



# The Sound of Silence

Una realtà per il GDR Anime e Sangue (e non solo!)

Vittorio "Djarrah" Boemio

*"Hello darkness, my old friend..."*

In un mondo ferito da una ormai lontana guerra, l'umanità è costretta in una notte eterna a causa di una coltre di nubi formata dagli scarichi industriali delle fabbriche. L'impegno di nuove armi batteriologiche ha diviso le popolazioni in due: da una parte i facoltosi, i quali hanno potuto permettersi un posto in speciali aree sotterranee sigillate per restare asettiche, dall'altra la popolazione comune, lasciata in balia delle nuove malattie, e costretta ad arrangiarsi con mezzi di fortuna per evitare il contagio e sopravvivere nelle spoglie delle vecchie città in rovina.

*"Neath the halo of a street lamp  
I turned my collar to the cold and damp..."*

Uno dei metodi più diffusi per proteggersi dai patogeni bellici trasmessi per via aerea è l'utilizzo di speciali collari ideati da una casa farmaceutica americana: questi ricoprono l'area compresa dalla base del collo fin sopra il naso, includendo anche le orecchie. I collari comprendono un respiratore con purificatore annesso collegato direttamente alla laringe, al di sotto delle corde vocali, un filtro nasale capace di riconoscere esternamente gli odori e inviarli direttamente al cervello, lasciando il naso chiuso al passaggio di aria, e coperture isolanti per le orecchie, in grado di attutire i rumori, poiché vi sono patogeni in grado di lesionare i timpani, abbassando drammaticamente la soglia del dolore. Infine, vi sono aperture pressurizzate per iniezioni direttamente nella carotide oppure nella giugulare (dalla quale è possibile effettuare anche rapidi prelievi per controllare lo stato di infezione), e un foro per ingerire cibo liquido direttamente dall'esofago. Nonostante siano presenti numerosi dispositivi, il materiale del collare è molto flessibile, permettendo i naturali movimenti del collo.

*"People talking without speaking  
People hearing without listening..."*

Siccome le corde vocali vengono evitate nel circolo dell'aria, è stato sviluppato dalla stessa casa farmaceutica uno stimolatore in grado di creare una sorta di rete telepatica tra tutti i possessori dello stesso. Ne consegue che la comunicazione viene eseguita a livello mentale e non selettivo, portando ad uno stato di confusione se ci si trova in un posto con parecchie persone, tutte impegnate in una conversazione: per questo motivo, una delle prime cose che viene insegnata ai bambini che hanno ricevuto lo stimolatore è imparare ad ignorare le voci nella propria testa che non sono rivolte verso di loro.

*"Fools, said I, you do not know  
Silence like a cancer grows..."*

Tra i vari patogeni rilasciati dalle nazioni durante la guerra, il più aggressivo è forse il batterio *Streptococcus Vocalis*, in grado di resistere alla maggior parte degli antibiotici e filtri in circolazione, che attacca le corde vocali generando in queste polipi a rapidissimo sviluppo, in grado di bloccare completamente la laringe nel giro di qualche ora. È per questo motivo che i collari diffusi tra la popolazione presentano un'apertura laringea al di sotto delle corde vocali. Per i disagi che comporta è anche chiamato dalle persone comuni "Il Silenzio".

*"And the people bowed and prayed  
To the neon god they made..."*

La mancanza di luce e di cibo causata dalla guerra, unita ai variabili stati di instabilità mentale causata da alcuni patogeni, ha spinto una parte di popolazione ad adorare nuove divinità. La più diffusa è il dio Neon, che i fedeli credono risiedere nelle insegne e nelle luci al neon presenti nelle vecchie città, in grado di donare loro la luce in questa epoca buia, nonché ad indicare i luoghi dove il dio ha posto i suoi doni per i fedeli (le insegne dei supermercati/armerie/ecc.). È costume, dopo aver prelevato tutti i doni del dio, rimuovere l'insegna del posto e portarla nella cappella locale, dove andrà a far parte della torreggiante pila di neon collegati che verrà venerata come manifestazione del dio in terra, insieme alle luci presenti in luoghi dove la gente non è solita transitare o abitare (che altrimenti verrebbero inutilizzate) e a vecchi elettrodomestici non più utili come televisioni (piatte e a tubo catodico).

*“And the sign said, the words of the **prophets** are written on the subway walls...”*

Inizialmente nata come una religione di pace, col tempo ha assunto un carattere sempre più militante, diventando il pretesto per la quale colonie di abitanti costrette a vivere negli stenti abbiano iniziato ad attaccare le aree sigillate abitate dai discendenti dei benestanti prebellici in cerca di viveri e medicinali. Ad incentivare questo comportamento sono stati i cosiddetti “profeti”, i quali si autodefiniscono la voce del dio, ed interpretano le indicazioni scritte nelle vecchie reti metropolitane sotterranee come strade da seguire per raggiungere i vari “nidi degli infedeli”, da saccheggiare e convertire al culto (esponendoli al Silenzio, da loro interpretato come una prova divina). Per questo stesso motivo, i vari gruppi tendono a chiamare col nome delle fermate (a volte parzialmente cancellate) le varie “incarnazioni” del dio, ovvero le torri composte dai neon razzati.

*“And whispered in the **sounds of silence.**”*

Il livello tecnologico dell’ambientazione è il classico post-apocalittico futuristico, con armi da fuoco moderne affiancate a rare armi laser, veicoli parzialmente rovinati dal tempo e carburante quasi introvabile, avanzati supporti medici e stimpak a rapida azione già creati per essere compatibili col collare.

Le comunicazioni sono interrotte, e la popolazione deve affidarsi a linee interne come quelle generate dai router nei palazzi che ospitavano uffici: di conseguenza non è raro vedere un’intera tribù (o più di una) occupare i pochi palazzi sopravvissuti ai bombardamenti o interi centri commerciali. A causa della natura del loro dio, gli esperti di elettronica vengono particolarmente apprezzati nella società, e col tempo le tribù hanno cominciato a selezionare il destino dei nascituri fin dai primi anni di età, assegnando loro i ruoli di militare, scavatore, elettricista, medico e balia (ruolo ricoperto dalla maggior parte delle donne), mentre il ruolo del profeta è sempre trasmesso dal predecessore, che sceglie un apprendista. I profeti indossano vecchi abiti appartenuti a figure religiose come parroci, decorate con vari neon, e alcuni di loro ricoprono anche la massima carica militare locale, conducendo il popolo verso la guerra santa. Viene utilizzata sia la vecchia moneta che monete parallele simil-baratto, come pile.

Gli Spiriti che entrano in questa Realtà lo fanno attraverso le reliquie: così vengono chiamate le armi o oggetti che non appartengono a questa terra, e che i profeti del dio riescono a distinguere come armi spiritiche, trovate spesso nelle rovine o nelle frane delle reti metropolitane. Per questo motivo gli Spiriti vengono considerati da alcuni profeti come emissari del dio, mentre da altri come intrusi inviati dagli infedeli. Talvolta, una delle torri di neon adorate dagli abitanti di questa realtà (solitamente quelle situate nelle capitali o comunque città maggiori) comincia a sviluppare coscienza e potere proprio grazie alle preghiere dei fedeli, donando benedizioni ai soldati o manifestandosi in qualsiasi modo, a seconda dei desideri di chi prega (Le torri di tribù particolarmente aggressive avranno magie rosse, quelle delle più protettive acciaio o bianco, e così via) [Se ve la sentite, e se la tribù rispecchia l’ allineamento di questo colore, potete aggiungere il colore fanmade Neon, anche se attualmente non convertito alla seconda edizione di AeS] . Molti Supremi non vedono di buon occhio la creazione di queste pseudo-divinità (che col tempo potrebbero addirittura diventare Falsi Dei!) e potrebbero mandare squadre di Spiriti a fare il lavoro sporco prima che sia troppo tardi.

## Le luci di Manhattan

Avventura per AeS nella realtà "The Sound of Silence"

In questa avventura gli spiriti saranno inviati a distruggere il nascente falso dio "Manhattan", opzionalmente entro tre giorni (al master la scelta). Le armi spiritiche saranno trovate da una squadra di minatori addetta allo sgombero di macerie in un tunnel della metropolitana di New York, in vista dell'imminente attacco alla colonia al di sotto di Central Park (chiamata Cen-Ark poiché il nome della fermata è sbiadito), ma ovviamente questo gli spiriti non lo sanno, e si ritroveranno semplicemente in un tunnel buio, con un muro di detriti davanti a loro. La squadra è composta da L.A. 2/3 fra minatori (esaltati in MO a discapito di MA, almeno 1), militari (esaltati in VI a discapito di MA, 1/2 come scorta ai minatori), e possibilmente medici per curare eventuale infortuni (esaltati in IN a discapito di MA, massimo 1 ma può anche non essere presente), tutti con una armatura fisica data da corpetti antiproiettile, elmetti antiinfortunistici, e così via, capacità "Rete telepatica", dotati di equipaggiamento adatto a loro (picconi, fucili laser, stimpak, torce, radar da polso che emettono una scossa per avvisare della presenza di corpi non identificati in avvicinamento, per compensare l'udito ridotto e ovattato dai collari) e al massimo una miseria in tasca. Servirà un'intera giornata di lavoro per sgomberare i detriti e liberare il passaggio verso la colonia di Cen-Ark, mentre se gireranno i tacchi e proseguiranno nel verso opposto, raggiungeranno la stazione centrale di Manhattan; in qualsiasi caso, l'incontro con topi giganti mutati e deformati dai tumori L.A. 3 esaltati in MO o VI aggiungerà pepe alla storia.

Una volta arrivati alla biglietteria incontreranno un distaccamento di 3-4 militari che chiederà lo stato dei lavori, ed un tecnico addetto alla rete. Una cosa che salterà all'occhio ai giocatori che non conoscono la realtà è la presenza dei collari che non permettono di parlare normalmente, e il fatto che tutte le luci al neon della stazione siano state strappate via. Usciti in superficie, troveranno il cielo completamente coperto di nubi nere, e i lampioni come unica fonte di luce. I grattacieli più grossi del WTC sono crollati, mentre i più bassi, insieme ai centri commerciali, costituiscono le abitazioni delle tribù. In uno di questi vi è il campo di appartenenza del gruppo, al centro del quale vi è la chiesa di Manhattan. Nella strada per il palazzo, illuminato da neon, potrete far incontrare agli Spiriti randagi e piccioni deformi (L.A. 1-4), o addirittura qualche pazzo ricoperto di tumori sfuggito alle esecuzioni, tutti esaltati in VI o MO (solo i profeti e alcuni soldati benedetti dal dio possiedono un punteggio di MA).

Il centro commerciale/palazzo dove è situato il culto di Manhattan assomiglia ad una baraccopoli ai piani bassi, con porte e pareti fatte di lamiera qualora dovessero mancare, mentre ai piani alti gli ufficiali e le persone importanti vivono in stanze quasi totalmente intatte. La Chiesa di Manhattan è ricavata da una vecchia cappella, alla quale sono state rimosse tutte le immagini e i simboli cristiani, sostituiti da insegne neon. Qui i fedeli pregano ogni giorno, e la messa è tenuta dal Profeta Garfunkel, il quale riconoscerà subito gli spiriti, e se non convinto con un tiro IN difficoltà 25, scatenerà tutta la popolazione su di loro. Eventualmente, ci sarà a dare manforte anche il secondo profeta della città (nonché Generale) Simon, il quale preferisce i fatti alle parole, e soprattutto il suo fido spadone alle armi da fuoco.

In un modo o nell'altro (attacco diretto, guadagnare la fiducia dei profeti con le parole o aiutando nella crociata contro Cen-Ark), gli spiriti saranno condotti in una stanza in cima al palazzo, accessibile con codice numerico conosciuto esclusivamente dai profeti, dove risiede la manifestazione in terra del dio Neon (se saranno entrambi morti prima di aver condotto gli spiriti al dio, scatenate un terremoto nella zona, e una voce parlerà nella mente degli spiriti intimandoli a confrontarlo faccia a faccia, poiché lui non ha paura di nulla e farà di tutto per proteggere il suo popolo).

Manhattan, il dio Neon, è una torre composta da insegne, luci, televisori al plasma ed elettrodomestici che si erge per una decina di metri sul tetto dell'edificio, invisibile dall'esterno perché il tetto è circondato da pesanti lamiere decorate con neon, e che termina con una grossa sfera metallica. Manhattan riconoscerà subito gli Spiriti come ostili e spingerà Simon e Garfunkel, se presenti, ad attaccare. Se uno o più profeti sono stati eliminati dagli Spiriti, aggiungete un numero variabile di soldati.

## **Mini bestiario per l'avventura**

### **Generale Simon, Profeta di Manhattan**

L.A. 5 Eroico

VI 10 MO 5 IN 0 MA 5

Valore 30 PM 10 3 D/A

Armature fisiche: 2 magiche: 0

Arma Benedetta di Manhattan (Lame affilate) Min.10

Colpire dove fa male Min.10

Rete telepatica

Simon è un omaccione di due metri ben piazzato che utilizza il suo spadone preferendo il combattimento ravvicinato. Quando utilizza la sua Capacità, i neon sull' elsa dello spadone si illuminano di rosso, e la lama sembra illuminarsi di luce propria. Un effetto simile si ottiene sulle armi di chi potenzia. Se è presente nella sala di Manhattan nel momento del combattimento finale, resta a terra per impedire che gli Spiriti possano scalare la torre.

### **Padre Garfunkel, Profeta di Manhattan**

L.A. 5 Eroico

VI 0 MO 5 IN 5 MA 10

Valore 25 PM 20 3 D/A

Armature fisiche: 1 magiche: 1

Sermone Prebellico (Ruggito del condottiero) Min.10

Miracolo di Manhattan (Cura del corpo) Min.10

Rete telepatica

Garfunkel è alto e smilzo, di carattere normalmente calmo e protettivo, tuttavia diventa esaltato e nevrotico nel momento della lotta, se assiste ad un miracolo divino, oppure quando interagisce con gli Spiriti. Se messo alle strette, si difende con una piccola pistola laser che riesce a malapena ad usare, preferendo la fuga. Se presente nella sala di Manhattan si arrampica sulla torre, venendo aiutato dallo stesso dio (che spenderà un DA) e impiegando un solo DA per raggiungere i 2/3 di altezza (se possibile e se comincia ad intuire la verità sui PG vi si rifugia prima di loro e comincia a scalare): qui spronerà Simon o i soldati al combattimento, usando la sua capacità anche per curare gli alleati, potenziarli e demoralizzare gli avversari.

### **Manhattan, il dio Neon**

L.A. 10 Leggendaro

VI 10 MO 10 IN 10 MA 10

Valore 45 PM 20 (se li esaurisce la zona di Manhattan avrà un blackout, utilizza due anime L.A. 5 e un DA per "tornare in funzione".) 6 DA

Armature fisiche: 3 magiche: 1

Proteggere i fedeli (Eroismo) Min.10

Punire gli infedeli (Fulmine Siderale) Min.10

Anime dei fedeli

Telepatia

Manhattan è un dio generato dalle preghiere in cerca di protezione e ordine che i fedeli rivolgevano alla torre che costituisce il suo corpo, di conseguenza ha un carattere protettivo e rigido. In combattimento utilizza scariche originate dalla sfera metallica in cima contro gli Spiriti (Fulmine), ed utilizza Eroismo (i neon sui profeti e sui soldati si illuminano di un bianco incandescente in risposta ad un segnale) sempre come ultima magia del turno, dando priorità a soldati e Profeti, i quali utilizzeranno il punto eroismo ricevuto prima dell'inizio del suo prossimo turno. Conserva sempre due DA qualora gli spiriti provino a scalare la torre, effettuando una prova di Movimento contrapposta, di fatto agitando il braccio meccanico cercando di farli cadere. Per arrivare al livello di Garfunkel servono 2 DA e una prova di MO contrapposta, qualora Manhattan potesse difendersi, mentre per arrivare in cima servono 3 DA ed eventuale prova di movimento. Avanzamenti progressivi sono cumulativi, ovviamente. Se gli Spiriti stanno scalando la torre, Manhattan potrà attaccare staccando o "sparando" i pezzi che lo compongono, stessa cosa quando cercherà di difendersi (nel playtest ho fatto cadere televisioni a tubo catodico in testa ai PG). Colpire la sfera in cima permette di sconfiggerlo oltrepassando le sue armature fisiche, e se un'arma spirituale la colpirà, assorbirà le 1d20

anime più piccole che possiede, come se avesse sconfitto uno spirito. Se uno spirito possiede un'arma spirituale a distanza o un evocato volante, verrà bersagliato da Manhattan e i suoi fedeli. Manhattan utilizza le anime a sua disposizione (due per L.A., da 1 a 5) per raggiungere multipli di 5 nelle magie e per proteggersi come se fosse uno spirito, e se sono presenti soldati e questi dovessero essere ad un passo dalla morte, non esiterà ad usare il proprio braccio meccanico (ed un DA) per divorarli (i soldati non faranno resistenza in quanto unità scelta dai profeti in persona), mentre non divorerà mai i Profeti a meno che questi non siano inermi. Non può divorare gli Spiriti e non può assorbire le loro anime. Una volta sconfitti soldati e Profeti, ingaggerà uno scontro verbale telepatico contro gli Spiriti, sostenendo che loro siano i malvagi, poiché lui non fa altro che proteggere la propria gente.