

Aufhaenger

SCÉNARIO FLASH

YZE

PWYW

Die Letzte Wacht

YZE · Einsteiger · 2-3 Stunden · Deutsch

Heute Nacht muss jemand wach bleiben fuer das, was unter der Kapelle wartet.

Die SC erreichen Eschengrund, als der Wind die Wege verschliesst. Im Gemeinschaftshaus liegt die alte Heda, Waechterin des Weilers, tot zu Beginn der Wacht, die sie jeden Winter leitete. Noch wagt niemand, ihren Leichnam zu bewegen. Alle wissen, dass mit dem letzten Frost bis zum Morgengrauen eine Wacht in der Kapelle gehalten werden muss. Verlaesst der Waechter seinen Posten, beginnt das, was unter den Steinplatten schlaeft, mit den Stimmen der Toten zu sprechen und dann mit denen der Lebenden.

In diesem Jahr ist das Ritual unvollstaendig, der Weiler zerreisst sich selbst, und die Fremden sind die Einzigen, die der Sache nie einen Schwur geleistet haben. Vielleicht ist das eine Chance. Oder das perfekte Opfer.

- Spielerzahl: 3-5
- Dauer: 2-3 Stunden
- Ton: laendlicher Winter, kollektive Schuld, nuetzlicher Aberglaube, Horror, der das Vertraute nachahmt
- Spielversprechen: kurze Nachforschung, staendiger Stressdruck, ein Wacht-Climax, der gefaehrlicher ist als ein offener Kampf

Sofortige Aufhaenger

- Jemand aus Hedas Naehae bat die SC, an ihrer Beerdigung teilzunehmen, ohne je zu sagen warum.
- Die Strasse ist abgeschnitten: Eschengrund ist der einzige Unterschlupf vor dem Sturm.
- Ein SC erkennt den eigenen Namen unter der Glocke der Kapelle eingeritzt, obwohl er noch nie hier war.

Wachtzaehler

Beginnt bei 0. Addiere 1, jedes Mal wenn ein SC einen Wurf pusht, in Panik geraet, das Dorf oeffentlich anluegt oder Laerm in der Kapelle verursacht. Bei 2 beginnen die Stimmen. Bei 4 sprengt die Sache die Gruft, und der Climax beginnt, ganz gleich, wo die SC gerade sind.

YZE-Regel - Pushen und Stress

- Nach einem misslungenen Wurf kann ein SC ihn genau einmal pushen und alle Wuerfel neu werfen, die keine 1 zeigen.
- Jede 1 beim neuen Wurf verursacht 1 Stress oder 1 Schaden, je nach Situation.
- In diesem Szenario entsteht Stress vor allem durch Angst, Stimmen und Isolation. Bei 0 Entschlossenheit ist ein SC Gebrochen.

Der Weiler und seine Schluesselszenen

Eschengrund

Zwoelf niedrige Haeuser ducken sich gegen den Wind, dazu ein leerer Pferch, ein ueberheiztes Gemeinschaftshaus und dann die Kapelle, abseits am Rand einer nebelverschluckten Schlucht. An jeder Tuer haengen Ebereschenuedel. Nach Einbruch der Dunkelheit vermeiden es die Bewohner, ihre Namen laut zu sagen.

Szene 1 - Hedas Totenwacht

Hedas Leichnam sitzt aufrecht, Mantel geschlossen, eine Kupferglocke ans Handgelenk gebunden. Die Dorfbewohner weigern sich, das Ritual klar zu erklaren, bis die SC Stellung beziehen.

- Beobachtung oder Menschenkenntnis: Unter Hedas Fingernaegeln steckt schwarze Erde, und an ihrem Hals sitzen frische Risse, als haette etwas versucht, durch sie zu sprechen.
- Empathie oder Ueberzeugen: Wer die Versammlung beruhigt, erfahrt die nuetzliche Wahrheit. Die Wacht verlangt kein Opfer, sondern vier aufrichtige Stimmen vor dem Morgengrauen: einen Waechter in der Kapelle und drei Zeugen, die wahre Namen sagen koennen, ohne zu zittern.
- Pushen: eine Stress-1 hier laesst Heda mit der Stimme eines Nahestehenden eines SC murmeln. Alle Anwesenden erhalten 1 Stress, wenn niemand sofort wieder die Kontrolle uebernimmt.

Szene 2 - Das Haus der Waechterin

In Hedas Haus finden sich die Spuren des wahren Rituals: Salz, Talg, rote Wolle, ein Heft voller durchgestrichener Namen und ein Gruftschluessel, versteckt in einem hart gewordenen Laib.

- Beobachtung: Das Heft zeigt, dass die Sache nie zuerst einen Fremden nimmt; sie bevorzugt Stimmen, die die Wacht bereits belogen haben.
- Handwerk oder Ueberleben: Werden Lampe, Salz und Wollband richtig vorbereitet, gibt das +1 Wuerfel auf den ersten Verstand-Wurf in der Kapelle.
- Empathie mit Nilsa, Hedas Enkelin: Sie gesteht, dass sie gehoert hat, wie Ivar der Totengraeber vorschlug, einen Fremden allein zu lassen, um "das Problem zu loesen".
- Ventil: Eine wahre Erinnerung an Heda zu teilen oder eine einfache Geste fuer ihr Begräbnis zu vollziehen, entfernt 1 Stress von einem SC.

Szene 3 - Die verschlossene Kapelle

Unter der Kapelle fuehrt eine eiserne Luke in eine uralte Gruft. Der Raum riecht nach kaltem Talg und verbrannter Wolle. Solange eine Lampe auf dem Altar brennt und ein Lebender wacht, ohne zu fliehen, bleibt die Sache unter den Bohlen.

- Allein hineinzugehen verursacht 1 Stress. Gemeinsam hineinzugehen verteilt die Angst, erhoert aber sofort den Wachtzaehler um 1: Das Ritual wird instabil.
- Verstand oder Beobachtung: Hoeren, dass das Kratzen auf die Namen der juengst Verstorbenen des Weilers reagiert.
- Ueberzeugen oder Empathie: Einen Dorfbewohner als Zeugen zu gewinnen verhindert, dass alles nur auf den SC lastet. Ivar luegt aus Feigheit, aber er kann sich noch beweisen.
- Pushen: Bei einem gepushten Wurf in der Kapelle imitiert die Sache die Stimme des SC und fluestert ihm ein Geheimnis zu, das er vor der Gruppe verbirgt. Leugnet er es, erhaelt er 1 zusaetzlichen Stress.

NSC und Bedrohung

Szene 4 - Die Gruft des Waechters

Wenn der Wachtzaehler 4 erreicht, oder sobald die SC die Luke oeffnen, zeigt die Gruft einen ausgemauerten Schacht, mit roter Wolle gebundene Knochen und eine Gestalt, geflochten aus Wurzeln, trockenen Haeuten und menschlichen Kiefern. Es ist kein lokaler Gott. Es ist die Gewohnheit der Angst, seit Generationen genaehrt.

Der Hohlraum will nur eines: eine Stimme, die einwilligt zu bleiben. Er verspricht, Eschengrund noch einen Winter lang zu schuetzen, wenn man ihm einen Waechter, eine eingestandene Luege oder einen freiwillig gegebenen Namen ueberlaesst. Er luegt wenig. Er verschlingt vor allem Halbwahrheiten.

Wichtige NSC

- Maela Sorne, Dorfaelteste: trocken, autoritaer, ueberzeugt davon, dass dieses Jahr ein Fremder zahlen muss. Sie weiss aber auch, dass die Wacht noch funktioniert, wenn vier Zeugen gemeinsam die Wahrheit sagen.
- Ivar Tallec, Totengraeber: muede, beschaemt, bereit zum Verrat, um zu ueberleben. Er hat frueher eines der roten Wollbaender durchtrennt und der Sache so beim Erwachen geholfen.
- Nilsa Heda, 12 Jahre: die Einzige, die die letzten Anweisungen ihrer Grossmutter gehoert hat. Sie weiss, dass Heda immer sagte: "Wacht niemals allein aus Stolz."

Kompakte YZE-Werte

Dorfbewohner in Panik - Aberglaeubischer Mensch

ATR Staerke 2 · Beweglichkeit 2 · Verstand 2 · Empathie 3
Gesundheit 3 · Entschlossenheit 4 · Stress 1 Ueberzeugen 2 · Beobachtung 1 · Nahkampf 1 ATK Heugabel oder Messer +1 [1 Schaden] · Reichweite Nahkampf ZUSTAENDE: Angst vor der Kapelle BESONDERE FAEHIGKEIT: Nervoeser Mob. Wenn er nicht allein ist, erhaelt er +1 auf Ueberzeugen, um einen Sundenbock zu benennen. PUSHEN: Wenn er einen sozialen Wurf pusht und 1en erhaelt, beschuldigt er sofort den ruhigsten SC und verursacht bei ihm 1 Stress.

Der Hohlraum unter der Kapelle - Wesen der Wacht

ATR Staerke 4 · Beweglichkeit 2 · Verstand 4 · Empathie 1
Gesundheit 5 · Entschlossenheit 5 · Stress 0 Beobachtung 3 · Nahkampf 2 · Menschenkenntnis 3 ATK Haende aus Wolle und Knochen +2 [1 Schaden + 1 Stress] · Reichweite Nahkampf ZUSTAENDE: Immun gegen Angst; Gebrochen, wenn vier wahre Namen gesprochen werden, waehrend die Lampe brennt und der Salzkreis intakt bleibt BESONDERE FAEHIGKEIT: Geborgte Stimmen. Wer ihn hoert, muss einen Verstand-Wurf schaffen oder 1 Stress erhalten. PUSHEN: Wenn er einen Menschenkenntnis-Wurf pusht und 1en erhaelt, spricht er das schlimmste Geheimnis des Zeugen laut vor ihm aus.

Panik, Climax und Schluss

Paniktablette (D6)

Wenn ein Stresswürfel eine 1 zeigt, wirf 1W6. Hat die Figur 4 Stress oder mehr, erhöhe das Ergebnis um 1, maximal auf 6.

- 1. Zusammenzucken: lässt einen Gegenstand fallen oder löscht unbeabsichtigt die eigene Lichtquelle.
- 2. Zittern: -1 Würfel auf die nächste körperliche Aktion.
- 3. Erstarrung: verliert die Aktion, die Augen auf die Quelle der Angst gerichtet.
- 4. Flucht: entfernt sich sofort von der Kapelle oder der Gruft, wenn möglich.
- 5. Schrei: alle Verbündeten in Reichweite erhalten 1 Stress.
- 6. Bruch: greift die nächste Präsenz an oder bricht Gebrochen zusammen, wenn Angreifen unmöglich ist.

Den Climax leiten

Das Finale soll zu einer Entscheidung zwingen, nicht nur zu einer Schlägerei. Den SC stehen drei Hauptausgänge offen:

- Die Wacht wiederherstellen: Ein Wächter bleibt vor der Luke, drei Zeugen sprechen laut einen wahren Namen und eine wahre Reue aus, die Talglampe brennt, dann wird der Salzkreis wieder geschlossen. Der Hohlraum wird Gebrochen und sinkt für ein Jahr zurück.
- Verhandeln: Ein SC oder NSC bietet freiwillig eine wichtige Erinnerung, einen Schwur oder eine Jahreszeit der Wacht an. Der Weiler überlebt, aber die gezeichnete Person beginnt jede künftige Szene mit 1 Stress, bis die Schuld gebrochen ist.
- Den Kreislauf brechen: Feuer, Salz und der Einsturz der Gruft zerstören den Zugang zum Schacht. Der Hohlraum wird zerstreut, aber Eschengrund verliert seine Kapelle, Heda verliert ihr Grab, und der Weiler muss mit dem Leben, was er so lange gefuettert hat.

Mögliche Enden

- Gehaltes Morgengrauen: die Wacht wird korrekt vollzogen. Maela senkt endlich den Blick, Ivar gesteht seine Schuld, und Nilsa wird zum neuen Gedächtnis des Rituals.
- Schlechter Frieden: Der Handel wird geschlossen. Der Winter bleibt ruhig, aber die Sache gewinnt eine neue Stimme in der Welt.
- Offene Asche: Die Gruft wird zerstört. Das Dorf ist vielleicht frei, aber jedes Haus bewahrt nun einen Splitter alter Angst.

Hinweise für die SL

- Vergib 1 Stress für vertraute Stimmen, öffentliche Lügen und Isolation, nicht für jedes Geräusch.
- Biete oft gute Gründe zum Pushen: einen Beweis gewinnen, die Menge beruhigen, die Lampe halten, einen Zeugen retten.
- Entferne 1 Stress, wenn ein SC eine kostspielige Wahrheit sagt, aufrichtigen Trost bekommt oder das Morgengrauen näher rücken sieht.

This work is based on the Year Zero Engine, product of Free League Publishing, and licensed for our use under the Free Tabletop License.

Lizenz: <https://freel leaguepublishing.com/wp-content/uploads/2026/03/Year-Zero-Engine-License-Agreement-version-1.1.pdf>

Originalinhalt von MythCore. Dieses Szenario ist kein offizielles Produkt von Free League und weder mit Free League Publishing verbunden noch von Free League Publishing empfohlen, gesponsert oder genehmigt.

KI-Offenlegung: Text und visuelle Entwicklung mit generativer KI-Unterstützung, danach von MythCore redigiert und finalisiert.