

Hook + Panoramica



SCÉNARIO-FLASH

YZE

PWYW

I Figli del Silo

YZE · Esperienza 0-1 · 3-5 ore · Italiano

I FIGLI DEL SILO

****Sottotitolo:** Sono sopravvissuti chiudendosi al mondo. Qualcuno all'interno ha deciso che questo deve cambiare.**

Quarantasette anni dopo ****la Caduta**** - il crollo di reti, città e governi -, la regione dell'antica Provenza e un mosaico di zone leggermente irradiate, borghi di sopravvissuti e territori vuoti dove la natura mutata si è ripresa ogni cosa.

I PG attraversano questa regione quando intercettano un segnale. Breve. Ripetuto. Preciso.

• - - - - -

Morse. S.O.S. La sorgente è una collina a due chilometri, sotto cui il terreno vibra per il lavoro di una macchina ben tenuta.

Il ****Silo Misträu**** non compare su nessuna mappa. Eppure è qui fin dall'inizio. E qualcuno al suo interno conta sul fatto che la gente la fuori sappia ancora leggere il morse.

Parametri della sessione

|| | | | --- | | ****Sistema**** | Year Zero Engine (Post-Apocalittico) | ****Giocatori**** | 3-5 | ****Durata**** | 3-5 ore | ****Tono**** | Morale, brutale, speranza fragile | | ****Promessa**** | Dilemma tra libertà e sicurezza, negoziazione di risorse, tre fazioni da navigare, scelte che contano |

Countdown - La Pressione Esterna

Segna una casella ogni ora reale o dopo ogni grossa complicazione.

`` [] [] [] [] [] [] ``

- **Caselle 1-2****: gli erranti mutanti non hanno ancora individuato i PG.
- **Caselle 3-4****: uno scout della fazione Ferro entra nella zona.
- **Caselle 5-6****: Ferro assalta il silo al tramonto, che i PG siano ancora lì oppure no.

Hook immediato (scegli o 1d4)

1. Il segnale in morse dice più di S.O.S. - dopo la sequenza standard: ****BAMBINA MALATA. MEDICO TROPPO VECCHIO. AIUTO.**** 2. Un PG riconosce il codice identificativo nel segnale - e il codice personale che gli aveva insegnato una persona cara scomparsa. 3. Un mercante itinerante incontrato ieri ha menzionato il Silo Misträu con paura evidente: ****Non fanno entrare mai nessuno. Mal.**** 4. Da lontano i PG vedono un gruppo di erranti mutanti girare attorno alla collina. Non attaccano. Aspettano qualcosa.

Situazione + Struttura del Silo

Da leggere ai giocatori

La collina sembra uguale a tutte le altre, salvo per i pannelli solari artigianali fissati sul versante sud. E per quel lieve odore di terra lavorata, compost e qualcosa di verde in un mondo che ha quasi dimenticato il suo profumo. Una porta di metallo rinforzata e seminascosta sotto reti mimetiche. Una telecamera di sorveglianza, vecchia ma attiva, vi osserva da quando avete superato la linea degli alberi.

Verita del Silo Mistrau

Nel 2040, 18 mesi prima della Caduta, un'ingegnera agronoma di nome ****Aurore Pelletier**** trasforma un'antica cantina cooperativa vinicola in un bunker agricolo. Vi raccolse 40 persone con semi, attrezzature idroponiche e una regola semplice: insieme, oppure niente.

Oggi 300 persone vivono in uno spazio pensato per 60. Aurore è morta 20 anni fa. Sua figlia, ****Cendrine Pelletier****, guida il Silo con un pugno di ferro benevolo. Per 47 anni nessun estraneo è entrato. Nessun abitante è uscito.

La persona che invia il morse si chiama ****Leo**** - 19 anni, nato nel Silo, non ha mai visto altro che queste pareti.

Struttura giocabile

****L'ingresso rinforzato**** Accesso unico, telecamera, citofono, sas a doppia porta. Gli abitanti non sono armati all'interno - non ne hanno mai avuto bisogno. Madre Cendrine può scegliere se aprire oppure no.

****La sala d'accoglienza ("La Terrazza")**** Se i PG entrano, vengono condotti qui: tavoli comuni, lanterne artigianali, odore di zuppa. Uno spazio progettato per impressionare i possibili visitatori: pulito, ordinato, lievemente intimidatorio per contrasto con il mondo esterno.

****I livelli agricoli (Livelli 2-4)**** Idroponica, fungaie, allevamento di vermi e insetti. Il 40% della popolazione vive e lavora qui. È la base della fazione dei ****Coltivatori**** (vedi Fazioni).

****Il livello residenziale (Livello 5)**** Dormitori, scuola, sala riunioni. Sovraffollato da 15 anni. Tensione costante per le risorse. Leo si trova qui.

****La camera del Consiglio (Livello 6)**** Madre Cendrine e i suoi quattro consiglieri si riuniscono qui. Archivi della Caduta, diari di Aurore, piante del Silo. Un documento del 2072 raccomandava una "missione esplorativa" - respinta 12-2.

****I tunnel di servizio (Livello 7)**** Accesso a filtrazione, ventilazione e riserve d'emergenza. Esiste un'uscita secondaria - sigillata nel 2045, ma non crollata.

Le Tre Fazioni

****I GUARDIANI**** (guidati da Cendrine Pelletier) ****"Il fuori ci ha già uccisi una volta."***

Mantenere l'isolamento totale. La sicurezza collettiva conta più di qualsiasi desiderio individuale. Costituiscono il 40% della popolazione: i più anziani e i più influenti. Non sono crudeli - sono traumatizzati.

****I Coltivatori**** (guidati da ****Hamid Velu****, 45 anni) ****"La terra non basta più. Dobbiamo trovarne altra."***

Fazione pragmatica. Vuole negoziare risorse con l'esterno, in particolare terreni coltivabili sicuri per alleggerire la pressione sui livelli agricoli. Non vogliono "uscire", vogliono "scambiare". Rappresentano il 35% della popolazione.

****I Camminatori**** (guidati da ****Leo Mistrau****, 19 anni) ****"Sono nato qui. Questa è tutta la mia vita. E non l'ho scelta io."***

Gruppo di giovani nati nel Silo che non hanno mai visto altro. Non vogliono fuggire - vogliono il diritto di scegliere. Rappresentano il 25% della popolazione e non hanno alcun peso politico formale. Leo ne è il volto e la voce.

PNG + Ostacoli + Incontri

PNG chiave

****MADRE CENDRINE PELLETIER - Capo del Silo** *Donna, 68 anni, occhi grigi, voce dolce e assoluta.***

Ha visto persone morire a causa di decisioni di apertura gestite male. Ha 68 anni ed è nel giusto sull'80% delle cose. Questo è il problema: il 20% in cui sbaglia e quello che conta adesso.

Motivazione: Fare in modo che i suoi figli sopravvivano alla sua morte. ***Segreto:*** Un gruppo di 12 persone tento di andarsene nel 2064. Tre tornarono malate. Due morirono all'interno nei giorni successivi. Cendrine fece cancellare l'episodio dagli archivi pubblici. Hamid lo sa.

****HAMID VELU - Capo dei Coltivatori** *Uomo, 45 anni, mani callose, pragmatico, sorridente ma calcolatore.***

Vuole negoziare direttamente con i PG. Ha cose da offrire - semi rari, tecniche idroponiche - e cose da chiedere: terreni esterni mappati e sicuri, materiale di filtrazione.

Motivazione: Risolvere la crisi agricola prima che diventi una crisi alimentare. ***Segreto:*** Sa del tentativo di uscita del 2064. Aspetta il momento giusto per usarlo contro Cendrine.

****LEO MISTRAU - L'emittente del segnale** *Uomo, 19 anni, sguardo diretto, nato nel Silo, non ha mai visto un cielo non filtrato.***

Ha imparato il morse negli archivi della nonna adottiva. Non invia il segnale solo per se stesso - lo invia per tutti quelli che ancora non hanno una voce.

Motivazione: Il diritto di scegliere, non la libertà a ogni costo. ***Segreto:*** La sua "malattia" nel segnale iniziale era una copertura. Sta bene. Ha sua sorella adottiva, ****Naia****, 8 anni, ha sviluppato una lieve mutazione (pelle fotosensibile) che il medico del Silo non riesce a curare. Leo voleva attirare un medico esterno senza allarmare il Consiglio.

Due Minacce Esterne

****GLI ERRANTI MUTANTI**** Gruppo di 8-12 individui fortemente mutati, un tempo parte di una famiglia allargata della regione di Manosque. Non sono mostri - sono affamati, in parte lucidi e sentono da settimane l'odore del cibo del Silo.

Cosa vogliono: Mangiare. Essere lasciati in pace. ***Cosa possono diventare:*** Una minaccia distruttiva se ignorati, oppure un improbabile patto di "protezione del perimetro" se qualcuno trova il tempo di comunicare con la loro capo, ****Grigia****, donna, 40 anni, mutazioni visibili sul volto, intelligenza intatta.

****LA FAZIONE FERRO**** Gruppo armato di 30 persone con base nelle rovine ricostruite dell'antica Manosque, a 18 km di distanza. Raccogliono "tributi" dai gruppi di sopravvissuti del settore. Hanno individuato il Silo 3 mesi fa. Arrivano al tramonto (casella 6 del countdown) per "offrire servizi di protezione".

Cosa vogliono: Il 20% della produzione agricola del Silo ogni mese, in cambio della non distruzione. ***Cosa possono diventare:*** Un nemico diretto se i PG li affrontano, oppure un nemico rimandato se i PG aiutano il Silo a fortificarsi prima del loro arrivo.

Ostacoli e scene chiave

****Entrare nel Silo (Negoziazione, Danger 5-7)**** Cendrine non lascia entrare nessuno. I PG possono mostrare il segnale di Leo, offrire risorse rare, minacciare (sconsigliato), oppure raggiungere Leo attraverso l'uscita secondaria (Esplorazione, Danger 6).

****Navigare tra le tre fazioni (Relazione, Danger variabile)**** Ogni fazione ha bisogno dei PG in modo diverso. Aiutare troppo una delle tre allontana le altre due. I PG possono tentare di organizzare un voto del Silo - ma Cendrine può bloccarlo.

****L'arrivo di Ferro al tramonto**** Questo impone una decisione: aiutare a difendere il Silo (consuma risorse, rende Ferro un nemico permanente), negoziare (Cendrine deve accettare di esporre la guida agli estranei), oppure andarsene (il Silo affronta Ferro da solo).

Stat Block YZE

Errante Mutante (combattimento base) *Umano fortemente mutato, disperato ma non stupido.*

Attributo	Valore		---	---		Forza		3		Agilità		3		Arguzia		2		Empatia		2		Resistenza		10		Armatura		0
-----------	--------	--	-----	-----	--	-------	--	---	--	---------	--	---	--	---------	--	---	--	---------	--	---	--	------------	--	----	--	----------	--	---

****Attacchi****

- Mischia improvvisata: Danger 5 - Danni 2
- Carica di gruppo (3+): Danger 4 per assalitore - Danni 1 ciascuno

****Particolarità - Mutazione**** Tira 1d4 per l'errante bersaglio: 1. Pelle ignifuga (Armatura +1 contro il fuoco) 2. Olfatto potenziato (rileva i PG nascosti, Danger 4) 3. Forza aumentata (danni in mischia +1 ma Agilità -1) 4. Rigenerazione lenta (recupera 1 Resistenza per round se non è in combattimento attivo)

Soldato Ferro (armato, addestrato) *Combattente della fazione Ferro, equipaggiato con materiale recuperato, disciplinato.*

Attributo	Valore		---	---		Forza		3		Agilità		3		Arguzia		2		Empatia		1		Resistenza		12		Armatura		2	(giubbotto protettivo recuperato)
-----------	--------	--	-----	-----	--	-------	--	---	--	---------	--	---	--	---------	--	---	--	---------	--	---	--	------------	--	----	--	----------	--	---	-----------------------------------

****Attacchi****

- Fucile a pompa (portata lunga): Danger 6 - Danni 3
- Coltello da combattimento (mischia): Danger 5 - Danni 2
- Granata fumogena: crea una zona di copertura, annulla i vantaggi di posizione nemici per 2 round

****Protocollo Ferro**** Se due soldati sono fuori combattimento, gli altri effettuano un tiro di morale (Danger 5). In caso di fallimento, si ritirano e tornano in forze due giorni dopo.

Finali + Tabelle + Seguito + Crediti

Condurre la scena finale

La scena finale scatta all'arrivo di Ferro (casella 6 del countdown) o quando i PG prendono una decisione irreversibile sul futuro del Silo.

****Variabili chiave**:**

- Gli erranti sono possibili alleati o una minaccia in più?
- Cendrine è stata affrontata sul suo segreto del 2064?
- Leo ha parlato pubblicamente al Silo?
- I PG hanno rinforzato le difese prima dell'arrivo di Ferro?

Finale aperto (aggancio di campagna)

Non esiste un "buon" finale in questo scenario - esistono solo finali che lasciano il mondo diverso.

****Variante A - Il Silo si apre un poco**** Cendrine accetta un accordo minimo: scambio di risorse con l'esterno, Leo può partire ma non per sempre, i Coltivatori ottengono accesso a una zona agricola esterna, Ferro viene respinto o pagato. Qualcosa di fragile è iniziato.

***Conseguenze di campagna:** Il Silo diventa una possibile base per i PG. Naia (la sorella di Leo) ha bisogno di cure che il Silo non possiede. Ferro tornerà, meglio preparata.

****Variante B - Il Silo si chiude ancora di più**** Il tentativo di apertura è andato male. Ferro ha causato danni, oppure gli erranti hanno attaccato durante la confusione, oppure il Consiglio ha votato contro ogni cambiamento dopo un incidente. Leo viene confinato nel Silo. Il segnale non tornerà.

***Conseguenze di campagna:** I PG sanno che lì vivono 300 persone isolate, e che forse quella occasione era l'ultima. Questa conoscenza pesa.

****Variante C - I Camminatori se ne vanno**** Leo e altri 20-40 giovani del Silo seguono i PG. Ne fuga ne espulsione - una partenza negoziata, dolorosa. Cendrine lascia andare i suoi figli perché non può fare altrimenti. Hamid resta per ricostruire.

***Conseguenze di campagna:** I PG hanno ora un gruppo da proteggere e nutrire. I Camminatori sono insieme una risorsa (energia, nuove competenze agricole) e una responsabilità. La loro esistenza all'esterno cambia l'equilibrio della regione.

Tabella 1d6 - Cosa contengono gli archivi del Silo

| Tiro | Scoperta | |---|---| | 1 | Una mappa della regione del 2043, annotata a mano, con zone segnate "ancora pulite" - alcune sono oggi note ai PG come irradiate | | 2 | I nomi e le specializzazioni di 40 ingegneri, medici e agronomi entrati nel Silo nel 2040 - varie famiglie della regione potrebbero pagare per ritrovare tracce dei loro antenati | | 3 | Un trattato artigianale sulle tecniche di filtrazione dell'acqua scritto da Aurore Pelletier - vale una fortuna nel settore giusto | | 4 | Un diario personale datato 2064 - qualcuno descrive il giorno in cui decise di non partire con il gruppo di uscita | | 5 | Semi di tre varietà di ortaggi pre-Caduta, ritenuti estinti - intatti, sigillati ermeticamente | | 6 | Una radio funzionante, riparata e nascosta, che intercetta trasmissioni di un'altra comunità a 200 km |

Tabella 1d4 - Complicazioni sul campo

| Tiro | Complicazione | |---|---| | 1 | Un errante mutante ferito arriva all'ingresso del Silo e chiede asilo - parla ancora chiaramente | | 2 | Naia (la sorella di Leo) ha una crisi di fotosensibilità e deve essere curata subito | | 3 | Un Coltivatore ha negoziato in segreto con Ferro - ha indicato loro l'ingresso secondario | | 4 | Il sistema idroponico del livello 3 si guasta: senza pezzi di ricambio esterni, il Silo perde il 30% della produzione entro due settimane |

Meccaniche YZE usate

- ****Gestione delle risorse**:** i PG hanno risorse da offrire (cibo, medicine, munizioni) - ogni offerta e una scelta strategica
- ****Esplorazione di zona**:** avvicinamento alla collina, scoperta degli accessi secondari, mappatura del Silo
- ****Corruzione / Mutazione**:** possibile esposizione agli erranti mutanti - tiro di Resistenza in caso di contatto prolungato nelle zone leggermente irradiate
- ****Negoziazione**:** tiri di Manipolazione o Empatia per navigare tra le tre fazioni
- ****Combattimento YZE**:** se Ferro attacca o se gli erranti vengono provocati

Dilemma morale centrale (promemoria per il GM)

Questo scenario non premia i PG che "salvano" il Silo secondo la propria idea di bene. Premia chi ****ascolta**** ciò che le varie parti vogliono davvero, chi capisce cosa può essere negoziato e cosa no, e chi compie scelte con conseguenze reali - positive per alcuni, dolorose per altri.

Non esiste una soluzione magica. Cendrine potrebbe avere ragione, Leo potrebbe avere ragione. Entrambe le cose possono essere vere nello stesso momento.

Crediti

- Ideazione e testo: MythCore Studio
- Collana: Scenari Flash - Piloti Multi-Genere
- Genere: Post-Apocalittico | Sistema: Year Zero Engine

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.