aspetto in qualcosa di familiare e muovendola al fianco degli **Onironauti**. Grazie ad **Elsa Ricucci** i **Navigatori** possono utilizzare la tecnica dell'**Animale Guida**, trasformando la loro ombra in un piccolo animale. Tramite questo, il Navigatore sa dove gli **Onironauti** si trovano e di cosa hanno bisogno. L'animale non può comunicare in maniera diretta, ma comprende ciò che gli viene detto. L'animale guida viene ignorato dalle ombre, ma potrebbe essere

attaccato e ucciso da un altro gruppo di **Onironauti**. In questo caso, il **Navigatore** soccomberebbe alla follia.

L'**Animale Guida** è sempre a **Traumstadt**, anche quando il gruppo non è in missione. Esistono luoghi di **Traumstadt** in cui le ombre trovano rifugio, come l'**Institut Curie**.

Il cronometro

Questo è un aspetto fondamentale per gli **Onironauti**: nessuna escursione nel Mondo di Sotto dura più di sessanta minuti. Pochi secondi dopo quella soglia, il Navigatore non sarà in grado di portare indietro gli **Onironauti**.

Per riuscire a tornare indietro indenni, teoricamente, un gruppo dovrebbe fare quel che deve e tornare al punto di ingresso in quel lasso di tempo. Normalmente, gli **Onironauti** non riescono e devono affidarsi al **Navigatore** per riuscire a tornare indietro.

Negli ultimi mesi è stato brevettato lo **Scarabeo**, un piccolo oggetto che ogni **Onironauta** ha con sé, forgiato a partire da qualcosa cui è molto affezionato. Se lo **Scarabeo** viene lasciato indietro è possibile, per un gruppo, ricominciare un'esplorazione dall'ultimo posto che si è esplorato.

I pericoli del mondo di Sotto

Sono innumerevoli i modi in cui qualcuno può farsi male nel mondo di sotto. Le ombre, creature un tempo umane ma la cui coscienza si è persa a **Traumstadt**, adorano attaccare gli **Onironauti** e nutrirsi di loro.

Marie Curie pensa che, in via teorica, un'ombra che assorbe l'anima di un **Onironauta** potrebbe riuscire a tornare indietro dentro il suo corpo.

Al di là delle ombre, alcune ferali e altre organizzate, tanto da creare bande o enclavi dentro la città, sembra che **Traumstadt** sia in grado di far apparire e rendere reali le peggiori paure e i più grandi desideri degli **Onironauti**. Più ci si avvicina al centro, più le paure si fanno terribili; più ci si allontana, più è possibile sentire i richiami familiari di ciò che si ama: la voce di un caro defunto, il pub in cui amavamo passare del tempo, quell'oggetto che la nostra avidità vorrebbe moltissimo. Abbandonarsi ai *Richiami* fa sì che il cronometro continui a scorrere.

Fino a quando non sarà troppo tardi...

Le fazioni

Il mondo è pieno di organizzazioni interessate a Traumstadt. In Italia alcune sono più importanti di altre. Legare i personaggi ad una fazione, o portarli ad un gioco che li incastri tra le varie cordate potrebbe dar luogo a partite molto interessanti. Segue un piccolo elenco dei "gruppi" più importanti nel panorama italiano e di Traumstadt:

Traumstadt

L'Institut

Leader: Marie Curie

Marie Curie e le sue ombre sono tra i migliori alleati degli *Onironauti*. Non è strano che l'*Institut* collabori con un gruppo di esploratori e che fornisca loro una solida base di partenza. Si narra a mezza bocca, però, di come gli *Onironauti* nemici dell'*Institut* tendano a scomparire. L'*Institut* intrattiene una fitta corrispondenza con gli Affari Onirici e ha buoni rapporti con i *Perduti*. Molto tese, invece, le relazioni con i *d'Annunziani* e con i *Vianti*. L'*Institut* si tiene lontano da tutte le altre fazioni di Traumstadt.

Der Rote Baron

Leader: Mandred Von Richtofen

Una delle fazioni più pericolose di Traumstadt. Le ombre del **Barone Von Richtofen** sono pericolose e sempre pronte ad attaccare chi si aggiri troppo all'interno di quello che ritengono il loro territorio. Non sconfinano nei territori dell'*Institut*, ma hanno rapporti dichiaratamente di guerra con tutte le altre fazioni. Qualcuno pensa che il **Barone**

intrattenga una corrispondenza di qualche tipo con il professor **Freud**, ma finora non ci sono prove.

Il Terrore

Leader: Lenin

Le ombre guidate da **Lenin** sono la fazione più pericolosa di Traumstadt. Sono violente e vogliono trasformare i viaggiatori e le altre ombre in parti della loro *armata rossa*. **Lenin** non sembra in grado di intrattenere rapporti con chiunque non faccia parte della sua armata. Molto raramente un gruppo di *Onironauti* è stato risparmiato dopo la cattura in cambio di informazioni importanti o lavori ad alto rischio. Ma queste sono più le eccezioni che confermano la regola.

La Mano Nera

Leader: ?

Una fazione misteriosa e che limita al massimo i contatti con l'esterno. Si sa della sua esistenza perché alcuni membri dell'*Institut* li hanno incontrati. Si tratta di uno strano culto legato alla figura di **Gavrilo Princip**, ma non è ancora possibile dire altro.

I Perduti

Leader: Mary Blake

Sono una piccola fazione destinata ad allargarsi: dei *Perduti* fanno parte le anime degli *Onironauti* rimaste bloccate all'interno di Traumstadt. In buoni rapporti con l'*Institut*, lontani dalle altre fazioni di Traumstadt e in pessimi rapporti con i *Vianti*, che li vedono come creature mostruose e non più umane.

Italia

Vianti dell'Apocalisse

Leader: Cardinale Alcide de Ratti
Una delle fazioni più potenti. Non c'è un gruppo di *Onironauti* che possa partire, ufficialmente, senza il loro permesso e uno di loro in squadra. Hanno ottimi rapporti con la Chiesa e buoni rapporti con gli Affari Onirici e con il Governo, ma spesso questi vengono incrinati da continui incidenti diplomatici che fanno parte di un più ampio braccio di ferro tra la Chiesa e i poteri laici. Sono nemici di tutte le fazioni di *Traumstadt* tranne dell'*Institut*, che viene tollerato come un male necessario. Per ora.

Affari Onirici

Leader: Elsa Ricucci
Il dipartimento che si occupa degli *Onironauti* è una realtà con cui fare i conti ogni giorno. Di gran lunga il più importante dei ministeri, un gruppo di *Onironauti* che non ha il loro permesso di operare è considerato un nemico all'interno del territorio italiano. Molti affari del dipartimento sono coperti da segreto e oscuri persino agli alleati Vianti e al resto del governo, e questo spesso causa tensioni. I *d'Annunziani* sono il loro unico nemico nel mondo reale. L'*Institut* e i *Perduti* sono le uniche fazioni con cui sono in buoni rapporti.

I d'Annunziani

Leader: Gabriele d'Annunzio
Eroi, mercenari, arrivisti e cacciatori di tesori. Questo gruppo di *Onironauti* è molto grande e opera al di fuori della regolamentazione degli affari onirici,

partendo da una piccola base a *Fiume*, in un territorio ancora ufficialmente parte del morente Impero *Austroungarico*. I *d'Annunziani* vogliono conquistare *Traumstadt* in nome dell'Italia e per questo hanno molte simpatie all'interno del governo e della monarchia, pur essendo invisibili agli affari Onirici. Sono considerati sgraditi persino dall'*Institut* ma sembra che potrebbero, a breve, stringere un accordo con il **Barone Rosso** e le sue ombre, scombinando i fragili equilibri di *Traumstadt*.

I Macchinisti

Leader: Filippo Tommaso Marinetti
Questa fazione non ha diretto accesso a *Traumstadt* ma ciò non la rende meno in grado di influenzarla. I *Macchinisti* e il loro culto delle macchine come vettori del futuro sembrano influenzare la città del sogno. Più persone si convertono alla visione di **Marinetti** e più *Traumstadt* diventa fredda e metallica e le ombre distanti e violente. Gli Affari Onirici non hanno ancora provato la correlazione tra il fenomeno dei macchinisti e il cambiamento di *Traumstadt* e molti *Macchinisti* hanno posti di importanza all'interno dell'esercito o del governo. Se venissero considerati pericolosi l'Italia potrebbe risultarne destabilizzata.

Personalità Importanti

- **Mondo Reale**

Elsa Ricucci: Brillante psicologa e amica personale – qualcuno vocifera amante – del professor **Levi**. Ha inventato il concetto di **Animale Guida**. Attualmente è il capo del Dipartimento **Affari Onirici**, l'unica donna, in Italia, a detenere una posizione così elevata.

Giovanni Giolitti: Capo del governo tecnico, nemico personale di **Levi** e di coloro che si oppongono al disegno dell'Italia Egemone. È l'uomo più importante del Regno e detiene il titolo di **Reggente**.

Regina Maria Francesca di Savoia: Al momento ha sette anni ed è l'unica sopravvissuta tra i figli di **Vittorio Emanuele**, tutti colpiti dalla *Letargia*. La bambina è un simbolo ed è considerata il futuro dell'Italia. Sembra sia stata una delle prime immuni alla *Letargia*.

Fausto Levi: L'uomo del secolo, *il Pirandello della scienza*. Poliedrico scienziato, psicologo e fisiologo, medico e ingegnere. Ebreo praticante – cosa che, malgrado la sua fama, gli cagiona non pochi problemi – è stato l'inventore della **Macchina del Sonno**. Posto agli arresti domiciliari dopo aver divulgato il segreto della sua invenzione e messo sotto sorveglianza, da quel momento continua a lavorare da casa e non ha il permesso di lasciare l'abitazione.

Gabriele d'Annunzio: Si fregia del

titolo di *primo degli Onironauti italiani* pur essendo parte della seconda spedizione e non della prima. Personaggio poliedrico, poeta, scrittore, avventuriero e politico. Nemico personale di **Giolitti**, che considera un megalomane, e convinto sostenitore della necessità di continuare la guerra fino alla *Vittoria*. Al momento è impegnato nella costruzione di una spedizione privata – la prima in assoluto – di **Onironauti**. Lo scopo sarà raggiungere il *Polo di Sotto* e piantare il tricolore italiano sulla sommità della *Torre*.

Filippo Marinetti: Profeta delle macchine e capo della *Federazione Macchinisti Italiana*. Eclettico inventore e designer di centinaia di macchine da guerra, agricole e da costruzione. Il suo sogno, dichiarato, è costruire una rete in grado di collegare tutte le macchine e renderle indipendenti dalla volontà umana.

Cardinale Alcide de Ratti: Non ha più di venticinque anni ma ha scalato le gerarchie della chiesa *post-Letargia*. È l'unico prelato di alto rango ad essere anche un **Onironauta** e un **Navigatore**. Ha fondato i *Vianti* con il benessere di **Leone XIV**, e ne è a capo. Il suo *Animale Guida* è un grande gatto rosso, cosa su cui ama scherzare. Non è infrequente che si unisca di persona ad una spedizione, se la ritiene importante.

Papa Leone XIV: Uno dei pochi cardinali sopravvissuti alla *Letargia*. Ha avuto il difficilissimo compito di tenere in piedi la chiesa e ci è riuscito

egregiamente. Ha rotto l'isolamento ecclesiastico e, con i suoi *Vianti*, sta costruendo una fitta rete di relazioni in giro per l'Europa. Persegue il tentativo di una pace in Europa e ritiene che il *Mondo di Sotto* sia la porta d'ingresso del demonio e che, per questo, non deve essere sfruttato ma sigillato.

Lawrence d'Arabia: Il più grande degli **Onironauti** britannici. È arrivato a poche decine di metri dalla *Torre* prima di essere fermato da **Gavrilo Princip**. Nessuno sa cosa si siano detti, ma **Lawrence** ha deciso di abortire la missione e tornare indietro, scoprendo per primo l'esistenza della *vita dopo la morte*.

Sigmund Freud: Capo degli **Onironauti** Austriaci. Noto per le sue teorie all'avanguardia e per i suoi terribili fallimenti. Il progetto austriaco ha perso più di cento **Onironauti** da quando è stato aperto, ma sembra che **Freud** abbia raccolto più dati di chiunque altro.

Nessuno conosce davvero il motivo delle sue ricerche.

Personalità importanti – Traumstadt

Marie Curie: Gravemente ammalata, la **Curie** si è spenta durante gli ultimi giorni della guerra, dopo il primo periodo di *Letargia*. Si è risvegliata all'interno della *Città di Sotto*, mantenendo tutti i suoi ricordi. Ha aperto un istituto di ricerca che attualmente è unico nel suo genere, punto di riferimento per tutti gli **Onironauti**.

Virginia Woolf: Assistente di **Marie Curie**. Anche lei colpita dalla *Letargia*, si è suicidata gettandosi in un lago solo per risvegliarsi nella *Città di Sotto*. Prima autrice a pubblicare un libro scritto da morta e dettato ad un **Onironauta**. È anche una cartografa, impegnata nel redigere le mappe della *Città di Sotto*.

Mata Hari: Compagna di **Lawrence**, scomparsa nella *Città di Sotto* ma più volte avvistata da **Onironauti** di passaggio.

Hermann Göring: Unico **Onironauta** tedesco. Lavora come mercenario ed è stato il primo a scoprire che esiste una casa per ogni persona e che, distruggendola, si può annientarne la vita e cambiarne sogni e ricordi. Al momento è ricercato per aver causato il suicidio di decine di persone. Nessuno è mai riuscito a prenderlo.

Gavrilo Princip: "Have you seen this man?"

Morto nel 1915, dimenticato da tutti. Si è risvegliato nella *Città di Sotto* che, per qualche motivo sconosciuto, è tappezzata da centinaia di manifesti che lo ritraggono come un ricercato. Ha mantenuto la sua coscienza ma è sfuggiva. L'unico ad averlo incontrato, finora, è stato **Lawrence d'Arabia**.

Lenin: Suicida durante le ultime fasi della *Letargia*. Ha mantenuto solo parte della sua coscienza e ora, nella *Città di Sotto*, ha radunato un esercito

di **ombre**. Non è chiaro il suo scopo, ma sembra voglia portare una rivoluzione che non ha più niente a che vedere con quella comunista. È una delle creature più pericolose del mondo di sotto.

Manfred Von Richtofen: Scomparso durante un volo, anche lui afflitto dalle fasi finali della *Letargia*. Ha perso gran parte della sua coscienza e, per qualche motivo, sa che l'unico suo compito è quello di fermare **Lenin** e le sue ombre. Per questo motivo ha radunato il suo esercito ed è spietato nel condurre la sua guerra, usando anche gli **Onironauti** come pedine. Ogni tanto riemerge parte della sua personalità da galante cavaliere dell'aria, ma mai troppo a lungo.

Per l'Atmosfera:

Film

- *Metropolis* (1927, di Fritz Lang)
- *Franklyn* (2008, di Gerald McMorrow)
- *Immortal ad Vitam* (2004, di Enki Bilal)
- *Al di là dei sogni* (1998, di Vincent Ward)

Creepypasta

- *L'esperimento russo del sonno*

Serie tv

- *Caprica* (2010, di Ronald D. Moore)
- *Twin Peaks* (1990-2017, di David Lynch)

Anime

- *Drifters* (2016, di Kōta Hirano)

Libri

- *Ciclo del Mondo del Fiume* (di Philip José Farmer)

Gdr

- *Blades in the Dark* (2015)
- *Fate* (2003)

Foto e Disegni:

Figura 1: Verdun, 100 anni dopo. Daily Mail

Figura 2: Erich Kettelhut, Metropolis

Figura 3: Artista Sconosciuto

Figura 4: Creepypasta – Esperimento russo del sonno

http://it.creepypasta.wikia.com/wiki/L%27Esperimento_Russo_del_Sonno?file=71987_10151584077079739_1119213246_n.jpg

Figura 5: Michal Kus

Grazie ai ragazzi di Storie di Ruolo per il loro preziosissimo aiuto nel beta-reading.

