

Pagina 1 — Copertina, aggancio e parametri



SCÉNARIO ÉTENDU

YZE

PWYW

"I Figli del Silo — Edizione estesa"

YZE · Esperienza 0-2 · 4-6 ore · Italiano

Sono nati al riparo dal mondo. Ora il mondo bussava alla loro porta e qualcuno dentro vuole rispondere.

I FIGLI DEL SILO — Edizione estesa

Nel mezzo di una gariga polverosa, i PG intercettano un messaggio tanto preciso quanto improbabile: una chiamata in codice Morse pulita, paziente, ripetuta da sotto una collina il cui terreno vibra ancora come una macchina curata con amore.

Il segnale proviene dal Silo Mistrau, un ex complesso agricolo trasformato in rifugio sotterraneo prima della Caduta. Trecento persone ci vivono da quarantasette anni. Hanno acqua, coltivazioni, regole, archivi e una guida che tutti chiamano Madre Cendrine. Soprattutto, sono sopravvissuti chiudendo la porta a doppia mandata.

Il problema è che un'intera generazione è nata dopo il crollo. Per questi giovani, il fuori non è un ricordo traumatico ma un'idea proibita. Quando un bambino malato, un'uscita dimenticata, predoni organizzati ed erranti mutanti affamati si avvicinano nello stesso momento, l'equilibrio morale del silo smette di reggere.

Parametri della sessione

- Sistema: Year Zero Engine, adattamento post-apocalittico di sopravvivenza e tensione sociale
- Giocatori: 3-5
- Durata: 4-6 ore
- Tono: clausura sotterranea, scarsità gestita, paura del fuori, speranza fragile
- Promessa: esplorazione di un rifugio intatto, negoziazione fra fazioni, rivelazioni progressive, climax a scelte morali

Avvisi sui contenuti

- Bambini cresciuti in reclusione
- Manipolazione attraverso un trauma collettivo
- Scarsità, malattia e controllo degli spostamenti
- Minaccia d'assedio e violenza comunitaria
- Scelta fra sicurezza, verità e autonomia

Riassunto del conflitto

I PG scoprono che il segnale Morse è stato inviato da Leo, diciannove anni, nato nel silo e deciso a provocare un incontro con il mondo esterno. Ufficialmente voleva far entrare un medico per Naia, la sua sorellina adottiva, la cui pelle non sopporta più l'illuminazione artificiale. Ufficiosamente vuole dimostrare che il fuori non è soltanto una leggenda mortale usata per mantenere l'obbedienza.

Davanti a lui si oppongono due visioni del futuro. Madre Cendrine rifiuta qualunque apertura duratura da quando una spedizione del 2064 si è conclusa in tragedia. Hamid Velu, capo dei Coltivatori, sa che i livelli agricoli sono saturi e che il silo non potrà sfamare trecento bocche ancora per vent'anni senza accesso al mondo esterno. Nel frattempo la fazione Ferro si avvicina per trasformare Mistrau in una fattoria tributaria, e gli erranti mutanti affamati sentono già l'odore del cibo sotto la collina.

Il cuore dello scenario non è chiedersi se il fuori sia pericoloso. Lo è. Il cuore è decidere se quel pericolo giustifica il rifiuto, a esseri umani nati dopo la catastrofe, del diritto di scegliere il proprio orizzonte.

Pagina 2 – Contesto esteso, verità nascosta e pressione del fuori

Prima della Caduta, Mistrau non era un bunker militare, ma una cantina cooperativa riconvertita da Aurore Pelletier, agronoma convinta che le moderne catene logistiche prima o poi si sarebbero spezzate. Trasformò vasche, tunnel di manutenzione, serre interrante e scorte di sementi in un rifugio per sessanta persone.

Quando arrivò il crollo, quaranta sopravvissuti resistettero qui con filtri, lampade, riserve e un'idea semplice: se il mondo di superficie avesse ancora voluto qualcosa, sarebbero state le loro risorse. Aurore guidò i primi anni, poi il ruolo passò a sua figlia Cendrine. Per gli anziani, Cendrine incarna il motivo per cui i loro figli esistono ancora. Per i più giovani, è diventata la custode di una paura ereditata.

Quarantasette anni dopo, il silo regge ancora ma è saturo: dormitori troppo pieni, acqua riciclata al limite, fungaie meno produttive, bambini cresciuti sugli archivi del mondo di prima e poi educati a temerlo.

Verità nascosta per il GM

La spedizione del 2064 non ha dimostrato che la superficie fosse inabitabile. Ha dimostrato che una comunità che non esce mai non può improvvisare un'uscita pulita. Dodici volontari partirono male equipaggiati, trovarono frutteti, edifici riutilizzabili e tracce di baratto, poi si imbarcarono in recuperatori violenti vicino a un bacino d'acqua inquinata. Tre superstiti tornarono feriti e febbricitanti. Due morirono poi in una quarantena improvvisata. Cendrine ne ha tratto una sola lezione: aprirsi uccide.

Hamid conosce parte della verità perché sua sorella Leila faceva parte dei reduci. Bastian sa che la malattia riportata indietro dipendeva soprattutto da un protocollo medico insufficiente. Anche Cendrine lo sa, ma non sopporta l'idea che la sua dottrina poggi su una lettura parziale del passato.

Le quattro forze in gioco

- I Guardiani: anziani, responsabili logistici, guardie dei sas, educatori. La loro priorità assoluta è evitare qualunque breccia politica o sanitaria.
- I Coltivatori: agronomi, tecnici dell'acqua, responsabili delle serre. Vogliono aprire scambi prudenti per salvare la capacità produttiva del silo.
- I Camminatori: giovani adulti nati sottoterra, riparatori, allievi, manovali. Chiedono prima di tutto il diritto di vedere e decidere.
- Il fuori: erranti mutanti, razziatori organizzati di Ferro, clima secco, rare zone ancora coltivabili e sopravvissuti che negoziano tutto su scala stagionale.

Contatore di Pressione – Il fuori insiste

Usa un contatore condiviso da 0 a 8.

Aggiungi 1 per ciascuno di questi eventi:

- un'ora di fiction persa in deliberazioni senza decisione
- un Push Roll fallito su un'azione centrale
- una menzogna pubblica che spacca una fazione
- una scena rumorosa al sas, nella galleria secondaria o nel cortile tecnico
- il peggioramento delle condizioni di Naia
- un avvicinamento scoperto di Ferro o un movimento di panico dei Camminatori

Effetti consigliati:

- 0-2: diffidenza, voci, sagome attorno alla collina, il segnale Morse resta discreto

- 3-4: gli erranti mutanti si avvicinano, arrivano i primi esploratori di Ferro, Naia si indebolisce, i giovani parlano di aprire da soli

- 5-6: ultimatum di Ferro, tentativo di voto o blocco interno, filtri e disciplina iniziano a cedere

- 7-8: assedio, sommossa o uscita forzata; il climax diventa inevitabile

Riduci la Pressione di 1 quando:

- una verità importante viene detta pubblicamente e riorganizza il dibattito
- un accordo concreto protegge una fazione vulnerabile
- i PG portano una prova credibile che il fuori non è né sicuro né totalmente letale, ma affrontabile con metodo

Promemoria Push Roll

In questo scenario, spingere un tiro non dovrebbe mai produrre soltanto più successi. Deve lasciare una traccia sociale o materiale visibile: porta bloccata, razione perduta, sospetto, ferita, parola di troppo, giovane radicalizzato, guardiano umiliato, rumore nei tunnel. Se un PG spinge un tiro mentre parla da solo con un membro del silo, fai emergere un ricordo personale legato alla reclusione, alla paura del fuori o al debito verso Cendrine.

Pagina 3 — Atto 1: avvicinarsi al silo e superare il primo muro

L'Atto 1 deve fissare un'idea chiara: il vero lucchetto dello scenario è umano, non tecnico. Mistrau non è una rovina da saccheggiare, ma una società compressa.

Da leggere ai giocatori

La collina odora di terra smossa e olio caldo. Nulla qui sembra abbandonato. Pannelli solari di recupero seguono il sole come fiori spezzati. Un'antenna artigianale pulsa a sequenze brevi dietro reti mimetiche. Ai piedi del terrapieno, una porta blindata affiora fra le pietre, troppo pulita per essere antica. Poi un clic d'interfono spezza il vento. Una voce di donna, dolce fino quasi a cancellarsi, domanda: "Chi vi ha insegnato ad ascoltare ciò che non avrebbe mai dovuto uscire da qui?"

Scena d'apertura — Il Morse e l'interfono

La prima scena è un test di atteggiamento. I PG possono presentarsi apertamente, nascondere il fatto di capire il Morse, fingere di essere solo di passaggio o chiedere un medico.

Cosa rivela la scena:

- la voce all'interfono è quella di Cendrine in persona se si sente minacciata, altrimenti quella di una Guardiana di nome Ysée
- il silo li osserva da diversi minuti
- qualcuno, altrove nella struttura, prova a rimandare di nascosto un nuovo frammento Morse: "NON SOLO"

Test utili:

- Osservazione o Tecnica, Danger 2: confermare che il segnale secondario passa per la rete di ventilazione, non per l'antenna principale
- Empatia o Comando, Danger 2: capire che l'interfono mente quando afferma che dentro non c'è nessun malato
- Mobilità o Sopravvivenza, Danger 3: individuare un'antica botola di servizio nascosta nell'erba secca a cento metri di distanza

Tre vie d'accesso

Proponi almeno un successo sociale e uno di esplorazione.

1. Ingresso ufficiale dal sas principale

Se i PG si mostrano utili, consegnano una medicina rara, parlano del Morse o dimostrano di saper leggere la situazione senza violenza, Cendrine può farli entrare nella Terrazza, area d'accoglienza ripulita per impressionare e controllare.

Questa via dà accesso diretto al dibattito politico e obbliga a rispettare le regole del luogo.

2. Passaggio dalla galleria secondaria

La galleria esiste davvero, sigillata ma non crollata. I Camminatori la conoscono per sentito dire; Hamid per necessità; Leo per ossessione. I PG possono usarla per contattare l'emittente prima del Consiglio.

Questa via dà accesso immediato a Leo, Naia e al quartiere residenziale, col rischio di apparire come la prova che Cendrine non controlla più le uscite.

3. Incontro sulla soglia con un intermediario

Hamid o Leo possono uscire brevemente con la scusa della manutenzione se i PG hanno risposto al Morse con sufficiente precisione. Questa opzione è perfetta se vuoi giocare un primo scambio all'esterno prima dell'ingresso.

Questa via offre una trattativa più intima e un motivo forte per decidere poi chi proteggere quando Cendrine chiederà conto di tutto.

Primi volti

L'Atto 1 funziona meglio se i PG incontrano presto quattro figure che incarnano verità incompatibili.

Madre Cendrine Pelletier

Sessantotto anni, gesti misurati, voce stabile, stanchezza nobile. Parla del silo come di un corpo collettivo che tiene in vita. Non odia i PG. Odia ciò che rappresentano: l'imprevisto.

Hamid Velu

Quarantacinque anni, capo delle colture, mani macchiate di terra e fertilizzante liquido. Accoglie gli stranieri come un rischio calcolabile. Non è un rivoluzionario. È il contabile del futuro.

Leo Mistrau

Diciannove anni, nato qui, sguardo troppo diretto per qualcuno cresciuto sotto un'autorità totale. Non vuole distruggere il silo. Vuole spezzare il monopolio della paura.

Dottor Bastian Sorel

Settantatré anni, memoria ancora precisa, corpo rallentato, coscienza pesante. Cura tutti da così tanto tempo che non ha più la forza di credere in una soluzione pulita.

Agganci immediati

- Un PG riconosce, in una classe, una mappa del mondo di prima annotata dalla stessa mano di un quaderno che possiede.
- Leo sostiene di aver fatto arrivare i PG per Naia, ma in realtà vuole soprattutto farsi descrivere il cielo.
- Hamid offre un patto discreto: aiutarlo a valutare un terreno esterno in cambio dell'accesso agli archivi del 2064.
- Cendrine mette alla prova i PG con una domanda semplice e terribile: "Quando il vostro ultimo rifugio è rimasto senz'acqua, chi avete servito per primo?"
- Bastian nota in un PG una competenza medica o meccanica abbastanza rara da far rinascere l'idea che si possa finalmente preparare una vera missione.

Pagina 4 — Atto 1: esplorare Mistrau e capire perché regge ancora

Il silo va giocato come un luogo vivo. Tutto è troppo vicino, e ogni livello ha la sua logica morale.

Zone prioritarie

La Terrazza

Tavoli lunghi, panche riparate, zuppa densa, pareti lavate, lampade regolate per addolcire i volti. È la stanza in cui il silo recita serenità. I visitatori vi vedono ordine. Gli abitanti vi sentono controllo.

Livelli agricoli

Idroponica, bacini capillari, fungaie, insetterie, condensa sul metallo, rumore bianco delle pompe. È il cuore economico di Mistrau. Hamid vi regna meno per autorità che per competenza riconosciuta.

Quartiere residenziale

Dormitori sovrapposti, lenzuola tese a creare falsi interni, corridoi troppo bassi, disegni di bambini sulle pareti divisorie, scuola trasformata la sera in spazio assemblare. E qui che i PG capiscono cosa significhi nascere senza cielo.

Archivi e sala del Consiglio

Fascicoli sulla Caduta, carta di Aurore, registri delle ragioni, vecchie registrazioni vocali. Cendrine usa gli archivi come memoria sacra. Leo li vede come la prova che la sua generazione ha ereditato un racconto incompleto.

Tunnel di servizio

Cavi, valvole, filtri, polvere, vecchie targhe che riportano ancora i nomi della cantina cooperativa. Da qui parte la galleria secondaria. I Camminatori vi si ritrovano perché nessun altro scende laggiù a parlare liberamente.

Cosa i PG devono imparare prima dell'Atto 2

Distribuisci queste verità per scene, non come esposizione.

1. Il silo non è in agonia, ma in soffocamento

Hamid mostra i numeri: resa calata del 18% in quattro anni, acqua riciclata sempre più povera di minerali, promiscuità che aumenta le malattie. Il sistema non sta per morire domani. Sta rendendo ogni scelta più crudele anno dopo anno.

2. Naia esiste, e la sua malattia non è una scusa

Naia ha otto anni. La sua pelle reagisce sempre peggio alle lampade del silo. Vive nella penombra e si copre perfino per attraversare i corridoi illuminati. Bastian pensa che un trattamento esterno, o anche solo una variazione dello spettro luminoso, potrebbe darle sollievo. Non ha più i mezzi per verificarlo.

3. Il racconto ufficiale del 2064 è incompleto

Negli archivi pubblici, la spedizione di uscita è riassunta in sei righe: dodici volontari, contaminazione, morti, divieto definitivo. Gli archivi privati di Bastian o il diario di Leila raccontano altro: preparazione insufficiente, quarantena improvvisata, violenza esterna e scoperta di terre ancora lavorabili.

4. Il segnale Morse non è stato inviato da una persona sola

Leo lo ha iniziato, ma diversi giovani lo hanno proseguito a turno: Sacha, Inès, Milo, Rani. Il vero movimento non è un eroe isolato. È una generazione che ha trovato una lingua segreta per respirare.

Scene di interazione consigliate

Il pasto comune

Momento ideale per far sentire la pressione collettiva. Tutti osservano come i PG mangiano, parlano e giudicano. Un bambino domanda se le nuvole fanno davvero ombra.

La visita notturna di Leo

Se i PG dormono nel silo o si isolano, Leo viene a trovarli. Non chiede di seguirlo ciecamente. Chiede che gli venga detta la verità senza filtri. La pioggia esiste ancora? La terra fuori uccide al tatto? Ci si può innamorare di qualcuno che si è scelto davvero, e non solo incontrato nel corridoio giusto?

Il colloquio con Cendrine

Cendrine può essere ammirevole se la giochi con onestà. Ricorda quanto è costato ogni litro d'acqua, ogni bambino salvato, ogni filtro riparato. Chiede ai PG se sarebbero pronti a rispondere personalmente di una sola morte infantile causata dall'apertura. La sua forza sta nel fatto che nessuna buona risposta è comoda.

Fine dell'Atto 1

L'Atto 1 si chiude quando i PG capiscono che restare neutrali equivale già a scegliere il campo dell'immobilità. Dai loro una leva concreta:

- la posizione esatta della galleria secondaria
- la prova parziale della menzogna del 2064
- il rapido peggioramento di Naia
- la notizia che un esploratore di Ferro è stato visto sulle alture

Pagina 5 — Atto 2: complicazioni, spedizione e rivelazioni impossibili da rimettere via

L'Atto 2 comincia quando una verità intima diventa un problema collettivo. Naia ha una crisi più forte, una guardia segnala tracce vicino ai pannelli e Ferro non aspetterà che il dibattito interno finisca.

Opzione A — Piccola uscita di ricognizione

Hamid o Leo convincono i PG a passare dalla galleria secondaria per raggiungere un vecchio versante coltivato. Questa uscita ha tre funzioni.

- mostrare che la superficie non è un inferno istantaneo
- rivelare le tracce dell'antica rete di baratto e del disastro del 2064
- far incontrare la vera minaccia rappresentata da Grigia e dai suoi

Cosa scoprono i PG fuori:

- ulivi contorti ma vivi, curati ancora poche stagioni fa
- un vecchio bacino agricolo inquinato su un lato ma utilizzabile altrove
- le rovine di un posto di guardia improvvisato del 2064 con una sacca che contiene il quaderno di Leila
- ossa ripulite troppo bene per appartenere ad animali

Opzione B — Indagine interna sugli archivi

Se i PG preferiscono restare nel silo, possono cercare le prove della menzogna del 2064 negli archivi del Consiglio, nell'infermeria o fra gli effetti personali di Bastian.

Cosa possono ottenere:

- un registro medico che dimostra che i reduci furono messi insieme per mancanza di spazio
- una vecchia nota di Aurore che raccomanda uscite regolari come misura di salute mentale
- il diario di Leila che descrive un villaggio esterno e una sorgente parzialmente potabile
- una lista di voti del 2072 in cui una missione esplorativa fu respinta 12 a 2

Incontro con Grigia

Gli erranti mutanti non sono una massa senza linguaggio. La loro capo, Grigia, resta parzialmente razionale. La sua tribù sente l'odore del cibo del silo da settimane e sa che Ferro è interessata alla collina.

Grigia può offrire tre cose se la si avvicina senza disprezzo:

- la posizione di un passaggio nascosto usato dai predoni
- la prova che altre comunità vivono nella regione pagando tributo
- una forma di patto di perimetro in cambio di cibo, acqua o cure

Riconoscere Grigia come interlocutrice costringe gli abitanti del silo a riclassificare parte di ciò che chiamano "mostro".

Rivelazione 1 — Il diario di Leila

Questo diario insegna tre cose:

- Leila ha visto il cielo, e il cielo non l'ha uccisa.
- Ha visto coltivazioni povere ma reali e umani che commerciavano ancora.
- Accusa Cendrine di aver trasformato un fallimento di preparazione in una prova assoluta contro ogni libertà futura.

Rivelazione 2 — La malattia di Naia non è "il marchio del fuori"

Alcuni Guardiani cominciano a mormorare che Naia stia pagando moralmente il segnale inviato da Leo. Bastian sa che è falso. La sua fotosensibilità dipende dallo spettro delle lampade e da una fragilità cronica, non da una punizione simbolica.

Rivelazione 3 — Ferro non vuole soltanto rubare

Ferro funziona come una micro-signoria mobile. Vuole mantenere Mistrau produttiva sotto tributo, prelevare giovani come manodopera e usare il silo come magazzino sicuro. Se Cendrine non riesce ad aprire il futuro, rischia comunque di perdere l'autonomia che credeva di proteggere.

Scene di complicazione consigliate

Il ritorno al sas

I PG tornano con una prova, e la prova non calma nulla. Una guardia vuole sequestrarla. I Camminatori vogliono mostrarla subito. Hamid pretende un Consiglio. Cendrine esige una quarantena politica, se non sanitaria.

Il tentativo spontaneo di uscire

Almeno tre giovani cercano di aprire la galleria mentre tutti discutono. Alcuni vogliono solo vedere la luce per un minuto.

Il cedimento di un filtro

Un sistema secondario cede nel momento peggiore. Mistrau vive troppo sul filo per reggere il caos sociale senza danni tecnici. L'Atto 2 guadagna molto se i PG devono scegliere fra riparare, parlare e mettere in sicurezza.

Il primo messaggio di Ferro

Un altoparlante esterno o uno scout sotto bandiera bianca trasmette una proposta chiara: dieci per cento della produzione, poi venti, poi garanzie umane. Il tono è cortese. Ed è questo che lo rende odioso.

Pagina 6 — Atto 2: l'assemblea spezzata e la strada verso il punto di rottura

La seconda metà dell'Atto 2 trasforma l'informazione in schieramenti. Ogni PNG deve ora rivelare che cosa è disposto a sacrificare per restare coerente con se stesso.

L'assemblea del silo

Se i PG spingono verso la trasparenza, Hamid reclama un'assemblea comune. Cendrine può bloccarla, ma al prezzo di apparire per la prima volta come una guida che ha paura dei propri figli.

Gioca questa assemblea su più livelli.

- Gli anziani vogliono risposte semplici: il fuori uccide, sì o no?
- I giovani vogliono una frase più importante: chi decide al mio posto?
- I Coltivatori vogliono un piano, non un simbolo.
- Bastian vuole confessare il proprio silenzio prima di morire.

Test utili:

- Comando o Manipolazione, Danger 3: ottenere che si ascolti fino in fondo senza scivolare nelle urla
- Empatia, Danger 2: percepire il momento in cui Cendrine sta per chiudersi del tutto
- Cultura, Medicina o Tecnica, Danger 3: presentare le prove senza farle sembrare magiche o false

Come giocare Cendrine in questa scena

Non renderla stupida, solo messa all'angolo. Se i PG espongono Leila, il 2064 e Naia, Cendrine può reagire in tre modi.

- Negazione severa: "Anche se fosse vero, non avevo il diritto di insegnare la speranza a trecento persone senza garanzie."
- Confessione difensiva: ammette che il passato è stato più complesso, ma sostiene che un'apertura non controllata ucciderebbe con ancora più certezza.
- Rottura intima: riconosce di non saper più governare una generazione che non condivide la sua paura.

La scelta di Hamid

Hamid non è un bravo uomo evidente. Se gli si offre il potere, può accettare di aprire prima di tutto per salvare le rese. I PG devono costringerlo a formulare un'etica, non soltanto una logistica.

La scelta di Leo

Leo vuole la libertà, ma non è pronto a guardare morire dei bambini per vincere un simbolo. Se i PG gli mostrano che la superficie richiede metodo e scorta, può accettare un compromesso: una prima uscita sorvegliata invece di un esodo romantico.

Il secondo volto di Ferro

A Pressione 5 o più, Ferro non si accontenta più di inviare messaggi. Due rappresentanti si avvicinano alla porta con una bandiera di trattativa. Chiamano Cendrine "gestore" e propongono protezione, carburante, pezzi per le pompe e sicurezza delle strade in cambio di un prelievo. Sanno già che esiste una frattura interna. Significa che hanno occhi attorno al silo da un po'.

Il ruolo di Grigia prima del climax

Se i PG hanno stabilito un contatto con Grigia, lei può intervenire prima dell'assalto di Ferro. Non come salvatrice gratuita. Come forza interessata.

Può:

- deviare un avvicinamento armato con un'imboscata

- portare la prova che Ferro cattura bambini e recuperatori vivi
- chiedere in cambio una parte del raccolto, cure o accesso all'acqua

Passare all'Atto 3

Alla fine dell'Atto 2, il gruppo deve avere davanti una scelta attiva e costosa, non soltanto un'opinione.

- organizzare la difesa di un silo ancora chiuso
- aprire simbolicamente o concretamente il sas proprio mentre arriva Ferro
- esfiltrare Naia e alcuni Camminatori attraverso la galleria
- rovesciare politicamente Cendrine prima che le armi esterne impongano una soluzione

Il climax funziona meglio se la comunità comprende finalmente la verità proprio nel momento in cui non può più permettersi di trattarla con calma.

Pagina 7 — Atto 3: l'assedio di Mistrau e la vera scelta della porta

Il climax comincia quando la Pressione raggiunge 7, quando Ferro lancia il suo ultimatum finale o quando una fuga di massa diventa irreversibile.

Disposizione drammatica consigliata

Idealmente, metti insieme tutti questi elementi.

- Cendrine deve scegliere tra ordine e verità
- Leo deve scegliere tra simbolo e responsabilità
- Hamid deve scegliere tra sopravvivenza economica e dignità politica
- Ferro è abbastanza vicina fisicamente da rendere costosa ogni esitazione
- Naia o un altro bambino rende concreta la questione del futuro
- Grigia, alleata o minaccia, è presente nel perimetro

Tre possibili luoghi del climax

Il sas principale

Luogo del discorso e del primo gesto irreversibile.

La galleria secondaria

Luogo delle fughe e delle esfiltrazioni.

La sala del Consiglio

Luogo del rovesciamento politico.

Azioni maggiori possibili

1. Difesa collettiva di Mistrau

I PG aiutano il silo a restare chiuso abbastanza a lungo da respingere Ferro, con o senza l'appoggio di Grigia.

Possibile tiro centrale:

- Comando, tattica improvvisata o Tecnica, Danger 5

Rischi:

- morti fra gli abitanti
- prova sul fuori sepolta sotto l'urgenza
- vittoria militare che rafforza il potere dei Guardiani

Ricompensa:

- autonomia preservata nel breve periodo
- possibilità di un'apertura negoziata dopo l'assalto, se la fiducia non è del tutto spezzata

2. Apertura pubblica e patto di soglia

I PG ottengono l'apertura controllata del sas davanti a tutta la comunità. Questa opzione trasforma la porta in una scena di nascita politica.

Possibile tiro centrale:

- Empatia, Comando o Manipolazione, Danger 6

Rischi:

- un tiratore di Ferro o un Guardiano in preda al panico scatena la violenza
- gli anziani vivono l'apertura come un tradimento assoluto
- l'accordo deve includere Grigia o almeno tenerne conto

Ricompensa:

- la comunità vede che la porta può aprirsi senza fine del mondo immediata

- Leo ottiene qualcosa di meglio di una fuga: un precedente

3. Esodo parziale attraverso la galleria

I PG scelgono di salvare Naia, Leo e un piccolo gruppo mentre il silo resta diviso.

Possibile tiro centrale:

- Mobilità, Sopravvivenza o Furtività, Danger 5

Rischi:

- Cendrine lo vive come una mutilazione della comunità
- Ferro può intercettare i fuggitivi
- i figli del silo diventano subito un gruppo nomade vulnerabile

Ricompensa:

- prova vivente che un altro futuro esiste
- possibilità di una campagna itinerante successiva

4. Caduta politica di Cendrine

Se i PG hanno raccolto abbastanza prove e sostegno, possono spingere Cendrine a cedere l'autorità. Questo non risolve l'assedio, ma riconfigura chi parla per Mistrau nel momento critico.

Possibile tiro centrale:

- Manipolazione, Empatia o esposizione pubblica delle prove, Danger 4

Rischi:

- vuoto di potere
- resa dei conti fra generazioni
- Hamid o un altro capo può riprodurre lo stesso controllo in altra forma

Ricompensa:

- la comunità smette finalmente di essere confusa con la paura di una sola persona

Giocare Ferro nel climax

Dara Cendre-Froide sa leggere le dinamiche di debolezza. Più il silo appare diviso, più lei si mostra civile.

Le sue frasi forti:

- "Posso lasciarvi i vostri capi, purché paghiate."
- "Le porte non restano mai a chi esita troppo."
- "Voi chiamate questo libertà. Io lo chiamo una risorsa non messa in sicurezza."

Possibile sacrificio di Cendrine

Cendrine può scegliere di tenere un sas da sola, deviare una carica di Ferro o riconoscere pubblicamente il proprio errore nel momento esatto in cui questo la priva di ogni potere.

Pagina 8 — Atto 3: quattro grandi risoluzioni e le loro conseguenze

Le risoluzioni qui sotto possono essere giocate così come sono o combinate.

Risoluzione A — Il Patto delle Due Soglie

Condizione: i PG ottengono un'apertura controllata, respingono o dissuadono Ferro e poi stabiliscono un accordo pubblico tra Guardiani, Coltivatori, Camminatori e, se necessario, Grigia.

Risultato: La porta non è più sacra; diventa regolata. Mistrau istituisce due soglie. La prima protegge l'interno sul piano sanitario. La seconda autorizza missioni inquadrate, baratto limitato e rotazione di esploratori. Leo non ottiene una rivoluzione romantica, ma un diritto scritto. Hamid ottiene terre da valutare. Cendrine resta memoria, non più sovranità.

Costo:

- il silo perde l'innocenza di rifugio chiuso
- gli anziani vivono una forma di lutto politico
- Grigia o un altro gruppo esterno dovrà essere trattato come partner o vicino, non come rumore di fondo

Risoluzione B — Fortezza salvata, futuro rimandato

Condizione: Ferro viene respinta, i PG sostengono la chiusura e Leo rinuncia o fallisce a ottenere un'apertura concreta.

Risultato: Mistrau sopravvive militarmente e può persino uscirne rafforzata nel breve periodo. I Guardiani irrigidiscono i protocolli. Il Morse viene proibito. I giovani vengono dispersi fra mansioni e dormitori. Cendrine ringrazia sinceramente i PG, convinta che abbiano salvato trecento vite.

Costo:

- la questione della libertà viene sepolta, non risolta
- Leo può diventare un clandestino permanente o sparire più avanti
- Hamid sa ormai che il modello è condannato nel medio periodo

Risoluzione C — La Strada dei Figli

Condizione: i PG accompagnano Leo, Naia e un gruppo ridotto fuori dal silo attraverso la galleria, con o senza l'accordo ufficiale.

Risultato: Mistrau resta in piedi, ma amputata di una parte della sua gioventù volontaria. Questo finale sposta la campagna altrove. I figli del silo imparano il vento, le distanze, gli odori, la fame non razionata e la possibilità di scegliere. Il fuori non è gentile, ma smette di essere astratto.

Costo:

- frattura definitiva con Cendrine, salvo un consenso dell'ultimo istante
- vulnerabilità logistica molto alta
- i fuggitivi diventano un bersaglio per Ferro o un simbolo per altre enclave

Risoluzione D — Caduta di Mistrau

Condizione: l'assedio va male, Ferro entra oppure la guerra civile interna esplose nel pieno del combattimento.

Risultato: Il silo non deve necessariamente sparire in un'esplosione. Può cadere più lentamente, tramite tributo, occupazione o partenza forzata dei quadri dirigenti. È il finale più oscuro, ma può aprire una campagna di resistenza, riconquista o dispersione.

Costo:

- morti civili
 - perdita di sementi, archivi o autorità
 - i PG dovranno convivere con la domanda: avrebbero potuto ottenere l'apertura abbastanza presto da evitare un'apertura con la forza?
- ### Domande di debrief
- Chi, nel silo, vi è sembrato più difficile da giudicare onestamente?
 - Quale verità il vostro personaggio ha detto troppo tardi?
 - Se un bambino di Mistrau vi chiede che cosa significhi "essere liberi", quale risposta osate dargli adesso?

Epiloghi brevi consigliati

- Naia vede il cielo per la prima volta; piange o ride e nessuno sa dire quale sentimento prevalga.
- Cendrine, viva o morta, lascia un quaderno di Aurore finalmente accessibile.
- Grigia fa recapitare un'offerta o un avvertimento, prova che il fuori ora ricorda il nome del silo.
- Un altro segnale Morse, più lontano, risponde qualche giorno dopo. Forse Mistrau non era l'unica porta chiusa della regione.

Pagina 9 — Tabelle D6, PNG dettagliati e creature

Tabella D6 — Incidenti nel silo

- 1. Una pompa rallenta bruscamente; la prossima azione di Tecnica subisce -1 dado se nessuno mette in sicurezza il circuito.
- 2. Un bambino fa una domanda innocente che ammutolisce un'intera stanza per dieci secondi.
- 3. Un Guardiano riconosce una parola del diario di Leila e capisce di essere stato ingannato per anni.
- 4. Il segnale Morse riparte da solo per tre sequenze mentre Leo è sotto sorveglianza.
- 5. Sparisce una razione; i sospetti ricadono subito sui Camminatori.
- 6. Bastian crolla per un istante, mormora "non era il fuori, eravamo noi", poi rifiuta di dire altro davanti a testimoni.

Tabella D6 — Ciò che si trova vicino all'uscita secondaria

- 1. Vecchia borraccia con inciso il nome di Leila, ancora chiusa da un panno usato per filtrare l'acqua.
- 2. Nido di piccoli animali mutanti, prova che la zona non è sterile.
- 3. Impronte recenti di stivali disciplinati: esploratori di Ferro a meno di un giorno di distanza.
- 4. Vecchio graffito di un reduce del 2064: "Abbiamo visto alberi. Non lasciate che cancellino questo."
- 5. Resti di una vecchia balisa di baratto smontata, prova che qui esisteva una rete esterna.
- 6. Kit medico improvvisato con pomata solare artigianale mezza secca.

Tabella D6 — Complicazioni durante l'assedio

- 1. Un colpo perso perfora una condotta d'acqua secondaria.
- 2. Due giovani vogliono uscire a combattere per dimostrare il proprio valore; sono male equipaggiati.
- 3. Un errante mutante ferito si rifugia sulla soglia e supplica in modo quasi intelligibile.
- 4. Dara Cendre-Froide propone all'improvviso una tregua individuale a un PG.
- 5. Un Guardiano blocca la galleria secondaria senza avvisare nessuno.
- 6. Naia scompare, convinta di essere un peso per tutti.

Blocchi YZE compatti — PNG

Madre Cendrine Pelletier — Guida del silo, memoria del disastro

ATTR Forza 2 · Agilità 2 · Arguzia 4 · Empatia 4 Resistenza 4 · Stress 3 Competenze: Comando 3 · Manipolazione 2 · Osservazione 2 · Sopravvivenza 1 EQUIPAGGIAMENTO: mazzo di chiavi dei sas, quaderno di Aurora, mantello da consiglio federato, vecchia pistola sotto chiave ATK Vecchia pistola +1 [2 danni] · Portata M CAPACITÀ SPECIALE: Autorità profonda. Una volta per scena, Cendrine può imporre un silenzio o un rinvio di un minuto anche a una folla tesa, salvo che una prova sul 2064 le venga agitata contro in pubblico. PUSH: se spinge un tiro sociale e ottiene 1, rivela suo malgrado la paura intima che alimenta la sua durezza.

Hamid Velu — Responsabile delle colture, pragmatico senza più margine

ATTR Forza 3 · Agilità 2 · Arguzia 4 · Empatia 3 Resistenza 4 · Stress 2 Competenze: Tecnica 3 · Cultura 3 · Osservazione 2 · Manipolazione 2 EQUIPAGGIAMENTO: tavoletta dei rendimenti, coltello agricolo, quanti filtranti, bustina di sementi rare ATK Coltello da potatura +1 [1 danno] · Portata C CAPACITÀ SPECIALE: Calcolo del vivente. Hamid può concedere +2 dadi a una scena legata a risorse, raccolti, acqua o fattibilità di un piano sostenibile. PUSH: con un 1, Hamid riduce qualcuno a variabile utile e perde 1 Empatia per la scena.

Leo Mistrau — Voce dei Camminatori

ATTR Forza 2 · Agilità 3 · Arguzia 3 · Empatia 4 Resistenza 3 · Stress 2 Competenze: Mobilità 3 · Osservazione 2 · Manipolazione 2 · Furtività 2 EQUIPAGGIAMENTO: lampada a mano, quaderno Morse, giacca rattoppata, chiave artigianale della galleria ATK Sbarra leggera +1 [1 danno] · Portata C CAPACITÀ SPECIALE: Dire il vero con semplicità. Quando Leo parla senza giri di parole della vita nel silo, concede +1 dado a chi cerca di coinvolgere i giovani o umanizzare il dibattito. PUSH: con un 1, trasforma la sincerità in provocazione e fa salire la Pressione di 1.

Dottor Bastian Sorel — Medico del silo, testimone della menzogna

ATTR Forza 1 · Agilità 2 · Arguzia 4 · Empatia 4 Resistenza 3 · Stress 3 Competenze: Medicina 4 · Osservazione 2 · Cultura 2 · Empatia 2 EQUIPAGGIAMENTO: kit medico, occhiali incrinati, vecchi registri, pomata per la fotosensibilità di Naia ATK Bisturi d'emergenza +1 [1 danno] · Portata C CAPACITÀ SPECIALE: Fascicolo sepolto. Una volta per scenario, Bastian può produrre un documento medico o una testimonianza che riduce di 2 il Danger di una scena in cui emerge la verità. PUSH: con un 1, il senso di colpa lo paralizza o gli fa confessare la cosa sbagliata nel momento peggiore.

Grigia — Capo degli erranti, ancora capace di patto

ATTR Forza 4 · Agilità 3 · Arguzia 2 · Empatia 2 Resistenza 5 · Stress 1 Competenze: Sopravvivenza 3 · Osservazione 3 · Corpo a corpo 2 · Intimidazione 2 EQUIPAGGIAMENTO: lame di recupero, mantello di pelli oliate, talismano di vetro levigato ATK Artigli e lama corta +2 [2 danni] · Portata C CAPACITÀ SPECIALE: Nasso del perimetro. Grigia rileva prima di chiunque altro un grande avvicinamento umano, una riserva di cibo o una traccia recente. PUSH: con un 1, la fame o la diffidenza riprendono il sopravvento e qualsiasi accordo diventa temporaneamente nullo.

Creature e avversari

Soldato Ferro — Predone disciplinato della signorina mobile

ATTR Forza 3 · Agilità 3 · Arguzia 2 · Empatia 1 Resistenza 4 · Armatura 2 Competenze: Distanza 3 · Mobilità 2 · Intimidazione 2 · Osservazione 1 EQUIPAGGIAMENTO: fucile da caccia, gilet recuperato, borraccia di alcol forte, radio a corto raggio ATK Fucile da caccia +2 [3 danni] · Portata M CAPACITÀ SPECIALE: Pressione di gruppo. Finché sono almeno in due, i Ferro ottengono +1 dado in intimidazione e nelle azioni di copertura. PUSH: con un 1, il soldato spara troppo presto, rivela la propria posizione o colpisce una risorsa utile.

Errante mutante affamato — Umano alterato da esposizione e fame

ATTR Forza 3 · Agilità 3 · Arguzia 1 · Empatia 1 Resistenza 4 · Armatura 0 Competenze: Sopravvivenza 2 · Furtività 2 · Corpo a corpo 2 · Osservazione 1 EQUIPAGGIAMENTO: attrezzi rotti, corde, ossa, stracci spessi ATK Carica e morso +2 [2 danni] · Portata C CAPACITÀ SPECIALE: Odore di raccolto. Un errante mutante ottiene +1 dado per rintracciare una fonte di cibo o un'uscita poco sorvegliata. PUSH: con un 1, dimentica ogni prudenza e si getta sul bersaglio più vicino.

Pagina 10 — Appendici, worldbuilding, agganci di campagna e avviso FTL

Vita quotidiana a Mistrau

Una giornata tipo spiega gran parte delle sue tensioni. Sveglia per sezioni, controllo dei filtri, lavoro di coltivazione o manutenzione, lezioni, pasto comune razionato, ora di silenzio tecnico, spegnimento graduale. Ai giovani manca la privacy quanto l'orizzonte.

Miti che il silo racconta sul fuori

- Il cielo rende folli coloro che lo hanno dimenticato.
- I raccolti all'aperto attirano sempre i predoni prima dei vicini.
- Ogni luce naturale finisce per rivelare le debolezze che si nascondono.
- I bambini nati sottoterra si ammalano se vedono troppo vasto tutto in una volta.

Nessuno di questi miti è del tutto falso. Nessuno giustifica, però, una reclusione assoluta.

Collegare questo scenario a un setting YZE più ampio

I Figli del Silo si integra facilmente in qualsiasi campagna post-apocalittica incentrata su enclave, strade di baratto e società ricostruite attorno a un trauma unico.

Usa Mistrau come:

- rifugio ambiguo a cui i PG tornano per negoziare cure, sementi o un'alleanza
- possibile origine di un PG nato sottoterra
- punto di partenza di una micro-confederazione di comunità rurali se l'apertura riesce
- esempio tragico di ciò che accade quando la sopravvivenza tecnica sostituisce poco a poco il consenso politico

Agganci di campagna

- Le coordinate trovate nel diario di Leila conducono a una vecchia catena di enclave agricole, alcune delle quali potrebbero esistere ancora.
- Ferro non perdona un fallimento umiliante; Dara prepara una vendetta con più uomini o con alleati interni comprati.
- Naia potrebbe diventare il primo bambino del silo curato stabilmente fuori, trasformandosi in un simbolo politico involontario.
- Grigia chiede ai PG di aiutarla a negoziare con un'altra comunità che rifiuta di riconoscere i mutanti come umani.
- Il quaderno di Aurore contiene piani incompleti per altri rifugi cooperativi mai confermati.
- Un secondo segnale Morse parte da un'antica stazione di pompaggio, come se Mistrau avesse risvegliato altre sacche umane nascoste.

Consigli d'atmosfera

- Descrivi sempre il contrasto fra relativa abbondanza e claustrofobia. Il silo non è miserabile; è troppo chiuso per restare sano.
- Non premiare solo il coraggio fisico. In questo scenario, dire una verità al momento giusto può contare più di un colpo riuscito.
- Rendi il fuori duro ma respirabile. Se lo fai diventare totalmente invisibile, il dilemma sociale crolla.
- Lascia dignità a ogni parte in causa. Lo scenario funziona meglio quando i PG capiscono perché sia così difficile condannare Cendrine senza minimizzare ciò che ha davvero salvato.

Avviso Year Zero Engine Free Tabletop License

Publicato su licenza per il Year Zero Engine da Tomas Harenstam / Free League Publishing. Questo prodotto si basa sul Year Zero Engine Standard Reference Document, progettato da Tomas Harenstam e pubblicato da Free League Publishing. Pubblicato sotto la Year Zero Engine Free Tabletop License (FTL). freeleaguepublishing.com

This work is based on the Year Zero Engine, product of Free League Publishing, and licensed for our use under the Free Tabletop License. Licenza: <https://freeleaguepublishing.com/wp-content/uploads/2026/03/Year-Zero-Engine-License-Agreement-version-1.1.pdf>
Contenuto originale MythCore. Questo scenario non è un prodotto ufficiale Free League e non è affiliato, approvato o sponsorizzato da Free League Publishing.
Divulgazione IA: testo e sviluppo visivo assistiti da IA generativa, poi revisionati e finalizzati da MythCore.