

Aufhänger + Überblick



SCÉNARIO-FLASH

YZE

PWYW

Die Kinder des Silos

YZE · Erfahrung 0-1 · 3-5 Stunden · Deutsch

DIE KINDER DES SILOS

Untertitel: Sie haben ueberlebt, indem sie die Welt ausgesperrt haben. Jemand im Inneren hat beschlossen, dass sich das aendern muss.

Siebenundvierzig Jahre nach **dem Fall** - dem Zusammenbruch von Netzwerken, Staedten und Regierungen - ist die Region der alten Provence ein Flickenteppich aus leicht verstrahlten Zonen, Siedlungen von Ueberlebenden und leeren Gebieten, in denen die mutierte Natur alles zurueckerobert hat.

Die SC ziehen durch diese Gegend, als sie ein Signal auffangen. Kurz. Wiederholt. Praezise.

• - - - - -

Morse. S.O.S. Die Quelle ist ein Huegel zwei Kilometer entfernt, unter dem der Boden leicht von gut gewarteten Maschinen vibriert.

Das **Silo Mistrau** steht auf keiner Karte. Aber es ist seit dem Anfang hier. Und jemand dort drinnen setzt darauf, dass draussen noch jemand Morse lesen kann.

Sitzungsparameter

[[|]---|] ****System**** | Year Zero Engine (Postapokalyptisch)
| ****Spieler**** | 3-5 | ****Dauer**** | 3-5 Stunden | ****Ton**** |
Moralisch, brutal, fragile Hoffnung | ****Versprechen**** |
Dilemma zwischen Freiheit und Sicherheit,
Ressourcenverhandlung, drei Fraktionen, Entscheidungen mit Gewicht |

Countdown - Der Druck von draussen

Markiert ein Feld pro Echtzeitstunde oder nach jeder grossen Komplikation.

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

- ****Felder 1-2****: Die Mutantenstreuner haben die SC noch nicht bemerkt.
- ****Felder 3-4****: Ein Spaeher der Ferro-Fraktion erreicht das Gebiet.
- ****Felder 5-6****: Ferro greift das Silo bei Sonnenuntergang an, ob die SC noch dort sind oder nicht.

Sofortiger Aufhänger (waehle oder 1d4)

1. Das Morsemuster sagt mehr als S.O.S. - nach der Standardssequenz: ****KRANKES KIND. ARZT ZU ALT. HILFE.****
2. Ein SC erkennt den Identifikationscode im Signal - es ist der persoeneiche Code, den ihm einst ein verschwundener Nahestehender beigebracht hat.
3. Ein herumziehender Haendler, den die SC gestern trafen, sprach mit unverhohlener Furcht ueber Silo Mistrau: ****Sie lassen nie jemanden hinein. Niemals.****
4. Aus der Ferne sehen die SC eine Gruppe von Mutantenstreunern den Huegel umkreisen. Sie greifen nicht an. Sie warten auf etwas.

Situation + Struktur des Silos

Vorlesen

Der Huegel sieht aus wie jeder andere, abgesehen von den improvisierten Solarpaneelen an seiner Suedseite. Und von diesem schwachen Geruch nach umgegrabener Erde, Kompost und etwas Gruenem in einer Welt, die fast vergessen hat, wie Gruen riecht. Eine verstaerkte Metalltuer liegt halb unter Tarnnetzen verborgen. Eine alte, aber aktive Ueberwachungskamera beobachtet euch, seit ihr den Baumsaum durchquert habt.

Wahrheit ueber Silo Mistrau

2040, 18 Monate vor dem Fall, verwandelte eine Agraringenieurin namens **Aurore Pelletier** einen alten kooperativen Weinkeller in einen landwirtschaftlichen Bunker. Sie versammelte dort 40 Menschen mit Saatgut, Hydroponik-Anlagen und einer einfachen Charta: zusammen, oder gar nicht.

Heute leben 300 Menschen in einem Raum fuer 60. Aurore ist seit 20 Jahren tot. Ihre Tochter **Cendrine Pelletier** fuehrt das Silo mit wohlwollend eiserner Hand. Seit 47 Jahren ist kein Fremder eingetreten. Kein Bewohner ist hinausgegangen.

Die Person, die Morse sendet, heisst **Leo** - 19 Jahre alt, im Silo geboren, hat nie etwas anderes als diese Waende gesehen.

Spielbare Struktur

Der verstaerkte Eingang Einzigiger Zugang, Kamera, Gegensprechanlage, Doppelschleuse. Die Bewohner sind im Inneren nicht bewaffnet - sie mussten es nie sein. Mutter Cendrine kann entscheiden, ob sie oeffnet oder nicht.

Die Empfangshalle ("Die Terrasse") Falls die SC eingelassen werden, fuehrt man sie hierher: Gemeinschaftstische, handgefertigte Lampen, Suppengeruch. Ein Raum, der moegliche Besucher beeindruckt soll - sauber, geordnet und durch den Kontrast zur Aussenwelt leicht einschuechternd.

Die Landwirtschaftsebenen (Ebenen 2-4) Hydroponik, Pilzgarten, Wurm- und Insektenzucht. 40% der Bevoelkerung leben und arbeiten hier. Dies ist die Basis der Fraktion der **Kultivatoren** (siehe Fraktionen).

Die Wohnebene (Ebene 5) Schlafsaele, Schule, Versammlungsraum. Seit 15 Jahren ueberbelegt. Staendige Spannungen um Ressourcen. Leo ist hier.

Die Ratskammer (Ebene 6) Mutter Cendrine und ihre vier Berater treffen sich hier. Archive des Falls, Aurores Tagebuecher, Plaene des Silos. Ein Dokument von 2072 empfiehlt eine "Erkundungsmision" - abgelehnt mit 12 zu 2 Stimmen.

Die Servicetunnel (Ebene 7) Zugang zu Filterung, Belueftung und Notreserven. Ein zweiter Ausgang existiert - 2045 versiegelt, aber nicht eingestuerzt.

Die Drei Fraktionen

DIE WAECHTER (gefuehrt von Cendrine Pelletier) **Das Draussen hat uns schon einmal getoetet.**

Totale Isolation bewahren. Die kollektive Sicherheit liegt schwerer als jeder individuelle Wunsch. Sie machen 40% der Bevoelkerung aus: die Aeltesten und Einflussreichsten. Sie sind nicht grausam - sie sind traumatisiert.

Die Kultivatoren (gefuehrt von **Hamid Velu**, 45) **Uns geht der Boden aus. Wir muessen neuen finden.**

Pragmatische Fraktion. Sie will Ressourcen mit der Aussenwelt verhandeln - konkret sichere Anbauflaechen, um die Landwirtschaftsebenen zu entlasten. Sie wollen nicht "hinaus", sie wollen "tauschen". Sie stellen 35% der Bevoelkerung.

Die Geher (gefuehrt von **Leo Mistrau**, 19) **Ich wurde hier geboren. Das ist mein ganzes Leben. Und ich habe es nicht gewaehlt.**

Eine Gruppe junger Leute, die im Silo geboren wurden und nie etwas anderes gesehen haben. Sie wollen nicht fliehen - sie wollen das Recht zu waehlen. Sie stellen 25% der Bevoelkerung und besitzen keine formale politische Macht. Leo ist ihr Gesicht und ihre Stimme.

NSC + Hindernisse + Begegnungen

Wichtige NSC

****MUTTER CENDRINE PELLETIER - Fuehrerin des Silos****
Frau, 68, graue Augen, weiche und absolute Stimme.

Sie hat gesehen, wie Menschen an schlecht vorbereiteten
 Oeffnungen gestorben sind. Sie ist 68 und liegt in 80% der
 Dinge richtig. Genau das ist das Problem: Die 20%, in denen
 sie irrt, sind jetzt entscheidend.

Motivation: Sicherstellen, dass ihre Kinder ihren Tod
 ueberleben. ***Geheimnis:*** 2064 versuchte eine Gruppe von 12
 Menschen zu gehen. Drei kamen krank zurueck. Zwei starben
 in den darauffolgenden Tagen im Inneren. Cendrine liess den
 Vorfall aus den oeffentlichen Archiven tilgen. Hamid weiss
 davon.

****HAMID VELU - Fuehrer der Kultivatoren**** *Mann, 45,
 schwielige Haende, pragmatisch, laechelnd, aber berechnend.*

Er will direkt mit den SC verhandeln. Er hat Dinge anzubieten -
 seltenes Saatgut, Hydroponik-Techniken - und Dinge zu
 fordern: kartierte und gesicherte Aussenflaechen,
 Filtermaterial.

Motivation: Die Agrarkrise loesen, bevor sie zur
 Nahrungskrise wird. ***Geheimnis:*** Er weiss vom
 Ausbruchsversuch 2064. Er wartet auf den richtigen Moment,
 um es gegen Cendrine einzusetzen.

****LEO MISTRAU - Der Sender des Signals**** *Mann, 19,
 direkter Blick, im Silo geboren, hat nie einen ungefilterten
 Himmel gesehen.*

Er hat Morse in den Archiven seiner Adoptivgrossmutter
 gelernt. Er sendet das Signal nicht nur fuer sich selbst - er
 sendet es fuer alle, die immer noch keine Stimme haben.

Motivation: Das Recht zu waehlen, nicht Freiheit um jeden
 Preis. ***Geheimnis:*** Seine "Krankheit" in der urspruenglichen
 Nachricht war Tarnung. Ihm geht es gut. Aber seine
 Adoptivschwester ****Naia****, 8 Jahre alt, hat eine leichte
 Mutation entwickelt (lichtempfindliche Haut), die der Arzt des
 Silos nicht behandeln kann. Leo wollte einen Arzt von
 ausserhalb anlocken, ohne den Rat zu alarmieren.

Zwei Gefahren von draussen

****DIE MUTANTENSTREUNER**** Gruppe aus 8 bis 12 stark
 mutierten Menschen, einst Teil einer Grossfamilie aus der
 Region Manosque. Sie sind keine Monster - sie haben Hunger,
 sind teilweise noch klar im Kopf und riechen seit Wochen das
 Essen des Silos.

Was sie wollen: Essen. In Ruhe gelassen werden. ***Was sie
 werden koennen:*** Eine zerstoeerische Gefahr, wenn man sie
 ignoriert, oder ein unwahrscheinlicher "Perimeterschutz"-Pakt,
 wenn sich jemand die Zeit nimmt, mit ihrer Anfuhrerin
****Grau**** zu sprechen, Frau, 40, sichtbare
 Gesichtsmutationen, unversehrte Intelligenz.

****DIE FERRO-FRAKTION**** Eine bewaffnete Gruppe von 30
 Leuten mit Basis im wiederaufgebauten Alt-Manosque, 18 km
 entfernt. Sie treiben "Tribut" von Ueberlebendengruppen in
 diesem Sektor ein. Vor 3 Monaten haben sie das Silo entdeckt.
 Bei Sonnenuntergang (Feld 6 des Countdowns) erscheinen sie,
 um "Schutzdienste" anzubieten.

Was sie wollen: 20% der Agrarproduktion des Silos jeden
 Monat im Austausch dafuer, es nicht zu zerstoeeren. ***Was sie
 werden koennen:*** Ein direkter Feind, wenn die SC sie
 konfrontieren, oder ein spaeterer Feind, wenn die SC dem Silo
 vor ihrer Ankunft bei der Befestigung helfen.

Hindernisse und Schlusselfolgen

****Ins Silo gelangen (Verhandlung, Gefahr 5-7)**** Cendrine
 laesst niemanden hinein. Die SC koennen Leos Signal zeigen,
 seltene Ressourcen anbieten, drohen (nicht empfehlenswert)
 oder Leo ueber den Nebenausgang erreichen (Erkundung,
 Gefahr 6).

****Zwischen den drei Fraktionen navigieren (Beziehung,
 variabler Gefahr)**** Jede Fraktion braucht die SC anders. Wer
 einer zu sehr hilft, entfremdet die beiden anderen. Die SC
 koennen versuchen, eine Silo-Abstimmung zu organisieren -
 doch Cendrine kann sie blockieren.

****Ferro bei Sonnenuntergang**** Das erzwingt eine
 Entscheidung: bei der Verteidigung helfen (verbraucht
 Ressourcen, macht Ferro zum dauerhaften Feind), verhandeln
 (Cendrine muss akzeptieren, die Fuehrung Fremden
 auszusetzen) oder gehen (das Silo steht Ferro allein
 gegeneuber).

YZE-Stat-Blocks

Mutantenstreuner (Grundkampf) *Stark mutierter
 Mensch, verzweifelt, aber nicht dumm.*

| Attribut | Wert | |---| | Staerke | 3 | | Beweglichkeit | 3 | |
 Verstand | 2 | | Empathie | 2 | | Widerstand | 10 | | Panzerung |
 0 |

****Angriffe****

- Improvisierter Nahkampf: Gefahr 5 - Schaden 2
- Gruppenansturm (3+): Gefahr 4 pro Angreifer - Schaden 1
 jeweils

****Besonderheit - Mutation**** Wuerfel 1d4 fuer den betroffenen
 Streuner: 1. Feuerfeste Haut (Panzerung +1 gegen Feuer) 2.
 Verstaerkter Geruchssinn (entdeckt versteckte SC, Gefahr 4)
 3. Gesteigerte Kraft (Nahkampfschaden +1, aber
 Beweglichkeit -1) 4. Langsame Regeneration (erholt 1
 Widerstand pro Runde, solange kein aktiver Kampf laeuft)

Ferro-Soldat (bewaffnet, trainiert) *Kaempfer der
 Ferro-Fraktion, mit Schrottausruestung ausgeruestet,
 diszipliniert.*

| Attribut | Wert | |---| | Staerke | 3 | | Beweglichkeit | 3 | |
 Verstand | 2 | | Empathie | 1 | | Widerstand | 12 | | Panzerung |
 2 (geborgene Schutzweste) |

****Angriffe****

- Schrotflinte (weite Reichweite): Gefahr 6 - Schaden 3
- Kampfmesser (Nahkampf): Gefahr 5 - Schaden 2
- Rauchgranate: erzeugt eine Deckungszone und hebt feindliche
 Positionsvorteile fuer 2 Runden auf

****Ferro-Protokoll**** Wenn zwei Soldaten ausgeschaltet sind,
 machen die anderen einen Moralwurf (Gefahr 5). Bei
 Misserfolg ziehen sie sich zurueck und kommen zwei Tage
 spaeter in Staerke wieder.

Enden + Tabellen + Fortsetzung + Credits

Die Schlusszene leiten

Die Schlusszene wird ausgelöst, wenn Ferro ankommt (Feld 6 des Countdowns) oder sobald die SC eine unumkehrbare Entscheidung ueber die Zukunft des Silos treffen.

****Wichtige Variablen**:**

- Sind die Streuner moegliche Verbuendete oder eine weitere Gefahr?
- Wurde Cendrine mit ihrem Geheimnis von 2064 konfrontiert?
- Hat Leo oeffentlich im Silo gesprochen?
- Haben die SC vor Ferros Ankunft die Verteidigungen verstaerkt?

Offenes Ende (Kampagnenanschluss)

Es gibt in diesem Szenario kein "gutes" Ende - nur Enden, nach denen die Welt anders ist.

****Variante A - Das Silo oeffnet sich ein wenig**** Cendrine akzeptiert einen Minimalpakt: Ressourcenaustausch mit draussen, Leo darf gehen, aber nicht fuer immer, und die Kultivatoren erhalten Zugang zu einer externen Anbauzone. Ferro wird vertrieben oder bezahlt. Etwas Zerbrechliches hat begonnen.

***Kampagnenfolgen:** Das Silo wird zu einer moeglichen Basis fuer die SC. Naia (Leos Schwester) braucht Behandlungen, die es im Silo nicht gibt. Ferro wird zurueckkehren, besser vorbereitet.

****Variante B - Das Silo verschliesst sich noch staerker**** Der Oeffnungsversuch ist schiefgelaufen. Ferro richtete Schaden an, oder die Streuner griffen waehrend der Verwirrung an, oder der Rat stimmte nach einem Zwischenfall gegen jede Veraenderung. Leo wird im Silo festgesetzt. Das Signal wird nicht wiederkehren.

***Kampagnenfolgen:** Die SC wissen nun, dass dort 300 Menschen isoliert leben und dass die Gelegenheit vielleicht die letzte war. Dieses Wissen wiegt schwer.

****Variante C - Die Geher brechen auf**** Leo und 20 bis 40 junge Leute aus dem Silo folgen den SC. Weder Flucht noch Vertreibung - ein ausgehandelter, schmerzhafter Aufbruch. Cendrine laesst ihre Kinder ziehen, weil sie keine andere Wahl mehr hat. Hamid bleibt, um wiederaufzubauen.

***Kampagnenfolgen:** Die SC muessen nun eine Gruppe schuetzen und versorgen. Die Geher sind Ressource (Energie, neue Agrarfahigkeiten) und Verantwortung zugleich. Ihre Existenz draussen veraendert das Machtgleichgewicht der Region.

1d6-Tabelle - Was die Siloarchive enthalten

| Wurf | Entdeckung | |--|--| | 1 | Eine handbeschriebene Karte der Region von 2043 mit Zonen, die als "noch sauber" markiert sind - einige davon kennen die SC inzwischen als verstrahlt | | 2 | Die Namen und Fachgebiete von 40 Ingenieuren, Aerzten und Agronomen, die 2040 ins Silo geholt wurden - mehrere Familien in der Region koennten fuer Spuren ihrer Vorfahren zahlen | | 3 | Eine handwerkliche Abhandlung ueber Wasserfiltertechniken von Aurore Pelletier - im richtigen Sektor ein Vermoegen wert | | 4 | Ein persoeneiches Tagebuch von 2064 - jemand beschreibt den Tag, an dem er beschloss, nicht mit der Ausbruchsgruppe zu gehen | | 5 | Samen von drei Gemuesesorten aus der Zeit vor dem Fall, angeblich ausgestorben - intakt und luftdicht versiegelt | | 6 | Ein funktionstuechtiges, repariertes und verstecktes Funkgeraet, das Signale einer anderen Gemeinschaft in 200 km Entfernung empfaengt |

1d4-Tabelle - Feldkomplikationen

| Wurf | Komplikation | |--|--| | 1 | Ein verwundeter Mutantenstreuner erreicht den Silo-Eingang und bittet um Asyl - er spricht noch klar | | 2 | Naia (Leos Schwester) erleidet eine photosensitive Krise und muss sofort behandelt werden | | 3 | Ein Kultivator hat heimlich mit Ferro verhandelt - der Nebeneingang wurde verraten | | 4 | Das Hydroponik-System auf Ebene 3 faellt aus: Ohne Ersatzteile von draussen verliert das Silo innerhalb von zwei Wochen 30% seiner Produktion |

Verwendete YZE-Mechaniken

- ****Ressourcenmanagement**:** Die SC haben Ressourcen anzubieten (Nahrung, Medizin, Munition) - jedes Angebot ist eine strategische Entscheidung
- ****Zonenerkundung**:** Annaeherung an den Huegel, Entdeckung sekundärer Zugänge, Kartierung des Silos
- ****Verderbnis / Mutation**:** moegliche Exposition gegeneuber Mutantenstreunern - Widerstandswurf bei laengerem Kontakt in leicht verstrahlten Zonen
- ****Verhandlung**:** Manipulations- oder Empathiewuerfe, um zwischen den drei Fraktionen zu navigieren
- ****YZE-Kampf**:** falls Ferro angreift oder die Streuner provoziert werden

Zentrales moralisches Dilemma (Erinnerung fuer die SL)

Dieses Szenario belohnt die SC nicht dafuer, das Silo nach ihrer eigenen Vorstellung vom Guten zu "retten". Es belohnt diejenigen, die ****zuhoeren****, was die verschiedenen Seiten wirklich wollen, die erkennen, was verhandelbar ist und was nicht, und die Entscheidungen mit echten Folgen treffen - gut fuer manche, schmerzhaft fuer andere.

Es gibt keine magische Loesung. Cendrine koennte recht haben. Leo koennte recht haben. Beides kann zugleich wahr sein.

Credits

- Design und Text: MythCore Studio
- Reihe: Flash-Szenarien - Multi-Genre-Piloten
- Genre: Postapokalyptisch | System: 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.
Lizenz: <https://freelibrarypublishing.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.