

Mente, corpo, spirito

Basato sulla creazione di Matteo Cortini e Leonardo Moretti "Sine Requie anno XIII"

Il materiale presente in queste pagine è di proprietà intellettuale dell'autore, Andrea Marchini.

Trama di fondo: Dopo i primi anni di sperimentazione di biotecnologie, Z.A.R. ha tratto due importanti conclusioni: la prima è che molti tra gli abitanti di quasi tutte le città sovietiche temono profondamente le biomacchine, come e ancor di più dei morti viventi. La seconda, diretta conseguenza della prima, è che molti cittadini mutati in biomacchina spesso si danneggiano o si autodistruggono in preda allo sconforto per essere divenuti qualcosa di non-umano. Per questo il calcolatore, in accordo con il dottor Slevich, ha pensato di creare una apparecchiatura simile nel concetto alla macchina educatrice, che permetta a chi vi è sottoposto di provare un 'sogno vivido', nel quale attraversa una serie di esperienze che dovrebbero portarlo a gradire e addirittura bramare un futuro come biomacchina, e vederlo come un premio e non una punizione. La macchina però è ancora sperimentale, e necessità di collaudi; ma trovare cavie nelle profondità delle città sovietiche non è mai stato un problema...

L'avventura: Nuova Stalingrad, giorno ignoto, mese ignoto, 1956 (prima della follia del grande Stalin e dell'attacco dei ribelli): i pg sono dei cittadini di nuova Stalingrad, tutti rei di qualche cosa (a scelta dei pg) per cui Z.A.R. li ha già puniti con declassamenti o ore nelle camere di rieducazione.

- qualcuno potrebbe addirittura aver già combattuto nell'arena (giocabile)
- a seconda del grado di importanza, del ruolo o della funzione, i pg potrebbero non conoscersi affatto, o addirittura lavorare a diversi livelli della città e non essersi mai visti.

Atto I: Nuova Stalingrad

Z.A.R. ha convocato un soldato dell'NKVD per pg con il preciso compito di catturare i soggetti dell'esperimento in modo da non farsi vedere e portarli a un ascensore che attraversa tutti i livelli in cui i pg vivono.

Questo ascensore li condurrà direttamente al laboratorio dove la macchina del sogno vivido li attende.

- I soldati sulle loro tracce sono uno per pg e, benché possano sfruttare il fattore sorpresa, non sono infallibili. Tutti i pg prima o dopo finiranno nella camera dell'esperimento, ma più riusciranno a sfuggire agli assalitori, più potranno vedere una mobilitazione sempre maggiore di forze per catturarli.

Ogni pg deve effettuare un test di forza fisica (difficile), se riuscisse a passarlo, prima di esser collegato alla macchina, potrà vedere quanto segue:

"Con un ansito ti svegli, e l'oscurità ti abbandona poco a poco, mentre vista e udito tornano a funzionare. Sei dolorante, con orrore ti rendi conto di essere ammanettato alle mani e ai piedi e trasportato appeso a un palo da due guardie dell'NKVD. Ti guardi attorno e vedi un lungo corridoio molto ampio, illuminato da lampade che ti accecano, l'unico suono che riesci a sentire, e che sovrasta ogni cosa, è quello di un cingolato che avanza rumorosamente.

Improvvisamente un operaio medico ti indica e dice qualcosa.

L'ultima cosa che riesci a vedere è un lungo braccio meccanico che saetta verso di te, mentre ti conficca qualcosa in gola. L'oscurità torna ad avvolgerti"

- Ai test assiste personalmente, oltre a un nutrito staff scientifico, anche il dott. Slevich.

I pg, ancora incoscienti, vengono assicurati alla macchina, intubati, collegati a cateteri e a una serie di altre apparecchiature che permettono la animazione sospesa. Per finire, vengono loro applicati gli elettrodi della macchina, che inizierà a far vivere loro il sogno vivido.

Atto II: sogno vivido

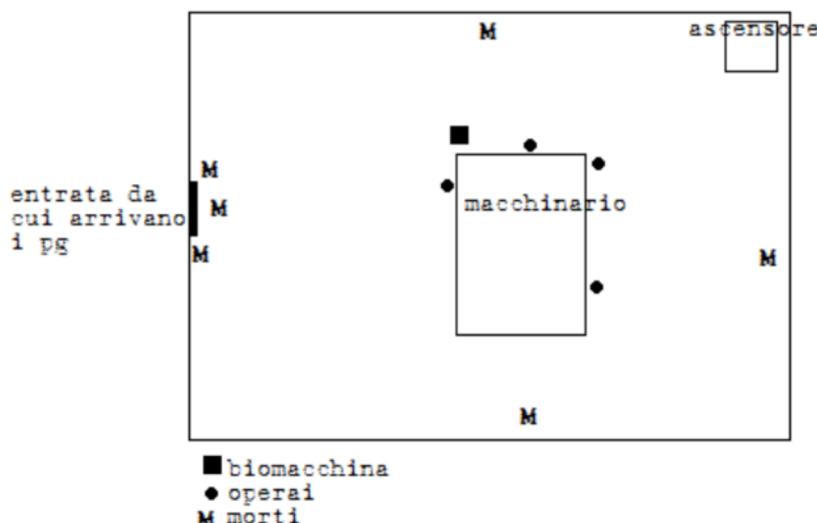
I pg si risvegliano assieme all'interno di quello che sembra un normale corridoio di nuova Stalingrad. Non hanno nulla con sé; il senso della vista e dell'udito funzionano normalmente. La macchina ha però problemi a riprodurre gli altri sensi:

- l'olfatto viene risolto da degli addetti che pongono sotto il naso dei pg oggetti con lo stesso odore di quel che sentono (procedura semplice, poiché durante la simulazione non sentiranno una gran gamma di odori...).
- Il senso del tatto è stato come attutito, l'effetto è di essere sotto l'effetto di una anestesia locale su tutto il corpo.
- Per quanto riguarda il gusto invece, semplicemente non è stato implementato. Non è previsto che durante la simulazione i pg 'assaggino' qualcosa, ma se lo facessero questo metterebbe seriamente nei guai il sistema.

Mente: la paura

I pg vagano per i corridoi, fino ad arrivare ad una stanza, dove incontrano altri operai che, coadiuvati da una biomacchina, stanno lavorando a dei macchinari.

Prima che i pg possano intessere un qualche rapporto con questi operai (rispondono ai saluti, dicono frasi banali, ma non sono in grado di sostenere una conversazione) da pertugi nei muri e nei condotti di areazione compaiono dei morti che li attaccano.



Gli operai più vicini all'ascensore vi entrano immediatamente, chiudendosi dietro la serranda e abbandonando gli altri. L'operaio più a sud verrà fatto a pezzi dal morto, mentre quello più a ovest batte inutilmente le mani contro la serranda dell'ascensore anche dopo che i primi due se ne sono ormai andati, fino a farsi ghermire e uccidere. Solo la biomacchina si occupa attivamente di difendere i pg e di distruggere i morti.

- Per terra è possibile raccogliere una discreta quantità di 'armi improvvise' come tubi, spranghe e pezzi di lamiera. (botta 0 o +1, o perf. 0)

- I morti in questa simulazione non possono ferire i pg, anche perché lo stimolo del dolore non è riproducibile da sogno vivido. I pg schiveranno facilmente i loro attacchi. L'unico modo per essere colpiti è restare fermi, e anche così gli attacchi dei morti appariranno 'sbagliati apposta'. (vedi appendice 2)
- Se uno dei pg riuscisse in qualche modo a entrare nell'ascensore o a fermare i primi due operai, subirà come una 'traslazione' e si ritroverà vicino al macchinario, e l'ascensore partirà normalmente. (vedi appendice 2)

Quando tutti i morti sono stati distrutti, l'ascensore tornerà agibile, ma il pannello di viaggio ha solo una destinazione possibile: il livello 32. (i pg sanno bene che Nuova Stalingrad ha solo 31 livelli).

Corpo: il dolore

Durante il viaggio in ascensore i corpi dei pg, ancora collegati a sogno vivido, vengono circondati da ventilatori e refrigeratori, attivati quando si aprono le porte del livello 32.

"L'ascesa procede tra cigolii e scossoni, e con trepidazione vedete che state superando il numero 31 di quello che sapete essere l'ultimo livello abitato. Non c'è nulla al di sopra di esso, se non una specie di portellone apribile. L'ascensore continua a salire, e questo si spalanca docilmente, svelandovi qualcosa che mai più avreste sperato di vedere: l'esterno!"

I pg si trovano su una specie di camminamento in cima a Nuova Stalingrad. Intorno a loro soffia il tremendo vento siberiano, e fioccano le nevi dell'inverno russo. Fa un freddo tremendo. Sul camminamento ci sono alcune biomacchine che lavorano alacremente a qualcosa, oltre che dei barili pieni di liquor rosso (come i pg potranno leggere dalle etichette).

L'ascensore non sembra avere intenzione di scendere, e il freddo ben presto ucciderà i pg: le loro uniformi da operaio son troppo leggere per reggere al gelo della steppa.

- ci sono piccoli depositi di neve un po' ovunque, ma non intorno alle biomacchine, né intorno al liquor, che sembrano anzi emanare leggermente calore. Il liquor, in particolare arde come se fosse un bidone in fiamme, e il tepore che sprigiona è una vera manna per i corpi intirizziti dei pg.
- i pg qui sono soggetti a 'assideramento' (vedi appendice 1). Nota che il freddo lo provano anche nel mondo reale.
- Se un pg provasse a buttarsi nel vuoto, si ritroverebbe sul bordo del camminamento, appena prima di cadere, al sicuro. è di fatto impossibile buttarsi (vedi appendice 2).

In lontananza, sul camminamento, si possono scorgere le figure dei due operai fuggiti dalla stanza precedente: sono a terra, ricoperte da un sottile velo di ghiaccio, congelati mentre tentavano di attraversare il camminamento a piedi. In lontananza brillano, tra la foschia provocata dal vento, delle luci che sembrano indicare una entrata.

- l'unico modo per raggiungere quella entrata è cospargersi o, ancor meglio, bere del liquor. Dopo i primi tre minuti all'esterno i pg vedranno una delle biomacchine al lavoro prelevare un bidone di liquor e versarlo sulla propria 'parte organica'. In questo modo si diviene immuni al freddo.

Raggiunto l'altro capo del camminamento, i pg trovano un portellone metallico con una maniglia libera, che però deve essere scongelata. (operazione semplice, a patto di avere un po' di liquor con sé). Il portellone conduce a una angusta camera (riscaldata) con un ascensore. Questa volta l'ascensore scende e basta, fino al piano -14 (che i pg sappiano, il piano più basso della città).

Sprito: la fede

l'ascensore scende lentamente, anche questo viaggio è accompagnato da immancabili cigolii e clangori. Il percorso della cabina porta i pg ad attraversare numerosi livelli, alcuni dei quali in piena attività (operai al lavoro, biomacchine in marcia, vapore), fino a immergersi nel terreno, nei livelli inferiori, ovvero i livelli minerari, e poi ancor più giù, fino al fatidico livello -14.

La ringhiera dell'ascensore si apre su una serie di caverne, fiocamente illuminate da lampade a olio appese ai muri.

- Lungo i corridoi di tanto in tanto si possono incrociare dei piccoli gruppetti di simplex. Come nella camera della mente, questi non possono effettivamente ferire i pg. (vedi appendice 2)
- i pg trovano sui muri delle frecce tracciate con della vernice gialla fosforescente. Assieme alle frecce spesso ci sono scritte come "morte a Z.A.R.!" oppure "per di qua", o "libertà". Seguendole ci si può accorgere che in realtà spesso rimandano a passaggi già visitati, o costringono a girare in tondo senza senso. Spesso inoltre, le scritte cambiano di ubicazione, e descrivono percorsi sempre diversi.
- lungo la strada, i pg trovano anche dei resti di macchine che sembrano abbandonate da lungo tempo, ma che a un controllo più accurato risultano solo essere sporche e arrugginite, ma perfettamente funzionanti. Si tratta perlopiù di carrelli cingolati per il trasporto del minerale. Attivandoli, questi iniziano a camminare per conto loro. Se i pg li seguono, questi li conducono a un corridoio pavimentato, che termina con un ascensore.

Quando i pg, dopo aver seguito le frecce, ammetteranno di stare girando in tondo o di essersi persi, vagheranno ancora un po', fino a trovare un corridoio maggiormente illuminato, che sembra portare a qualcosa che non sia altri labirinti. Lungo questo corridoio i pg trovano inoltre l'ennesimo carrello apparentemente scassato (una ultima possibilità di salvarsi).

Al termine di questo corridoio, i pg trovano una caverna fiocamente illuminata, dove trovano i resti di quello che sembra un accampamento ribelle, distrutto da un crollo e dai morti risvegliatisi in seguito. La caverna pullula di morti, che attaccano i pg.

Atto III: il risveglio

'sogno vivido' può terminare in due modi:

Se i pg hanno seguito il carrello mobile e hanno avuto 'fede' nella macchina, verranno tramutati in bio macchine al servizio di Z.A.R.; solo il tempo potrà dire se la simulazione è effettivamente servita a produrre soggetti più convinti e felici della loro nuova condizione. Nel secondo caso (i pg finiscono nella tana distrutta dei ribelli) evidentemente non sono soggetti idonei, e vengono gettati nel divoratore.

C'è in realtà un terzo possibile sviluppo: il programma 'sogno vivido' è pieno di imperfezioni e falte. Ogni pg che dovesse passare i tre test per risvegliarsi (vedi appendice 2) si risveglierebbe confuso e bloccato sul tavolo operatorio in posizione verticale dove è stato assicurato per l'esperimento.

"Scuoti la testa debolmente, mentre un leggero conato ti sale dalla gola, nella quale viene prontamente ricacciato. Con orrore ti rendi conto che però non è il tuo stomaco in subbuglio a farti star male, ma un tubo di gomma che ti scende in gola fin dentro le budella."

In base alla sua reazione (tiro su orrore) il pg può rendersi conto di trovarsi in un laboratorio, al cospetto del dott. Slevich e del suo staff prima di venire sedato. Questi, a meno che il pg non lo dia palesemente a vedere, ci metteranno alcuni minuti ad accorgersi che è

sveglio, dato che anche nel 'sogno vivido' di tanto in tanto i soggetti aprono gli occhi o si muovono come percorsi da scariche convulse.

- Guardandosi attorno, è possibile notare come ci sia un tunnel di areazione a livello del terreno (il laboratorio si trova in un piano molto elevato di Nuova Stalingrad) dal quale non sarebbe difficile fuggire.
- Un pg risvegliato, una volta scoperto verrà incappucciato, imbavagliato e scollegato dalla macchina.
- Dopo un numero di pg risvegliati pari almeno a 2 (aumentabile o diminuibile in funzione del numero totale dei pg) la macchina darà evidenti segni di affaticamento: sbuffi di vapore, piccoli danni (manometri che saltano, valvole che schizzano via, piccoli incendi), ma Slevich pretenderà di continuare l'esperimento a ogni costo.

Già dopo il primo risveglio la simulazione darà segni di cedimento: ogni tanto i pg ancora intrappolati al suo interno subiranno effetti simili al 'lagging': ovvero avere l'impressione di restare fermi quando in realtà si stanno muovendo, o di vedere il tempo che si 'ferma' all'improvviso per pochi secondi.

Oltre a questo, rivedranno alcune scene di camere già visitate: i morti nella prima area, un tratto di tunnel sarà 'all'esterno' e percosso dai venti ma senza alcun freddo, e così via.

Al terzo risveglio, la macchina andrà definitivamente in tilt, e la sala verrà invasa dal fumo e squassata da esplosioni e incendi. Nel caos totale i pg potranno approfittarne per liberarsi, in quanto i blocchi che li costringono al tavolo verranno meno.

La stanza in cui si trovano è nel caos, e tutti (compreso Slevich) saranno troppo occupati a spegnere gli incendi o salvarsi dalle fiamme per fare caso ai pg, perciò questi potranno tentare una fuga abbastanza facilmente.

- è ancora possibile notare il tunnel nel caos, ma ciò richiede un test per osservare difficile, che diventa medio se i pg si mettono a cercare espressamente un tunnel di areazione.
- Nella stanza ci sono diversi NKVD, armati con varie combinazioni di mitragliatori, pistole e fucili di fattura sovietica. Come sopra detto, difficilmente noteranno i pg.

Qui finisce la avventura: dove conduce il tunnel? Sarà possibile per i pg, ormai ricercati perché fuggiaschi e testimoni dell'esperimento, riuscire a fuggire e sopravvivere? L'unica scelta sensata a questo punto sembrerebbe unirsi ai ribelli, ma fino ai piani sotterranei dove si nascondono è una lunga strada...

Appendice:

1. l'assideramento: ogni minuto di permanenza al freddo, è necessario un tiro su forza fisica, con un bonus di +1 se durante quel round ci si è mossi. Se si fallisce il tiro si subisce un danno da freddo. Il danno viene inflitto al corpo nel suo insieme, e non alle singole locazioni.

- se si va in un luogo caldo, questi danni svaniranno al ritmo di un danno ogni 5 minuti dopo i primi 10. in questo modo è però possibile recuperare al massimo 4 punti vitalità; per gli altri sono necessari cure mediche o, nei casi peggiori, amputazione degli arti congelati (in genere dita delle mani o dei piedi)

2. Interferire con 'sogno vivido': in pratica si tratta di dimostrare a sé stessi che 'sogno vivido' in realtà è una simulazione. Ogni volta che un pg trova una prova del fatto che il posto in cui si trova è finto deve effettuare un test di volontà con un malus di -6; basta passare tre di questi test (anche non consecutivamente) per 'risvegliarsi'.

Di seguito, alcuni esempi di 'interferenze' che potrebbero portare i pg a risvegliarsi. Il numero che segue è il bonus al test di volontà, e quello dopo la barra è il bonus assegnato a chi assiste unicamente alla

interferenza, ma senza esserne l'artefice. Nota che alcuni eventi sono talmente intimi (es: non sentire sapori) che difficilmente potranno influenzare qualcun altro.

- stupidità e ripetitività dei discorsi degli operai nella prima camera. +0/0
- I morti che non sono in grado di colpire nemmeno un avversario perfettamente immobile. +1/0
- incapacità di sentire certi odori. +1/no test
- incapacità di sentire qualsiasi sapore. +2/no test
- I vari bug descritti durante l'avventura (il non poter entrare nell'ascensore, il non potersi gettare dalla cima della città, etc.) +3/+2
- Ferite auto inflitte: non provocano né danni effettivi, né dolore. Semplicemente, ogni colpo auto inflitto risulterà essere un colpo a vuoto. +4/+2
- Vedere un proprio compagno scomparire, per effetto del risveglio da 'sogno vivido'. +6/6

Nota che si ottiene un bonus di +1 per ogni altro test già effettuato. E' inoltre necessario che il pg inizi a sostenere con convinzione l'ipotesi. Un pg che accetti passivamente la situazione senza porsi alcun dubbio non potrà effettuare alcun test, nemmeno nei casi più eclatanti.