

## Seite 1 — Cover, Aufhänger und Parameter



YZE

PWYW

# "Die Letzte Wacht — Erweiterte Edition"

YZE · Erfahrung 0-2 · 4-6 Stunden · Deutsch

Heute Nacht muss jemand wach bleiben für die Lüge, die unter der Kapelle begraben liegt.

## DIE LETZTE WACHT — Erweiterte Edition

Der Wind schließt die Wege bereits, als die SC Frêne-Bas erreichen. Ginster duckt sich unter dem Frost, die Schiefermauern trinken den feinen Regen, und die Glocke der Kapelle schlägt einmal zu viel, als hätte sie jemand von innen berührt.

Im Gemeinschaftshaus ruht die alte Heda noch immer auf ihrem Wachtstuhl, Mantel geschlossen, das Handgelenk von einem Kupferglöckchen umschlossen. Sie hätte nicht vor Morgengrauen sterben dürfen. Seit Generationen war sie es, die die letzte Frostnacht leitete, jene Nacht, in der der Weiler seine Türen verschließt, seine Lampen brennen lässt und seine Wahrheiten bereithält. Denn in Frêne-Bas wacht man nicht nur über die Toten. Man wacht über etwas Älteres, Geduldigeres, das unter den Steinplatten der Kapelle ruht und von jedem nützlichen Schweigen genährt wird.

In diesem Jahr ist das Ritual vor seinem Ende gebrochen. Der Totengräber lügt. Die Älteste würde lieber einen Fremden verlieren als ihr Gesicht. Die Kinder hören bereits ihre verstorbenen Angehörigen hinter den Wänden antworten. Das Dorf weiß, dass ein toter Fremder am richtigen Ort ein akzeptabler Ersatz wäre.

Die SC kommen also zu früh, um zu fliehen, und zu spät, um neutral zu bleiben.

### Sitzungsparameter

- System: Year Zero Engine, ländliche Folk-Horror-Adaption
- Spielerzahl: 3-5
- Dauer: 4-6 Stunden
- Ton: bretonische Heide, unvollendete Trauer, kollektive Schuld, Übernatürliches, das das Intime nachahmt
- Versprechen: Dorfermittlung unter Druck, steigender Stress, rituelle Entscheidungen, ein Climax, der mehr um Wahrheit und Einverständnis kreist als um offenen Kampf

### Inhaltswarnungen

- Totenwacht und die Präsenz eines Leichnams
- Gemeinschaftsdruck, Sündenbockmechanik, vererbte Schuld
- Stimmen der Toten, Kinder in Gefahr, nächtliche Panik
- Mögliches Opfer eines NSC oder einer SC
- Sanfter Fanatismus und aus Angst geborene Gewalt

### Zusammenfassung des Konflikts

Die SC geraten in die letzte Frostnacht von Frêne-Bas, einem Weiler, in dem eine uralte Vigile unter der Kapelle eine Präsenz namens Le Creux festhält. Offiziell schützt das Ritual das Dorf vor einem alten Übel der Heide. In Wahrheit hält es die verzerrte Erinnerung an ein Gründungsverbrechen zurück: Einst wurden hungernde Flüchtlinge unter dem Heiligtum eingemauert, und das Dorf lernte, Tradition zu dem zu sagen, was zuerst nur eine Art war, mit der Scham zu überleben.

Heda, letzte Hüterin des wahren Protokolls, starb vor dem Ende der Wacht. Ivar hat eines der roten Wollbänder durchtrennt, um das Ritual schneller zu beenden. Maela würde die Zeremonie nun lieber verbiegen, als zuzugeben, dass die Alten nur die halbe Wahrheit bewahrt haben. Nilsa weiß, dass ihre Großmutter immer sagte: "Nichts wird allein besänftigt, und niemals mit einer Lüge."

## Seite 2 – Erweiterter Kontext, verborgene Wahrheit und Zähler der Vigile

Frêne-Bas besteht aus kaum mehr als einem Dutzend Häusern, die sich gegen den Wind ducken, dazu ein Gemeinschaftshaus, ein Brunnen, ein steinernes Waschhaus und eine Kapelle am Rand einer von Nebel zerfressenen Schlucht. Die Bewohner sagen, sie lebten "in der letzten Tasche Erde vor der Heide". Der Winter dauert hier zu lang. Die Toten werden sitzend bewacht. Nach Sonnenuntergang spricht niemand den Namen eines Nahestehenden aus, wenn er ihm keinen Weg zurück geben will.

Jedes Jahr wird in der letzten Frostnacht eine Vigile in der Kapelle gehalten. Ein Lebender wacht vor der Gruftluke. Drei Zeugen bleiben nahe genug, um zu antworten, falls die Stimme darunter die eines Toten annimmt. Die Talglampe darf nie erlöschen. Die rote Wolle muss zwischen Altar, Glocke und Griff der Gruft gespannt bleiben. Vor Morgengrauen muss jeder einen Toten benennen und eine Wahrheit aussprechen, die er lieber verschwiegen hätte. Den Kindern erklären die Dorfbewohner das Ritual nie ganz. Sie sagen nur: "Sonst erinnert sich die Kapelle."

### Verborgene Wahrheit für die SL

Le Creux ist weder ein christlicher Dämon noch ein bloßer lokaler Geist. Es entstand 1683, als fünf Familien aus Frêne-Bas sechs hungernde Flüchtlinge unter die unvollendete Kapelle lockten und dort sterben ließen. Am nächsten Morgen schworen die Schuldigen, dies als "notwendiges Übel" zu erzählen.

Angst, Hunger und wiederholte Lügen flochten eine Präsenz zusammen. Generationen später begriff Yuna Heda, dass sie weder durch Gebet noch durch Blut beruhigt wurde, sondern durch Wahrheit, die von mehreren Stimmen zugleich gesprochen wird. Sie erfand die heutige Form der Vigile: ein Hüter, Zeugen, ein Licht, wahre Namen, wahre Reue. Das Ritual heilt nichts. Es hält einen Waffenstillstand.

### Was Le Creux will

Le Creux will vor allem aufhören, verleugnet zu werden. Es nährt sich von Halbwahrheiten, bequemen Ersatzlösungen und Fremden, die geopfert werden, um die Fiktion eines "unschuldigen" Dorfes zu bewahren. Es akzeptiert menschliche Nähe, wenn sie klar sieht, und verschlingt rasch alles, was aus Zwang oder Lüge zu ihm kommt.

Es will drei Dinge:

- eine zustimmende Stimme, die nicht leugnet, was sie hört
- genaue Namen für die Eingemauerten
- ein Ende der Gewohnheit, die jede gemeinsame Schuld im Winter in ein halb verstandenes Ritual verwandelt

### Die vier Kräfte im Spiel

- Maela Sorne und die Alten: den Weiler retten, ohne die ganze Wahrheit offenzulegen
- Nilsa, Soizic und die müden Gewissen: das Ritual richtig vollziehen, auch wenn dafür das weitergegebene Schweigen brechen muss
- Ivar, Ronan und die Anhänger der brutalen Lösung: einen Ersatz opfern, die Kapelle verbrennen oder vor Morgengrauen fliehen
- Le Creux: die Lebenden zwingen, zwischen Geständnis, Opfergabe und Aufgabe zu wählen

### Gemeinsamer Zähler – Der Zähler der Vigile

Verwende einen Zähler von 0 bis 8.

Addiere 1 auf den Zähler, wenn:

- ein zentraler gepushter Wurf scheitert
- eine öffentliche Lüge von der Gemeinschaft gehört wird

- heftiger Lärm in der Kapelle oder rund um die Gruft entsteht
- die Talglampe umgestoßen, die Glocke im falschen Moment geschlagen oder der Salzkreis unterbrochen wird
- ein Zeuge den Stimmen allein gegenübergelassen wird
- eine große Wahrheit entdeckt wird und statt Klärung Anschuldigungen oder Panik auslöst

Empfohlene Effekte:

- 0-2: örtliche Kälte, Knacken unter den Platten, Krähen starren in die Fenster
- 3-4: Hedas Stimme antwortet, vertraute Tote sprechen hinter Türen, Kinder träumen von einer Treppe unter der Kapelle
- 5-6: die Wollbänder bluten schwarze Feuchtigkeit, Tiere verweigern den Pferch, die Luke schwillt an und die Heide scheint zu lauschen
- 7-8: Le Creux nimmt Gestalt an, die Gruft bricht auf und der Climax lässt sich nicht länger aufschieben

Reduziere den Zähler um 1, wenn:

- eine kostspielige Wahrheit öffentlich ausgesprochen und angenommen wird
- die SC ein konkretes Element von Hedas Ritual reparieren
- ein Moment aufrichtigen Trostes jemandem erlaubt, seine Angst zu benennen, statt sie nach außen zu projizieren
- die Überreste oder Namen der Eingemauerten mit Würde behandelt werden

### Erinnerung an gepushte Würfe

In diesem Szenario muss das Pushen eines Wurfs eine sichtbare Spur hinterlassen. Ein gepushter Erfolg kann eine leichte Verletzung, einen Punkt Stress, zusätzliches Misstrauen, ein beschädigtes Ritualobjekt oder ein intimes Detail kosten, das Le Creux herausreißt. Pusht eine SC einen Wurf, während sie allein in der Kapelle ist, lasse sie eine Stimme hören, die eine genaue Erinnerung kennt, die sie der Gruppe nie erzählt hat.

## Seite 3 – Akt 1: Ankunft in Frêne-Bas und erste Wacht

Akt 1 soll zunächst eine einfache Gewissheit setzen: Niemand in Frêne-Bas ist vollkommen unschuldig, aber nicht alle sind gleichermaßen feige. Der Weiler muss menschlich genug wirken, damit man zögert, ihn pauschal zu verurteilen.

### Den Spielern vorlesen

Der Hohlweg verschwindet unter gefrorenem Schlamm, den der Regen nicht einmal mehr aufweicht. Vogelbeerzweige schlagen gegen die Steinmauern der Häuser. Es riecht nach Talg, nasser Wolle, Suppe, die zu lange auf dem Feuer stand. Auf dem Platz spricht niemand laut. Hinten im Gemeinschaftshaus sitzt eine alte Frau kerzengerade auf einem Stuhl, als hätte man sie dabei überrascht, hinter der Wand auf etwas zu lauschen. An ihrem Handgelenk hängt ein Glöckchen. Ihr Mund ist mit schwarzem Faden vernäht. Und doch klingelt die Glocke von selbst, als die Tür sich hinter euch schließt.

### Eröffnungsszene — Hedas Leichnam und die Suche nach einem Ersatz

Die SC kommen mitten in einen ersticken Streit. Die Totenwacht ist noch nicht beendet. Niemand wagt es, Heda von ihrem Stuhl zu nehmen. Maela verlangt Ordnung. Ivar will den Körper wegschaffen, bevor "es anfängt". Soizic verteilt kochend heißen Kräutertee an zitternde Hände. Nilsa starrt die Fremden an, als hätte sie seit Stunden auf sie gewartet.

Was die SC hier begreifen können:

- Heda starb an Erschöpfung oder Schrecken, nicht an Krankheit
- das Kupferglöckchen dürfte nur klingen, wenn die Hüterin einschläft
- das Dorf trauert nicht nur; es ist mit etwas Lebenswichtigem in Verzug

Nützliche Würfe:

- Beobachtung oder Verstand, Gefahr 2: frische schwarze Erde unter Hedas Nägeln sehen, als hätte sie versucht, eine Luke zuzuhalten
- Empathie, Gefahr 2: spüren, dass Maela weniger Hedas Tod fürchtet als das, was ohne sie folgen wird
- Manipulation oder Befehl, Gefahr 2: etwas Ruhe erzwingen und wenigstens die offizielle Version des Rituals hören

### NSC, die schnell gesetzt werden sollten

#### Maela Sorne

Spröde Älteste, Blick aus Feuerstein, sparsame Worte. Sie weiß fast alles, gibt aber nur preis, was den Zusammenhalt erhält. Ihr unmittelbares Ziel ist einfach: die Nacht ohne öffentlichen Zusammenbruch überstehen.

#### Ivar Tallec

Totengräber mit gebrochenem Rücken, erdigen Händen und dem Geruch eines Kellers. Er hat früher am Abend ein rotes Wollband durchtrennt, überzeugt davon, dass Hedas Ritual Wahnsinn geworden war. Er bereut die Tat bereits, aber ihm fehlt der Mut, sie zu gestehen.

#### Nilsa Heda

Zwölf Jahre alt, Mantel zu groß, Gesicht vor Müdigkeit verschlossen. Sie hörte ihre Großmutter die wahren Anweisungen wiederholen. Sie ist verängstigt, aber weniger als die Erwachsenen. Vor allem weiß sie, dass die Vigile nicht aus einsamem Stolz gehalten werden kann.

#### Soizic Keraudren

Wirtin des Gemeinschaftshauses, ehemalige Hebamme, starke Frau, die für den zivilen Frieden Lügen lernte. Sie will Nilsa schützen und verhindern, dass ein Fremder "im Namen der Notwendigkeit" der Gruft überlassen wird.

#### Ronan Beuzec

Glockenschläger und Kapellenwächter, seit einem Eiswinter hinkend. Er trinkt zu viel, wenn die Heide zu sprechen beginnt. Er meint, es wäre besser, das Heiligtum niederzubrennen, als die Lüge weiterzutragen.

#### Yann Eozen

Schäfer der oberen Schlucht, der Erste, der vor Hedas Tod Krähen um die Kapelle kreisen sah. Er mag die Alten nicht, gehorcht ihnen aber noch immer aus Gewohnheit.

### Szene 1 — Der offizielle Bericht

Wenn die SC Erklärungen verlangen, gibt Maela die anerkannte Version: "Am Ende jedes Winters wacht ein Lebender in der Kapelle. Das besänftigt die Stimmen der Toten. Heda tat das seit Jahren. Diesmal hat sie nachgelassen. Wir müssen den Faden wieder aufnehmen und bis Morgengrauen durchhalten."

Diese Erklärung ist zugleich wahr und falsch. Sie verschweigt bewusst:

- dass mehrere Zeugen nötig sind, nicht nur ein einzelner Hüter
- dass die Stimmen vor allem Lügner und erzwungene Ersatzpersonen angreifen
- dass die Kapelle eine Luke enthält, die in eine viel ältere Gruft führt

### Empfohlene erste Vorzeichen

- Eine der Kerzen neben Heda brennt eine Sekunde lang blassgrün und nimmt dann wieder normale Farbe an.
- Ein Hund weigert sich, den Platz zu betreten, und knurrt rückwärts in Richtung Schlucht.
- Hinter den SC flüstert jemand den Namen eines toten Angehörigen; als sie sich umdrehen, hat sich niemand bewegt.
- Der schwarze Faden über Hedas Mund spannt sich leicht, als wolle sie sprechen.

### Unmittelbare Aufhänger für die SC

- Eine SC erkennt den eigenen Namen auf der Innenseite der Kapellenglocke eingeritzt.
- Eine andere hat bereits von einer alten Frau geträumt, die ihr einen Gruftschlüssel reicht.
- Jemand bat die SC, Hedas Begräbnis beizuwohnen, ohne zu erklären warum.
- Da die Straße abgeschnitten ist, bedeutet das Verlassen von Frêne-Bas vor Morgengrauen, die Heide im Sturm zu queren.

Am Ende dieser Seite sollten die SC verstehen, dass die Nacht keine schlichte ländliche Totenwacht sein wird. Etwas wartet darauf, dass das Dorf einen Hüter bestimmt, und die Fremden werden bereits als mögliche Lösung betrachtet.

## Seite 4 – Akt 1: Das Dorf, seine Geheimnisse und seine müden Loyalitäten erkunden

Akt 1 gewinnt, wenn die SC sich durch ein kompaktes, lesbares, aber von Ungesagtem gesättigtes Frêne-Bas bewegen. Jeder Ort sollte zugleich Information und moralische Färbung bieten.

### Vorrangige Orte

#### Das Gemeinschaftshaus

Sozialer Mittelpunkt, improvisierte Leichenhalle, Ort der Debatten. Hier liegen Hedas Körper, die Alten, die kollektive Angst und alles, womit sich eine Menge beruhigen oder aufheizen lässt.

#### Hedas Haus

Kleine saubere Behausung, aufgehängte Kräuter, Heft mit gestrichenen Namen, harter Laib mit verstecktem Gruftschlüssel, rote Wolle, graues Salz und hastige Notizen über das wahre Ritual.

#### Die Kapelle Saint-Ronan-des-Brumes

Ein Granitbau, älter als seine Glocke. Der Altar ist neu, die Luke nicht. In der Mitte klingt der Boden hohl. Die Luft bleibt hier kälter als draußen.

#### Brunnen und Eibe

Ort für Geständnisse und Vorzeichen. Nachts spiegelt das Wasser manchmal nicht das Gesicht des Betrachtenden, sondern das eines Toten.

#### Das Waschhaus am Hang

Ehemaliger Ort des Austauschs und der üblen Nachrede. Die Steine tragen Kerben, die wie rituelle Strichlisten wirken.

#### Die obere Schlucht

Pfad der Tiere und der Flucht. Von hier sieht man die Kapelle seitlich, mit einem älteren Sockel als dem Rest. Yann fand dort Spuren frischer Erde, die von unten heraufkam.

#### Empfohlene Kette von Hinweisen

1. In Hedas Haus finden die SC ein Heft, in dem drei Sätze wiederkehren: "Niemals halb benennen", "Vier Stimmen sind mehr wert als ein Held" und "Wenn Maela wieder lügt, nimmt die Gruft ein Kind." 2. Eine Untersuchung der Kapelle zeigt, dass ein rotes Wollband sauber durchtrennt und nicht vom Alter zerrissen wurde. 3. Nilsa bestätigt, dass ihre Großmutter seit Wochen nach "den Namen vor dem Dorf" suchte, als verliere das Ritual ohne vollständige Erinnerung an Kraft. 4. Unter einer Waschhausplatte hat Soizic eine alte Familienliste versteckt, auf der einige Linien mit einem schwarzen Zeichen markiert sind. 5. An der oberen Schlucht zeigt Yann nackte Fußspuren, die von der Kapelle in den Nebel führen und dann zurückkommen ... oder sich darin auflösen.

#### Wie die menschlichen Beziehungen gespielt werden

Das Dorf darf nicht wie ein einheitlich feindseliger Block wirken.

- Maela schützt Frêne-Bas wirklich, verwechselt Schutz aber mit Kontrolle der Erzählung.
- Soizic hat schon einmal bei der Vigile gelogen, um ihren Bruder zu retten; sie kennt den realen Preis solcher Arrangements.
- Ronan hasst die Kapelle, weil seine Frau dort in einer früheren Paniknacht zerbrach.
- Ivar schnitt das Band nicht aus Grausamkeit, sondern aus Erschöpfung.

#### Nützliche Interaktionsszenen

#### Nilsas Vertrauen

Wenn die SC ihr ehrlich zuhören, erklärt sie, Heda habe immer wieder gesagt, dass "die Alten nie allein den Preis der Nacht bestimmen dürfen". Sie kennt außerdem ein Fragment eines Gesangs in altem Bretonisch, das ihre Großmutter für den Moment aufhob, wenn die Stimmen anstiegen.

#### Maelas Druck

Maela kann einen scheinbar vernünftigen Handel anbieten: Eine der SC soll "nur kurz" allein wachen, bis das Dorf sich organisiert hat. Nimmt niemand an, streut sie allmählich die Idee, die Fremden brächten Unglück.

#### Ivars unvollständiges Geständnis

Wenn man ihn allein erwischt, gibt Ivar zu, dass er "etwas gelockert" habe. Erst spricht er von einem nutzlos gewordenen Band, dann gesteht er, dass Heda ihn angefleht hatte, die rote Wolle nicht anzurühren.

#### Ronans Angst

Ronan bietet die einfachste und schlechteste Lösung an: die Kapelle anzünden, Nilsa mitnehmen und die Heide den Rest verschlingen lassen. Er ist nicht verrückt. Er ist erschöpft.

#### Ende von Akt 1

Akt 1 schließt idealerweise, wenn die SC drei Dinge begreifen.

- Die Vigile ist kein leerer Aberglaube; sie hielt tatsächlich etwas zurück.
- Das Ritual dieses Jahres ist unvollständig, weil Heda starb und Ivar es sabotierte.
- Das Dorf bereitet bereits entweder einen bequemen Ersatz oder eine neue kollektive Lüge vor.

An diesem Punkt sollten die SC einen ersten Hebel wählen: das Ritual reparieren, dem wahren Ursprung nachgehen, Nilsa schützen, Maela konfrontieren oder Frêne-Bas zu verlassen versuchen, obwohl die Heide nicht länger neutral ist.

## Seite 5 – Akt 2: Dramatische Komplikationen und die Wahrheit der Gruft

Akt 2 beginnt, wenn das Szenario aufhört, eine einfache Dorfermittlung zu sein, und zu einem offenen Kampf zwischen konkurrierenden Versionen der Vergangenheit wird. Die Enthüllungen dürfen die Nacht nicht beruhigen. Sie müssen jeden zwingen zu zeigen, was er eher verlieren würde.

### Mögliche Auslöser

Wechsle zu Akt 2, sobald eines der folgenden Dinge geschieht:

- die SC öffnen die Gruftluke oder nähern sich ihr
- der Zähler der Vigile erreicht 4 oder mehr
- Heda spricht mit der Stimme eines Nahestehenden einer SC
- Nilsa verschwindet kurz oder geht allein zur Kapelle

### Enthüllung 1 – Das Gründungsverbrechen

Hedas Heft, zusammen mit der Liste aus dem Waschhaus und einem alten Pergament im Lesepult der Kapelle, erlaubt es, die Wahrheit zu rekonstruieren. Frêne-Bas wurde in einem Hungerwinter gerettet, indem man Gastfreundschaft verweigerte und das Problem dann lebendig begrub. Das erste Ritual war kein Schutz, sondern eine Art, weiter über den Toten zu schlafen, die man nicht sehen wollte.

Die sechs Opfer waren:

- Bran der Salzsieder
- Katell, seine Frau
- Enora, ihre Tochter
- Maon, ihr Sohn
- ein alter Mann ohne sicheren Namen, nur als "der Onkel" notiert
- eine verletzte Frau, vielleicht bereits sterbend, die in manchen Notizen Merec heißt

Diese Ungenauigkeit der Namen erklärt, warum Le Creux instabiler geworden ist: Das Dorf behielt das Ritual, verlor aber die genaue Erinnerung. Heda versuchte, das vor ihrem Tod zu reparieren.

### Enthüllung 2 – Heda wollte den Kreislauf beenden, nicht nur aufrechterhalten

Hedas jüngere Notizen zeigen, dass sie nicht länger nur einen weiteren Winter gewinnen wollte. Sie wollte die Knochen bergen, die wahre Geschichte öffentlich aussprechen lassen und endlich einen kollektiven Exorzismus versuchen. Sie wusste, dass Maela das zu Lebzeiten nie akzeptieren würde, denn die ganze Schuld anzuerkennen hätte die Autorität der Alten zerbrochen.

### Enthüllung 3 – Ivar war der Auslöser

Ivar schnitt ein Wollband durch, weil Maela ihm zu verstehen gab, Heda bereite "eine nutzlose Schande" vor. Er handelte nicht aus Treue zur Ältesten, sondern weil er sich weigerte, eine alte Frau allein den Dorffrieden brechen zu sehen. Anders gesagt: Er zog den bekanntesten Kompromiss dem moralischen Risiko vor. Genau davon nährt sich Le Creux.

### Empfohlene Komplikationsszenen

#### Hedas Mund öffnet sich

Wenn der Zähler hoch genug steigt, reißt der schwarze Faden über Hedas Mund. Heda richtet sich nicht auf, aber sie spricht. Sie nennt Nilsa beim Namen, dann eine SC bei einem intimen Namen und schließlich Maela mit dem Namen ihres Großvaters, eines der ersten Schuldigen.

Nützliche Effekte:

- alle Anwesenden erhalten 1 Stress, wenn niemand die Kontrolle zurückgewinnt

• Maela ohrfeigt die erste Person, die zu sagen wagt, Heda "komme zurück"

• Nilsa bestätigt, dass die Stimme nicht die ihrer Großmutter ist, selbst wenn sie ihre Kehle benutzt

### Die atmende Kapelle

Die Wände der Kapelle bekommen eine warme Feuchtigkeit wie Haut. Die rote Wolle trinkt schwarzes Wasser. Das Salz knackt. Wer sein Ohr an die Luke legt, hört je nach Bedarf entweder ein Kinderlied oder langsame Fingernägel.

Nützliche Würfe:

- Verstand oder Beobachtung, Gefahr 3: begreifen, dass die Schläge auf die gesprochenen Namen antworten
- Empathie, Gefahr 2: spüren, welcher Dorfbewohner kurz davor ist, in Panik oder Gewalt zu kippen
- Technik oder Überleben, Gefahr 2: Lampe, Kreis und Wolle provisorisch reparieren, um das Schlimmste hinauszuzögern

### Nilsas Verschwinden

Nutze dies, wenn du auf Handlung drängen willst. Nilsa geht zur Kapelle oder zur Schlucht, überzeugt davon, Heda "ersetzen" zu müssen. Das ist keine heldische Laune: Sie hat bereits begriffen, dass die Erwachsenen schon wieder lügen. Sie rechtzeitig zu finden kann einen Wahrheitsmoment ermöglichen oder eine moralische Konfrontation mit Maela auslösen.

### Moralische Dilemmata auf dem Tisch

- Soll das Gründungsverbrechen sofort vor einem verängstigten Dorf enthüllt werden, auf die Gefahr hin, eine Menge loszutreten und den Zähler zu erhöhen?
- Soll Maela den Anschein von Ordnung noch eine Stunde bewahren dürfen, um rituelle Zeit zu gewinnen, auch wenn das die Lüge verlängert?
- Soll Ivar als unverzichtbarer Zeuge genutzt werden, obwohl seine Feigheit die Nacht gebrochen hat?
- Soll Nilsa vor diesem Wissen geschützt werden, oder muss anerkannt werden, dass sie das Ritual bereits am besten versteht?
- Soll akzeptiert werden, dass eine SC als Haupthüterin dient, obwohl Le Creux Fremde liebt, die dem Dorf nichts schulden?

### Wie das Übernatürliche Gewissheit wird

An diesem Punkt sollte kein Zweifel mehr an der Wirklichkeit des Phänomens bleiben.

- aus dem Brunnen antworten Stimmen im genauen Klang bekannter Toter
- die Kupferglöckchen in Hedas Haus klingeln im selben Rhythmus wie Schläge unter der Kapelle
- hinter der Tür der Gruft zeichnet sich manchmal eine Gestalt aus Wolle, Schlamm und Kiefern ab
- die Krähen der Schlucht krächzen beinahe korrekt ein Wort oder einen Vornamen

Wichtig ist, dass Le Creux mit dem eigentlichen menschlichen Drama verbunden bleibt. Es ist nicht "ein abstrakter Horror unter einer Kirche". Es ist ein Geflecht aus Scham, Hunger, Angst und Generationen, die die Formel der Trauer vorzogen.

## Seite 6 — Akt 2: Mit Le Creux sprechen und den Bruch vorbereiten

Die zweite Hälfte von Akt 2 verschiebt das Szenario von der Entdeckung zum gefährlichen Gespräch. Le Creux ist nicht redselig, aber auf seine Weise intelligent. Es versteht die Lücken in Erzählungen und nutzt sie mit grausamer Präzision.

### Erster klarer Kontakt

Wenn eine SC allein oder fast allein in der Kapelle bleibt, bei niedriger Lampe und einem Zähler von 5 oder mehr, hört die Stimme darunter auf, nur die kürzlich Toten zu imitieren. Sie spricht für sich selbst.

Du kannst so beginnen: "Ihr nennt das Wachen. Wir nennen es, uns unter euren Füßen zu halten."

Oder: "Jeden Winter bringt ihr uns unvollständige Namen und nennt das Gerechtigkeit."

Spiele Le Creux nicht als brüllendes Monster. Seine Stimme sollte ruhig sein, fast müde. Beängstigend ist nicht ihre Lautstärke. Es ist ihre Treffsicherheit.

### Was Le Creux offenbart, wenn man ihm zuhört

- Heda wusste, dass die Vigile nur noch ein oder zwei Winter wirksam sein würde, weil die weitergegebenen Namen falsch oder verstümmelt waren.
- Maela wusste immer, dass ein echter Exorzismus ein öffentliches Geständnis der Gründerlinien erfordern würde.
- Die Gruft verlangt nicht jeden Winter einen Toten; sie verlangt, dass man aufhört, die genauen Toten durch eine bequeme Version der Geschichte zu ersetzen.
- Ein Hüter, der gegen seinen Willen gegeben wird, verschließt nichts dauerhaft. Er verschafft dem Ding nur eine fügsamere Stimme für den nächsten Winter.

### Was Maela wirklich will

Maela ist keine Kultistin des Horrors. Sie glaubt schlicht, dass ein Dorf, das während eines Sturms zusammenbricht, sicherer stirbt als eines, das das Ritual schlecht fortführt. Ihre Sünde besteht darin, Stabilität mit Unschuld verwechselt zu haben.

### Die drei Wege zum Bruchpunkt

An diesem Punkt sollten die SC drei große Lösungen erkennen können.

#### 1. Kollektivopfer

Das Dorf akzeptiert endlich, gemeinsam zu zahlen: Jedes Haus bringt etwas Unersetzliches, jeder Alte benennt seine Schuld, und ein Kreis aus geteiltem Blut ersetzt den falschen einzelnen Hüter. Diese Lösung verschließt Le Creux vielleicht für eine Generation, prägt Frêne-Bas aber tief.

#### 2. Exorzismusritual

Die Knochen müssen heraufgebracht, die Namen so gut wie möglich wiedergefunden, die Glocke dreizehnmal geschlagen und die rote Wolle nicht wieder zum Festhalten der Toten, sondern zur Führung ihres Weggangs gelegt werden. Dies ist die gerechteste Lösung, aber auch jene, die die örtliche Autorität und vielleicht die Kapelle selbst zerstören kann.

#### 3. Flucht und Aufgabe

Die SC und einige Überlebende verlassen Frêne-Bas über die obere Schlucht oder den Moorpfad und lassen den Weiler bei seiner Schuld zurück. Es ist womöglich die einzige Möglichkeit, wenn die Gemeinschaft jede Wahrheit verweigert und der Zähler zu schnell steigt.

### Wie die Kapelle sich vor dem Climax verwandelt

Bei 6 oder mehr auf dem Zähler:

- wird das Kirchenschiff innen zu groß, als gewänne der Raum unter den Platten an Boden

- frisht die Feuchtigkeit die Gesichter der Statuen weg, bis sie denen der vergessenen Opfer ähneln

- schlägt die Glocke ohne sichtbaren Stoß, wenn jemand unter ihrem Dach lügt

- sieht eine SC die Luke offenstehen, während sie für alle anderen noch geschlossen ist

### Übergang zu Akt 3

Der wirkliche Umschwung beginnt, wenn die SC nicht mehr bloß ermitteln können. Nun muss entschieden werden, wer wo steht, wer vor wem die Wahrheit sagt und welche Schuld getragen wird.

Lasse die Handlung an drei Orten zusammenlaufen:

- im Gemeinschaftshaus, wenn die Wahrheit vor dem finalen Ritual allen gesagt werden muss
- in der Kapelle, wenn noch eingedämmt oder exorziert werden soll
- an der oberen Schlucht, wenn Flucht zu einer echten Option wird

Am Ende dieser Seite sollte die Gruppe spüren, dass die Nacht keine neutralen Wege mehr bietet. Jede Lösung kostet etwas Unwiderrufliches.

## Seite 7 – Akt 3: Die Luke öffnet sich und das Dorf muss wählen

Der Climax beginnt, wenn der Zähler 7 erreicht, wenn die Wachtlampe ausgeht und nicht rechtzeitig wieder entzündet wird oder wenn die Wahrheit über die Eingemauerten vor dem ganzen Dorf ausgesprochen wird. Dann hebt sich die Gruftluke mit dem Geräusch feuchter Bretter. Die Luft wird bodennah wärmer und auf Schulterhöhe kälter. Hedas Stimme mischt sich mit anderen, älteren und weniger menschlichen.

### Empfohlene dramatische Anordnung

Damit die Szene ihre volle Kraft entfalten kann, platziere idealerweise zugleich:

- Maela, gezwungen, das Gründungsverbrechen öffentlich anzuerkennen oder zu leugnen
- Ivar, dessen Geständnis das Ritual retten oder vollständig brechen kann
- Nilsa, die den wahren Sinn der Vigile versteht und sich nicht ausschließen lässt
- Soizic oder Ronan, als Verkörperung des gewöhnlichen Dorfes, das vor allem überleben will
- Le Creux, nur in Fragmenten sichtbar: wollige Wurzeln, Handknochen, trockene Häute, im Schlamm gefangene Kiefer

### Wie Le Creux gezeigt wird

Le Creux springt nicht als einzelnes Tier hervor. Es ist eine verflochtene Form.

- zuerst kommen Hände aus durchnässter Wolle durch den Spalt
- ein Gesicht setzt sich aus mehreren geliehenen Mündern zusammen
- schwarze Wurzeln tragen Knochen wie Werkzeuge
- die Stimmen benutzen nie zufällig einen Namen; sie treffen genau

### Was Le Creux zum Dorf sagt

Wähle ein oder zwei Sätze, die einschlagen.

- "Ihr habt mich gelehrt, mit euren Toten zu sprechen."
- "Jeden Winter nennt ihr Aufschub Frieden."
- "Wer von euch wird wieder entscheiden, dass jemand anderes mehr wert ist als die Wahrheit?"

### Mögliche große Aktionen

#### 1. Das öffentliche Geständnis erzwingen

Die SC bringen Maela, Ivar und die Gründerlinien dazu, endlich auszusprechen, was geschehen ist. Diese Option ist noch kein voller Exorzismus, kann aber beide rituellen Lösungen ermöglichen.

Nützliche Würfe:

- Befehl oder Empathie, Gefahr 4: verhindern, dass die Menge in eine Schuldjagd kippt
- Manipulation, Gefahr 3: Ivar oder Maela im richtigen Augenblick einknicken lassen
- Beobachtung, Gefahr 2: bemerken, wann Le Creux sich von einem unvollständigen Satz nährt

#### 2. Die Kapelle halten

Jemand muss Lampe, Wolle und Kreis halten, während die anderen eine der drei Auflösungen vorbereiten. Das ist die undankbarste und gefährlichste Rolle.

Nützliche Würfe:

- Verstand oder Überleben, Gefahr 4: die rituelle Anordnung unter Druck funktionsfähig halten

- Stärke oder Beweglichkeit, Gefahr 3: einen Stoß aus der Gruft aufhalten oder einen panischen Dorfbewohner zurückhalten

### 3. Den Ausgang wählen

Sobald die zentralen Wahrheiten offenliegen, müssen die SC sich festlegen.

- Kollektivopfer, wenn das Dorf bereit ist, gemeinsam zu zahlen
- Exorzismus, wenn Namen und Knochen zusammengetragen wurden
- Flucht, wenn all das unmöglich wird

### Wie die Menge gespielt wird

Die Gemeinschaft von Frêne-Bas soll gefährlich wirken, weil sie Angst hat, nicht weil sie plötzlich dämonisch wird.

- manche wollen Ivar ausliefern
- andere verlangen, dass die Fremden das Problem lösen
- einige, meist die Jüngeren, wollen nur, dass niemand mehr halb spricht
- Soizic kann zum moralischen Drehpunkt werden, der eine Lynchung verhindert

### Mögliches Opfer einer SC

Wenn eine SC den Platz der Haupthüterin einnehmen will, gib ihr eine echte Wahlszene: Das Opfer zählt mehr, wenn es von einer wahren Aussage begleitet wird als von bloßem Gesundheitsverlust.

### Tempohinweise

- lass die Szene in Wellen ansteigen: Geständnis, Panik, Rückgewinnung der Kontrolle, Erscheinung, neue Entscheidung
- ziehe physischen Kampf nicht in die Länge; Le Creux darf nie bloß zu einem Sack Trefferpunkte werden
- belohne wahre Worte sofort mit einem leichten Rückzug des Monsters oder des Zählers
- bestrafe bequeme Lösungen mit präziseren Stimmen, nicht nur mit Schaden

Diese Seite soll die Gruppe an den Rand einer unumkehrbaren Entscheidung bringen, bei der die richtige Frage nicht mehr lautet "Wie überleben wir?", sondern "Was erkennen wir endlich an?"

## Seite 8 – Akt 3: Drei alternative Enden und ihre Folgen

Die drei folgenden Enden entsprechen den von der Szenariostruktur vorgesehenen Ausgängen. Sie können so gespielt oder je nach Überlebenden, Zustand des Dorfes und noch verschwiegenen Wahrheiten nuanciert werden.

### Ende A – Kollektivopfer

Bedingung: Maela gibt nach, die Häuser von Frêne-Bas akzeptieren gemeinsames Zahlen, und die SC sorgen dafür, dass niemand allein der Gruft überlassen wird.

Ritual: Jeder Haushalt bringt ein Familienobjekt, etwas eigenes Blut und eine offen ausgesprochene Schuld in den Kreis. Die Glocke schlägt einmal pro Geständnis. Die rote Wolle verbindet nicht länger die Luke mit der Ältesten, sondern alle anwesenden Hände. Le Creux sättigt sich an diesen Geständnissen und diesem geteilten Schmerz und sinkt dann langsam unter die Platten zurück.

Ergebnis: Der Morgen kommt, ohne dass die Luke weiter nachgibt. Frêne-Bas überlebt, kann aber keine Unschuld mehr vortäuschen. Einige der Gegenstände, die in dieser Nacht verbrannt oder begraben wurden, waren die letzten Prestigesymbole alter Familien. Die Alten verlieren einen Teil ihrer sakralen Autorität, und die verbleibende Solidarität schmeckt bitter, aber sauber.

Preis:

- mehrere Dorfbewohner gehen gezeichnet, erschöpft oder verletzt aus der Nacht
- der Weiler wird mit größerer Armut leben müssen, nachdem ein Teil seiner Güter und symbolischen Vorräte zerstört wurde
- Le Creux wird nicht exorziert; es wird für lange Zeit besänftigt, sofern die Erinnerung nicht länger beschlagnahmt wird

### Ende B – Exorzismusritual

Bedingung: Die SC finden oder rekonstruieren die Namen der Opfer, bergen ihre Knochen oder genug ihrer Überreste und erzwingen vor Morgengrauen eine öffentliche Wahrheit.

Ritual: Die Luke wird nicht geöffnet, um Le Creux zu nähren, sondern um ihm zurückzugeben, was ihm verweigert wurde: Namen, würdige Zeugen und Tote, die als Tote behandelt werden. Dreizehn Glockenschläge, neues Salz, rote Wolle als Übergangskreis und Heda's Satz, von mehreren Stimmen gesprochen: "Wir halten euch nicht länger dort unten."

Ergebnis: Die Kapelle kracht, vielleicht stürzt sie teilweise ein, und die Schlucht stößt einen Atem aus, der wie ein viel zu lange angehaltener Ausatmer klingt. Die Stimmen verstummen. Die Gestalten aus Wolle lösen sich auf. Heda schweigt endlich. Das Dorf verliert sein Heiligtum, gewinnt aber vielleicht die Möglichkeit einer Zukunft ohne jährliche Ritualschuld.

Preis:

- Maela kann politisch oder menschlich an dem zerbrechen, was sie anerkennen muss
- Frêne-Bas verliert das symbolische Herz, um das es sich sammelte
- die SC lassen ein freies, aber entblößtes Dorf zurück, das seinen sozialen Zusammenhalt ohne die nützliche Lüge neu aufbauen muss

### Ende C – Flucht und Aufgabe

Bedingung: Das Dorf verweigert jedes Geständnis, die Menge stürzt sich auf einen Sündenbock oder die SC urteilen, dass keine rituelle Lösung mehr vor der vollständigen Öffnung der Gruft möglich ist.

Ablauf: Die SC nehmen Nilsa, Sozic, einige Freiwillige oder nur sich selbst und verlassen Frêne-Bas über die obere Schlucht oder das Moor. Hinter ihnen gibt die Kapelle langsam nach. Die Glocken schlagen schief. Krähen stürzen auf die Dächer. Die Heide verschluckt die Schreie, je weiter sie sich entfernen.

Ergebnis: Die Überlebenden retten ihre Haut und tragen die Wahrheit mit sich fort, doch das Dorf wird dem überlassen, was es genährt hat. Frêne-Bas kann zu einer von Stimmen bewohnten Ruine werden, zu einem verfluchten Ort für eine spätere Kampagne oder zu einer offenen Wunde im regionalen Gedächtnis.

Preis:

- die SC werden mit der Aufgabe derer leben müssen, die sie nicht überzeugen konnten
- Nilsa oder ein anderer Überlebender wird Träger einer Geschichte, die anderswo weitererzählt werden muss
- Le Creux gewinnt ein ganzes Territorium statt nur einer Luke, zumindest bis jemand zurückkehrt, um die Arbeit zu beenden

### Fragen fürs Debrief

- Welche Figur zahlte den gerechtesten moralischen Preis, und welche den bequemsten?
- Hätte deine SC eine kleine dauerhafte Lüge einer zerstörerischen Wahrheit vorgezogen?
- Wenn eines Tages wieder von Frêne-Bas gesprochen wird, welches Detail nennt deine Figur zuerst: die Heide, die Glocke, Heda oder die Gründersschuld?

### Empfohlene kurze Epiloge

- Nilsa schreibt die Namen der Toten endlich auf eine neue Seite, ohne Streichungen.
- Maela bittet, falls sie überlebt, darum, außerhalb der Kapelle begraben zu werden.
- Ivar nimmt seine Schaufel wieder auf, doch in seiner Haltung ist nichts Resigniertes mehr.
- Eine andere Heidegemeinschaft schickt später einen Brief oder ein Zeichen: Auch sie kannte die Vigiles.

## Seite 9 – W6-Tabellen und kompakte YZE-Profile der Kreaturen

### W6-Tabelle – Nächtliche Ereignisse in Frêne-Bas

- 1. Hedas Glocke klingt in einem leeren Raum und alle Hunde des Weilers verstummen zugleich.
- 2. Eine geschlossene Tür öffnet sich auf einen warmen Luftzug, der nach frischer Erde riecht.
- 3. Ein Kind beschreibt genau einen Ort unter der Kapelle, den es nie gesehen hat.
- 4. Der schwarze Faden auf dem Mund eines kürzlich Verstorbenen löst sich von selbst.
- 5. Eines der Häuser beginnt ohne sichtbaren Innenregen Schlamm von der Decke tropfen zu lassen.
- 6. Jemand hört den eigenen Vornamen von einer Stimme ausgesprochen, die zehn Jahre zu spät kommt.

### W6-Tabelle – Begegnungen auf den Wegen und an der Schlucht

- 1. Yann Eozen kehrt mit einem Schaf zurück, dem nur am Kopf die Haut fehlt, als hätte etwas ihm die Stimme nehmen wollen.
- 2. Ein alter Mann, der letzten Winter starb, geht am Rand der Schlucht entlang und ist im nächsten Moment nur noch ein Mantel in den Ginsterzweigen.
- 3. Drei Krähen folgen den SC stumm und krächzen im Chor, wenn jemand lügt.
- 4. Ronan Beuzec, betrunken und zugleich hellwach, trägt Pech zur Kapelle, um sie anzuzünden.
- 5. Nilsa wartet bereits am richtigen Ort, als hätte sie einen Ruf gehört, den die anderen nicht hören.
- 6. Eine Gestalt aus Wolle und Knochen beobachtet aus dem Nebel, reglos, und zerfällt dann zu schwarzen Wurzeln.

### W6-Tabelle – Vorzeichen der Vigile

- 1. Salz auf einem Tisch bildet von selbst sechs kleine parallele Linien.
- 2. Ein Spiegel oder ein Brunnen zeigt nicht das Gesicht des Betrachtenden, sondern das eines Dorftoten.
- 3. Laternen brennen niedriger, wenn eine Lüge ausgesprochen wird.
- 4. Die unter der Glocke eingeritzten Namen scheinen zahlreicher zu sein als vor einer Stunde.
- 5. Der Wind trägt einen Kindergesang in altem Bretonisch aus der Kapelle herüber.
- 6. Der Boden des Kirchenschiffs schlägt wie ein Herz unter den Füßen der Hüterin.

### Kompakte YZE-Profile – Kreaturen und Manifestationen

#### Le Creux unter der Kapelle – Wesen aus Hunger, Wolle und Stimmen

ATTR Stärke 4 · Beweglichkeit 2 · Verstand 3 · Empathie 2  
Gesundheit 6 Fertigkeiten: Beobachtung 3 · Manipulation 3 · Nahkampf 2 ATK Hände aus Knochen und Wolle +2 [1 Schaden + 1 Stress] · Reichweite Nah Besonderheiten:

- Immun gegen gewöhnliche Angst
- Nährt sich von Halbwahrheiten: Jedes Mal, wenn öffentlich gelogen wird, stellt es 1 Gesundheit wieder her, wenn die Fiktion es trägt

- Rituelier Rückstoß: Verliert 1 Gesundheit oder weicht einen erzählerischen Schritt zurück, wenn in der Kapelle ein genauer Name und eine kostspielige Wahrheit ausgesprochen werden

PUSHEN: Wenn Le Creux eine Interaktion pusht und 1en würfelt, spricht es ein intimes Geheimnis eines Zeugen laut aus und verursacht bei allen Hörenden 1 Stress.

#### Der Verlassene der Vigile – Ehemaliger Hüter, schlecht gehalten und von der Gruft zurückgeholt

ATTR Stärke 3 · Beweglichkeit 2 · Verstand 1 · Empathie 0  
Gesundheit 4 Fertigkeiten: Beobachtung 2 · Nahkampf 2 · Ausdauer 2 ATK Erdige Nägel +1 [1 Schaden] · Reichweite Nah Besonderheiten:

- Erscheint, wenn das Ritual sabotiert wird oder ein Hüter flieht
- Wiederholt die letzten Worte, die er vor seinem Tod hörte
- Weicht vor Hedas Kupferglöckchen zurück, wenn es jemand ohne Angst läutet

PUSHEN: Bei einer 1 zerrt der Verlassene sein Ziel zum Boden oder zur Luke und erzwingt einen Bewegungswurf, um nicht zu stürzen.

#### Krähen der Schlucht – Von der Heide geschwärzter Augurenenschwarm

ATTR Stärke 1 · Beweglichkeit 4 · Verstand 1 · Empathie 0  
Gesundheit 3 Fertigkeiten: Beobachtung 3 · Beweglichkeit 4 ATK Schnäbel und Flügel +1 [1 Stress oder Ablenkung] · Reichweite Kurz Besonderheiten:

- Markieren Lügner: Sie verfolgen oder bedrängen denjenigen, der gerade eine wichtige Wahrheit geäußert hat
- Lassen sich durch Feuer, die Glocke oder ein richtig geworfenes Kornopfer vertreiben
- Können eher als Vorzeichen denn als direkter Gegner dienen

PUSHEN: Bei einer 1 verdeckt der Schwarm ein entscheidendes Detail oder trennt eine SC kurz von der Gruppe.

#### Hinweise zum mechanischen Einsatz

- Spiele Le Creux nicht als Gegner, dessen Gesundheit man nur leerräumen muss. Seine Werte strukturieren seine Präsenz, sie sollen es nicht auf ein Duell reduzieren.
- Setze den Verlassenen der Vigile für jene Momente ein, in denen eine feige Entscheidung eine konkrete Gestalt annehmen soll.
- Nutze die Krähen eher dazu, eine Szene anzukündigen, zu verkomplizieren oder moralisch aufzuladen, als Schaden zu verursachen.

## Seite 10 — Anhänge, schematische Karte und Kampagnenaufhänger "Folklore YZE"

### NSC-Kurzblätter

#### Maela Sorne

Ziel: Frêne-Bas retten, ohne die alte Ordnung einstürzen zu lassen. Geheimnis: Sie kennt seit Langem die Idee eines vollständigen Exorzismus, hat sie aber unterdrückt.

#### Ivar Tallec

Ziel: Die Nacht überleben, ohne als Einziger schuldig dazustehen. Geheimnis: Er ist es, der auf Maelas stilles Anraten die rote Wolle schnitt.

#### Nilsa Heda

Ziel: Nicht zulassen, dass ihre Großmutter umsonst stirbt. Geheimnis: Sie kennt ein Fragment des Schlussgesangs und das Versteck des Gruftschlüssels.

#### Soizic Keraudren

Ziel: Verhindern, dass das Dorf aus Bequemlichkeit jemanden opfert. Geheimnis: Sie hat schon einmal bei einer früheren Vigile gelogen und reagiert deshalb extrem empfindlich auf die Wiederholung dieses Musters.

#### Ronan Beuzec

Ziel: Die Kapelle zerstören, bevor sie noch jemanden nimmt. Geheimnis: Seine Frau zerbrach seelisch nach einer früheren Paniknacht.

#### Yann Eozen

Ziel: Seine Tiere schützen und den Alten nicht länger blind gehorchen. Geheimnis: Er sah als Kind bereits eine teilweise geöffnete Gruft.

### Schematische Karte von Frêne-Bas

```text N ^ hohe Heide / Weg abgeschnitten

[Yanns Pferch]

flache Häuser - Platz - Gemeinschaftshaus

Hedas Haus Brunnen alte Eibe

Waschhaus --- Kapelle --- obere Schlucht

Luke / Gruft

Nebel, Steine, Moor ```

### Kampagnenaufhänger — Folklore YZE

Die Letzte Wacht kann eine Kampagne ländlichen Horror-Folklore eröffnen, die sich um isolierte Gemeinschaften dreht, welche alte Kompromisse in heilige Bräuche verwandelt haben.

- andere Weiler praktizieren "Vigiles" unter anderen Namen, und jeder verbirgt eine Variante derselben Ursprungssünde
- Nilsa oder eine SC wird Sammlerin wahrer Geschichten und zieht von Dorf zu Dorf, um nützlichen Aberglauben, tröstende Legenden und echte übernatürliche Schuld zu unterscheiden
- eine äußere Autorität entdeckt die Existenz dieser Riten und will sie ausrotten, ohne zu verstehen, was sie eigentlich gebändigt haben
- Le Creux war nur ein Knoten unter anderen, verbunden mit Hungerwegen und Kapellen, die auf schändlichen Begräbnissen errichtet wurden

### FTL-Hinweis

Veröffentlicht unter Year Zero Engine Lizenz von Tomas Härenstam / Free League Publishing. Dieses Produkt basiert auf dem Year Zero Engine Standard Reference Document, entworfen von Tomas Härenstam und veröffentlicht von Free League Publishing. Veröffentlicht unter der Year Zero Engine Free Tabletop License (FTL). [freeleaguepublishing.com](https://freeleaguepublishing.com)

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://freeleaguepublishing.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.