



YZE

PWYW

"La Última Vigilia — Edición extendida"

YZE · Experiencia 0-2 · 4-6 horas · Español

Esta noche alguien debe permanecer despierto por la mentira enterrada bajo la capilla.

LA ÚLTIMA VIGILIA — Edición extendida

El viento ya está cerrando los caminos cuando los PJ llegan a Frêne-Bas. Los tojos se doblan bajo la helada, los muretes de esquisto beben la lluvia fina y la campana de la capilla suena una vez de más, como si alguien la hubiera tocado desde dentro.

En la sala comunal, la Vieja Heda sigue descansando sentada en su silla de velatorio, abrigo cerrado, muñeca ceñida por una campanilla de cobre. No debía morir antes del amanecer. Durante generaciones, fue ella quien guio la última noche de helada, aquella en la que la aldea mantiene cerradas sus puertas, encendidas sus lámparas y preparadas sus verdades. Porque en Frêne-Bas no solo velan a los muertos. Velan algo más antiguo, más paciente, enterrado bajo las losas de la capilla y alimentado por cada silencio útil.

Este año el rito se ha roto antes de llegar a su fin. El sepulturero miente. La anciana preferiría perder a un extranjero antes que perder la cara. Los niños ya oyen a sus propios muertos contestar detrás de los muros. La aldea sabe que un forastero muerto en el lugar correcto sería un sustituto aceptable.

Los PJ llegan, por tanto, demasiado pronto para huir y demasiado tarde para permanecer neutrales.

Parámetros de la sesión

- Sistema: Year Zero Engine, adaptación de horror folk rural
- Jugadores: 3-5
- Duración: 4-6 horas
- Tono: páramo bretón, duelo mal cerrado, culpa colectiva, sobrenatural que imita lo íntimo
- Promesa: investigación aldeana bajo presión, subida de Estrés, decisiones rituales, climax centrado en la verdad y el consentimiento más que en el combate frontal

Advertencias de contenido

- Velatorio fúnebre y presencia de un cadáver
- Presión comunitaria, chivo expiatorio, culpa heredada
- Voces de los muertos, niños en peligro, pánico nocturno
- Posible sacrificio de un PNJ o de un PJ
- Fanatismo suave y violencia nacida del miedo

Resumen del conflicto

Los PJ quedan atrapados en la última noche de helada en Frêne-Bas, una aldea donde una Vigile ancestral mantiene bajo la capilla a una presencia llamada Le Creux. Oficialmente, el rito protege al pueblo de un antiguo mal del páramo. En verdad, retiene la memoria deformada de un crimen fundacional: unos refugiados hambrientos fueron tapiados bajo el santuario y la aldea aprendió a llamar tradición a lo que al principio no era más que una manera de sobrevivir a la vergüenza.

Heda, última guardiana del verdadero protocolo, murió antes de terminar la velada. Ivar cortó uno de los lazos de lana roja para acabar antes con el rito. Maela prefiere ahora retorcer la ceremonia antes que admitir que los mayores conservaron solo la mitad de la verdad. Nilsa sabe que su abuela repetía siempre: "No se apacigua nada a solas, y nunca con una mentira."

Página 2 – Contexto extendido, verdad oculta y Cuenta de la Vigile

Frêne-Bas es poco más que una docena de casas apretadas contra el viento, una sala comunal, un pozo, un lavadero de piedra y una capilla construida al borde de un barranco comido por la niebla. Sus habitantes dicen vivir "en el último bolsillo de tierra antes del páramo". Aquí el invierno dura demasiado. A los muertos se los vela sentados. Después de la puesta del sol no se pronuncia el nombre de un ser querido si no se quiere darle un camino de regreso.

Cada año, durante la última noche de helada, se celebra una Vigile en la capilla. Un vivo vela ante la trampilla del osario. Tres testigos permanecen lo bastante cerca para responder si la voz de abajo toma la de un difunto. La lámpara de sebo nunca debe apagarse. La lana roja debe permanecer tensa entre altar, campana y asa del osario. Antes del amanecer, cada persona debe nombrar a un muerto y decir una verdad que habría preferido callar. Los aldeanos nunca explican por completo el rito a los niños. Solo dicen: "Si no, la capilla recuerda."

Verdad oculta para la DJ

Le Creux no es ni un demonio cristiano ni un simple espíritu local. Nació en 1683, cuando cinco familias de Frêne-Bas atrajeron a seis refugiados hambrientos bajo la capilla aún inacabada y los dejaron morir allí. Al día siguiente, los culpables juraron contar aquello como un "mal necesario".

El miedo, el hambre y las mentiras repetidas trenzaron una presencia. Generaciones después, Yuna Heda comprendió que no se calmaba ni con plegarias ni con sangre, sino con verdad dicha por varias voces a la vez. Inventó la forma actual de la Vigile: una guardiana, testigos, una luz, nombres verdaderos, arrepentimientos verdaderos. El rito no cura nada. Mantiene una tregua.

Qué quiere Le Creux

Le Creux quiere, antes que nada, dejar de ser negado. Se alimenta de medias verdades, sustituciones convenientes y extranjeros sacrificados para preservar la ficción de un pueblo "inocente". Acepta la compañía humana si es lúcida y devora con rapidez todo lo que llega a él bajo coacción o bajo mentira.

Desea tres cosas:

- una voz consentida que no niegue lo que oye
- nombres exactos para los muertos tapiados
- el fin de la costumbre que transforma cada invierno la culpa común en un rito entendido a medias

Las cuatro fuerzas en juego

- Maela Sorne y los ancianos: salvar la aldea sin exponer toda la verdad
- Nilsa, Soizic y las conciencias cansadas: cumplir el rito correctamente, aunque eso rompa el silencio heredado
- Ivar, Ronan y los partidarios de la solución brutal: ofrecer un sustituto, quemar la capilla o huir antes del amanecer
- Le Creux: obligar a los vivos a elegir entre confesión, ofrenda y abandono

Contador compartido — La Cuenta de la Vigile

Usa un contador de 0 a 8.

Suma 1 a la Cuenta cada vez que:

- una Tirada Forzada en una acción central falla
- la comunidad escucha una mentira pública
- se produce un ruido violento en la capilla o alrededor del osario
- se vuelca la lámpara de sebo, se toca la campana en el momento equivocado o se rompe el círculo de sal

- un testigo queda solo frente a las voces

- se descubre una verdad mayor y provoca acusación o pánico en vez de aclaración

Efectos recomendados:

- 0-2: frío localizado, crujidos bajo las losas, cuervos mirando las ventanas
- 3-4: responde la voz de Heda, los muertos familiares hablan detrás de las puertas, los niños sueñan con una escalera bajo la capilla
- 5-6: los lazos de lana sangran humedad negra, las bestias rehúsan el cercado, la trampilla se hincha y el páramo parece escuchar
- 7-8: Le Creux toma forma, el osario fuerza su apertura y el climax ya no puede aplazarse

Reduce la Cuenta en 1 cuando:

- una verdad costosa se dice en público y es aceptada
- los PJ reparan un elemento concreto del rito de Heda
- un momento de consuelo sincero permite a alguien nombrar su miedo en vez de proyectarlo
- los restos o los nombres de las víctimas tapiadas se tratan con dignidad

Recordatorio sobre tiradas forzadas

En este escenario, forzar una tirada debe dejar una marca visible. Un éxito forzado puede costar una herida leve, un punto de Estrés, sospecha adicional, un objeto ritual dañado o un detalle íntimo arrancado por Le Creux. Si un PJ fuerza una tirada mientras está solo en la capilla, haz que oiga una voz que conoce un recuerdo preciso que nunca ha contado al grupo.

Página 3 — Acto 1: Llegada a Frêne-Bas y primera vigilia

El Acto 1 debe establecer primero una evidencia simple: nadie en Frêne-Bas es totalmente inocente, pero no todos son igual de cobardes. La aldea debe parecer lo bastante humana como para que condenarla en bloque nunca resulte fácil.

Leer en voz alta a los jugadores

El camino hundido desaparece bajo un barro helado que la lluvia ya ni siquiera ablanda. Ramas de serbal golpean las piedras de las casas. Huele a sebo, lana mojada, sopa demasiado tiempo al fuego. En la plaza nadie habla alto. Al fondo de la sala comunal, una anciana descansa erguida en su silla, como si la hubieran sorprendido escuchando algo detrás del muro. Lleva una campanilla en la muñeca. La boca está cerrada con hilo negro. Y, sin embargo, en el momento en que la puerta se cierra tras vosotros, la campana tintinea sola.

Escena inicial — El cuerpo de Heda y la necesidad de un sustituto

Los PJ llegan en medio de una discusión ahogada. El velatorio aún no ha terminado. Nadie se atreve a bajar a Heda de la silla. Maela exige que se mantenga el orden. Ivar quiere apartar el cuerpo antes de que "empiece". Soizic reparte infusión hirviendo entre manos que tiemblan. Nilsa mira a los extranjeros como si llevara horas esperándolos.

Lo que los PJ pueden comprender aquí:

- Heda murió de agotamiento o de terror, no de enfermedad
- la campanilla de cobre solo debería sonar si la guardiana se duerme
- la aldea no está solo de luto; va tarde para algo vital

Tiradas útiles:

- Observación o Ingenio, peligro 2: ver tierra negra reciente bajo las uñas de Heda, como si hubiera intentado sujetar una trampa
- Empatía, peligro 2: notar que el miedo de Maela apunta menos a la muerte de Heda que a lo que vendrá sin ella
- Manipulación o Mando, peligro 2: imponer algo de calma y lograr que expliquen al menos la versión oficial del rito

PNJ que conviene presentar rápido

Maela Sorne

Anciana seca, mirada de pedernal, palabra escasa. Sabe casi todo, pero solo entrega lo que permite mantener la cohesión. Su objetivo inmediato es simple: atravesar la noche sin un derrumbe público.

Ivar Tallec

Sepulturero de espalda rota, manos terrosas, olor de sótano. Antes, durante la noche, cortó un vínculo de lana roja, convencido de que el rito de Heda se había vuelto locura. Ya se arrepiente, pero no tiene el valor de admitirlo.

Nilsa Heda

Doce años, abrigo demasiado grande, cara cerrada por el cansancio. Oyó a su abuela repetir las verdaderas instrucciones. Está aterrada, pero menos que los adultos. Sobre todo, sabe que la Vigile no puede sostenerse con orgullo solitario.

Soizic Keraudren

Dueña de la sala comunal, antigua comadrona, mujer sólida que aprendió a mentir por la paz civil. Quiere proteger a Nilsa y evitar que un extranjero sea entregado al osario "en nombre de la necesidad".

Ronan Beuzec

Campanero y guardián de la capilla, cojo desde un invierno de hielo. Bebe demasiado cuando el páramo habla. Cree que sería mejor quemar el santuario que perpetuar la mentira.

Yann Eozen

Pastor del alto barranco, el primero que vio a los cuervos girar alrededor de la capilla antes de la muerte de Heda. No le gustan los ancianos, pero todavía los obedece por costumbre.

Escena 1 — El relato oficial

Si los PJ exigen explicaciones, Maela ofrece la versión aceptada: "Cada final de invierno, un vivo vela en la capilla. Eso calma las voces de los muertos. Heda lo hacía desde hace años. Esta vez flaqueó. Hay que retomar el hilo y resistir hasta el amanecer."

Esta explicación es a la vez verdadera y mentirosa. Omite deliberadamente:

- que hacen falta varios testigos, no una sola guardiana
- que las voces apuntan sobre todo a mentirosos y sustitutos forzados
- que la capilla contiene una trampa que lleva a un osario mucho más antiguo que ella

Primeros presagios recomendados

- Una de las velas colocadas junto a Heda arde de color verde pálido durante un segundo y luego recupera una llama normal.
- Un perro se niega a entrar en la plaza y retrocede gruñendo hacia el barranco.
- Alguien detrás de los PJ susurra el nombre de un ser querido muerto; cuando se vuelven, nadie se ha movido.
- El hilo negro que cierra la boca de Heda se tensa un poco, como si quisiera hablar.

Ganchos inmediatos para los PJ

- Un PJ reconoce su propio nombre grabado dentro de la campana de la capilla.
- Otro ya soñó con una anciana que le tenía una llave del osario.
- Alguien pidió a los PJ que asistieran al funeral de Heda sin decir por qué.
- Con el camino cortado, abandonar Frêne-Bas antes del amanecer implica cruzar el páramo en plena tormenta.

Al final de esta página, los PJ deben comprender que la noche no será una simple vigilia rural. Algo espera a que la aldea elija una guardiana, y los extranjeros ya están siendo contemplados como una posible solución.

Página 4 — Acto 1: explorar la aldea, sus secretos y sus lealtades cansadas

El Acto 1 gana fuerza si los PJ circulan por un Frêne-Bas compacto, legible, pero saturado de silencios. Cada lugar debe ofrecer a la vez una información y una tonalidad moral.

Zonas prioritarias

La sala comunal

Centro social, morgue improvisada, lugar de debate. Aquí están el cuerpo de Heda, los ancianos, el miedo colectivo y todo lo que puede calmar o incendiar a una multitud.

La casa de Heda

Pequeña vivienda limpia, hierbas colgadas, cuaderno de nombres tachados, hogaza endurecida que esconde una llave del osario, lana roja, sal gris y notas garabateadas sobre el verdadero ritual.

La capilla de Saint-Ronan-des-Brumes

Edificio de granito más antiguo que su campana. El altar es reciente; la trampilla no. El suelo suena hueco en el centro. El aire aquí sigue más frío que en el exterior.

El pozo y el tejo

Lugar de confidencias y presagios. De noche, el agua a veces refleja un rostro muerto en lugar del de quien se inclina sobre ella.

El lavadero bajo la pendiente

Antiguo lugar de intercambios y murmuraciones. Sus piedras llevan muescas que parecen cuentas rituales.

El alto barranco

Camino de bestias y huidas. Desde allí la capilla se ve de lado, con la base más antigua que el resto. Yann encontró allí huellas de tierra fresca que venía de abajo.

Cadena de pistas recomendada

1. En la casa de Heda, los PJ encuentran un cuaderno en el que se repiten tres frases: "Nunca nombres a medias", "Cuatro voces valen más que un héroe" y "Si Maela vuelve a mentir, el osario tomará a un niño". 2. Una observación de la capilla revela que un vínculo de lana roja fue cortado de un tajo, no roto por el desgaste. 3. Nilsa confirma que su abuela llevaba semanas buscando "los nombres de antes del pueblo", como si el rito estuviera perdiendo eficacia por falta de memoria completa. 4. Bajo una losa del lavadero, Soizic escondió una vieja lista de familias de varias generaciones atrás, donde algunos linajes están marcados con una señal negra. 5. En el alto barranco, Yann muestra huellas de pies descalzos que van de la capilla hacia la niebla antes de regresar... o de disolverse en ella.

Cómo jugar las relaciones humanas

La aldea no debe parecer un bloque hostil uniforme.

- Maela protege de verdad a Frêne-Bas, pero confunde protección con control del relato.
- Soizic ya mintió en una Vigile anterior para salvar a su hermano; conoce el precio real de ese tipo de arreglo.
- Ronan odia la capilla porque su esposa quedó quebrada allí durante un antiguo pánico.
- Ivar no cortó el vínculo por crueldad, sino por cansancio.

Escenas de interacción útiles

La confidencia de Nilsa

Si los PJ le ofrecen escucha verdadera, explica que Heda repetía siempre que "nunca hay que dejar que los viejos elijan solos el precio de la noche". También conoce un fragmento de cántico en viejo bretón que su abuela reservaba para el momento en que las voces subían.

La presión de Maela

Maela puede proponer un trato razonable en apariencia: que uno de los PJ vele solo "solo un rato", mientras la aldea se organiza. Si nadie acepta, empieza a dejar caer la idea de que los extranjeros atraen la mala suerte.

La confesión incompleta de Ivar

A solas, Ivar admite que "aflojé algo". Primero habla de un vínculo que ya no servía, luego termina reconociendo que Heda le suplicó que no tocara la lana roja.

El miedo de Ronan

Ronan ofrece la solución más simple y peor: prender fuego a la capilla, llevarse a Nilsa y dejar que el páramo se trague el resto. No está loco. Está agotado.

Final del Acto 1

El Acto 1 se cierra idealmente cuando los PJ comprenden tres hechos.

- La Vigile no es una superstición vacía; de verdad contenía algo.
- El rito de este año está incompleto porque Heda murió e Ivar lo sabotó.
- La aldea ya está preparando o bien un sustituto conveniente o bien una nueva mentira colectiva.

En este punto, los PJ deberían elegir una primera palanca: reparar el rito, investigar el origen real, proteger a Nilsa, enfrentarse a Maela o intentar salir de Frêne-Bas sabiendo que el páramo ya no es neutral.

Página 5 — Acto 2: complicaciones dramáticas y verdad del osario

El Acto 2 comienza cuando el escenario deja de ser una simple investigación de aldea y se convierte en una lucha abierta entre versiones enfrentadas del pasado. Las revelaciones no deben calmar la noche. Deben obligar a cada cual a mostrar lo que prefiere perder.

Posibles detonantes

Pasa al Acto 2 en cuanto ocurra uno de estos elementos:

- los PJ abren o se acercan a la trampa del osario
- la Cuenta de la Vigile llega a 4 o más
- Heda habla con la voz de alguien cercano a un PJ
- Nilsa desaparece por un momento o va sola a la capilla

Revelación 1 — El crimen fundacional

El cuaderno de Heda, cruzado con la lista del lavadero y un viejo pergamino atascado en el atril de la capilla, permite reconstruir la verdad. Frêne-Bas se salvó un invierno de hambre negando hospitalidad y luego enterrando vivo el problema. El primer rito no era una protección, sino una forma de seguir durmiendo sobre los muertos que la aldea había decidido no ver.

Las seis víctimas fueron:

- Bran el salinero
- Katell, su esposa
- Enora, su hija
- Maon, su hijo
- un anciano de nombre incierto, anotado solo como "el tío"
- una mujer herida, quizá ya moribunda, llamada Meref en algunas notas

Esta imprecisión en los nombres explica por qué Le Creux se ha vuelto más inestable: la aldea conservó el rito, pero perdió su memoria exacta. Heda intentaba reparar eso antes de morir.

Revelación 2 — Heda quería cerrar el ciclo, no solo mantenerlo

Las notas más recientes de Heda muestran que ya no intentaba ganar un invierno más. Quería desenterrar los huesos, hacer que el verdadero relato se dijera en público y probar por fin un exorcismo colectivo. Sabía que Maela no lo aceptaría en vida, porque reconocer toda la culpa habría derrumbado la autoridad de los ancianos.

Revelación 3 — Ivar fue el desencadenante

Ivar cortó un vínculo de lana porque Maela le dio a entender que Heda estaba preparando "una vergüenza inútil". No actuó por fidelidad a la anciana, sino por negarse a ver a una vieja romper sola la paz del pueblo. En otras palabras, prefirió el compromiso conocido al riesgo moral. Eso es exactamente lo que se alimenta Le Creux.

Escenas de complicación recomendadas

La boca de Heda se abre

Cuando la Cuenta sube lo suficiente, el hilo negro que le cierra la boca se rompe. Heda no se levanta, pero habla. Llama a Nilsa por su nombre, luego a un PJ por un nombre íntimo y después a Maela por el nombre de su abuelo, uno de los primeros culpables.

Efectos útiles:

- todos los presentes ganan 1 de Estrés si nadie recupera el control

- Maela abofetea a la primera persona que se atreve a decir que Heda "vuelve"

- Nilsa confirma que la voz no es la de su abuela, aunque la esté tomando prestada

La capilla que respira

Los muros de la capilla adquieren una humedad tibia como piel. La lana roja bebe agua negra. La sal cruje. Una oreja apoyada en la trampa oye o bien un canto infantil o bien uñas lentas, según necesite la escena.

Tiradas útiles:

- Ingenio u Observación, peligro 3: comprender que los golpes responden a los nombres pronunciados
- Empatía, peligro 2: sentir qué aldeano está a punto de ceder al pánico o a la violencia
- Técnica o Supervivencia, peligro 2: reparar de forma temporal la lámpara, el círculo y la lana para retrasar lo peor

La desaparición de Nilsa

Úsala si quieres empujar hacia la acción. Nilsa va a la capilla o al barranco, convencida de que debe "reemplazar" a Heda. No es un capricho heroico: ha comprendido que los adultos ya están mintiendo. Encontrarla a tiempo puede ofrecer un momento de verdad o desencadenar un enfrentamiento moral con Maela.

Dilemas morales que poner sobre la mesa

- ¿Hay que exponer de inmediato el crimen fundacional a una aldea aterrorizada, a riesgo de desencadenar una multitud y hacer subir la Cuenta?
- ¿Hay que permitir que Maela preserve el orden una hora más para ganar tiempo ritual, aunque eso prolongue la mentira?
- ¿Hay que usar a Ivar como testigo esencial cuando su cobardía rompió la noche?
- ¿Hay que proteger a Nilsa de este saber, o reconocer que ella ya es quien mejor entiende el rito?
- ¿Hay que aceptar que un PJ sirva de guardián principal, sabiendo que Le Creux adora a los extranjeros que no deben nada a la aldea?

Cómo lo sobrenatural se vuelve indudable

A estas alturas, no dejes ya ninguna duda sobre la realidad del fenómeno.

- desde el pozo contestan voces con el timbre exacto de muertos conocidos
- las campanas de cobre colgadas en casa de Heda suenan al mismo ritmo que los golpes bajo la capilla
- a veces se dibuja tras la puerta del osario una silueta de lana, barro y mandíbulas
- los cuervos del barranco repiten una palabra o un nombre al graznar con una precisión casi correcta

Lo importante es que Le Creux siga ligado al verdadero drama humano. No es "un horror abstracto bajo una iglesia". Es un ensamblaje de vergüenza, hambre, miedo y generaciones que prefirieron la fórmula al duelo.

Página 6 — Acto 2: hablar con Le Creux y preparar la ruptura

La segunda mitad del Acto 2 hace pasar el escenario del descubrimiento al diálogo peligroso. Le Creux no es parlanchín, pero es inteligente a su manera. Entiende los huecos en los relatos y los explota con una precisión cruel.

Primer contacto claro

Cuando un PJ se queda solo o casi solo en la capilla, con la lámpara baja y la Cuenta en 5 o más, la voz de abajo deja de imitar solo a los muertos recientes. Habla por sí misma.

Puedes empezar así: "Vosotros llamáis a esto velar. Nosotros lo llamamos mantenernos bajo vuestros pies."

O: "Cada invierno venís a darnos nombres incompletos y a eso lo llamáis justicia."

No juegues a Le Creux como un monstruo vociferante. Su voz debe ser tranquila, casi cansada. Lo aterrador no es el volumen. Es su exactitud.

Lo que revela Le Creux si se le escucha

- Heda sabía que a la Vigile solo le quedaba uno o dos inviernos de eficacia, porque los nombres transmitidos eran falsos o incompletos.
- Maela siempre supo que un exorcismo verdadero exigiría una confesión pública de los linajes fundadores.
- El osario no reclama un muerto cada invierno; reclama que se deje de sustituir a los muertos exactos por una versión conveniente de la historia.
- Un guardián ofrecido contra su voluntad no cierra nada de forma duradera. Solo le da a la cosa una voz más manejable para el invierno siguiente.

Lo que realmente quiere Maela

Maela no es una cultista del horror. Simplemente cree que una aldea que se derrumba durante una tormenta morirá con más seguridad que otra que mantenga mal el rito. Su pecado es haber confundido estabilidad con inocencia.

Los tres caminos hacia el punto de ruptura

A estas alturas, los PJ deben poder distinguir tres grandes soluciones.

1. Sacrificio colectivo

La aldea acepta por fin pagar en conjunto: cada casa trae algo irremplazable, cada anciano nombra su culpa y un círculo de sangre compartida sustituye al falso guardián único. Esta solución sella a Le Creux durante una generación, quizá, pero marca profundamente a Frêne-Bas.

2. Ritual de exorcismo

Los huesos deben ser alzados, los nombres recuperados en la medida de lo posible, la campana tocada trece veces y la lana roja recolocada no para mantener a los muertos abajo, sino para guiar su partida. Es la solución más justa, pero también la que puede destruir la autoridad local y la propia capilla.

3. Huida y abandono

Los PJ y algunos supervivientes abandonan Frêne-Bas por el alto barranco o el camino de las turberas, dejando a la aldea con su deuda. Puede ser la única opción si la comunidad rechaza toda verdad y la Cuenta sube demasiado deprisa.

Cómo se transforma la capilla antes del clímax

Con 6 o más en la Cuenta:

- la nave se vuelve demasiado grande por dentro, como si el espacio bajo las baldosas ganara terreno
- los rostros de las estatuas son devorados por la humedad hasta parecerse a los de las víctimas olvidadas

- la campana suena sin golpe visible cuando alguien miente bajo su techo

- un PJ ve la trampilla entreabierta mientras para los demás sigue cerrada

Paso al Acto 3

El verdadero vuelco se produce cuando los PJ ya no pueden limitarse a investigar. Entonces hay que decidir quién se sitúa dónde, quién dice la verdad delante de quién y qué deuda se acepta cargar.

Haz converger la acción en torno a tres lugares:

- la sala comunal, si la verdad debe decirse a todos antes del rito final
- la capilla, si todavía se intenta contener o exorcizar
- el alto barranco, si la huida se vuelve una opción real

Al final de esta página, el grupo debe sentir que la noche ha dejado de ofrecer caminos neutrales. Cada solución cuesta algo irreversible.

Página 7 — Acto 3: la trampa se abre y la aldea debe elegir

El clímax comienza cuando la Cuenta alcanza 7, cuando la lámpara de vigilia se apaga sin ser reencendida a tiempo o cuando la verdad sobre los muertos tapiados se dice delante de toda la aldea. La trampa de los osarios se levanta entonces con un ruido de tablas húmedas. El aire se vuelve más cálido a ras de suelo y más frío a la altura de los hombros. La voz de Heda se mezcla con otras, más antiguas y menos humanas.

Disposición dramática recomendada

Para que la escena tenga toda su fuerza, coloca idealmente al mismo tiempo:

- a Maela, obligada a asumir o negar en público el crimen fundacional
- a Ivar, cuya confesión puede salvar el rito o romperlo por completo
- a Nilsa, que comprende el verdadero sentido de la Vigile y se niega a quedar al margen
- a Soizic o Ronan, representando a la aldea ordinaria que ante todo quiere sobrevivir
- a Le Creux, visible por fragmentos: raíces lanudas, huesos de manos, pieles secas, mandíbulas hundidas en barro

Cómo mostrar a Le Creux

Le Creux no surge como una bestia única. Es una forma trezada.

- primero salen por la grieta manos hechas de lana empapada
- un rostro se compone de varias bocas prestadas
- raíces negras sostienen huesos como si fueran herramientas
- las voces nunca usan un nombre al azar; apuntan justo

Qué dice Le Creux a la aldea

Elige una o dos frases que golpeen.

- "Vosotros me enseñasteis a hablar con vuestros muertos."
- "Cada invierno llamáis paz a lo que no es más que aplazamiento."
- "¿Cuál de vosotros decidirá otra vez que alguien más vale más que la verdad?"

Acciones principales posibles

1. Forzar la confesión pública

Los PJ empujan a Maela, Ivar y los linajes fundadores a decir por fin lo ocurrido. Esta opción todavía no es el exorcismo completo, pero puede volver posibles las dos soluciones rituales.

Tiradas útiles:

- Mando o Empatía, peligro 4: impedir que la multitud derive hacia la caza del culpable
- Manipulación, peligro 3: hacer ceder a Ivar o Maela en el momento justo
- Observación, peligro 2: detectar cuándo Le Creux se alimenta de una frase incompleta

2. Sostener la capilla

Alguien debe mantener la lámpara, la lana y el círculo mientras los demás preparan una de las tres resoluciones. Es el papel más ingrato y expuesto.

Tiradas útiles:

- Ingenio o Supervivencia, peligro 4: mantener el dispositivo ritual bajo presión

- Fuerza o Agilidad, peligro 3: detener un empuje del osario o contener a un aldeano presa del pánico

3. Elegir el desenlace

Una vez que salgan las verdades centrales, los PJ deben comprometerse.

- sacrificio colectivo si la aldea acepta pagar junta
- exorcismo si se reúnen nombres y huesos
- huida si todo eso se vuelve imposible

Cómo jugar la multitud

La comunidad de Frêne-Bas debe parecer peligrosa porque tiene miedo, no porque de pronto se vuelva demoníaca.

- algunos quieren entregar a Ivar
- otros quieren que los extranjeros solucionen el problema
- unos pocos, a menudo los más jóvenes, solo piden que se deje de hablar a medias
- Soizic puede convertirse en el pivote moral que impida un linchamiento

Posible sacrificio de un PJ

Si un PJ quiere ocupar el lugar del guardián principal, dale una auténtica escena de elección: el sacrificio importa más si va acompañado de una palabra verdadera que de una simple pérdida de Salud.

Consejos de ritmo

- haz subir la escena por oleadas: confesión, pánico, recuperación, aparición, nueva decisión
- no alargues el combate físico; Le Creux nunca debe convertirse en un simple saco de puntos de vida
- recompensa de inmediato las palabras verdaderas con un ligero retroceso del monstruo o de la Cuenta
- castiga las soluciones cómodas con voces más precisas, no solo con daño

El objetivo de esta página es llevar al grupo hasta el borde de una elección irreversible en la que la pregunta correcta ya no sea "¿Cómo sobrevivimos?" sino "¿Qué aceptamos por fin reconocer?"

Página 8 — Acto 3: tres finales alternativos y sus consecuencias

Los tres finales siguientes corresponden a los desenlaces exigidos por la estructura del escenario. Pueden jugarse tal cual o matizarse según los supervivientes, el estado de la aldea y las verdades que aún permanezcan sin decir.

Final A — Sacrificio colectivo

Condición: Maela cede, las casas de Frêne-Bas aceptan pagar juntas y los PJ logran que nadie sea entregado solo al osario.

Ritual: Cada hogar lleva al círculo un objeto de linaje, un poco de su propia sangre y una culpa dicha sin rodeos. La campana suena una vez por cada confesión. La lana roja ya no une la trampa con la anciana, sino todas las manos presentes. Le Creux se atiborra de esas confesiones y de ese dolor compartido, y luego vuelve a hundirse lentamente bajo las losas.

Resultado: Llega el amanecer sin que la trampa ceda más. Frêne-Bas sobrevive, pero ya no podrá fingir inocencia. Algunos objetos quemados o enterrados esa noche eran los últimos símbolos de prestigio de viejas familias. Los ancianos pierden parte de su autoridad sagrada y la solidaridad que queda tiene un sabor amargo, pero limpio.

Coste:

- varios aldeanos terminan la noche marcados, agotados o heridos
- la aldea tendrá que vivir con una pobreza mayor tras haber destruido parte de sus bienes y reservas simbólicas
- Le Creux no es exorcizado; queda apaciguado durante mucho tiempo, siempre que la memoria deje de ser confiscada

Final B — Ritual de exorcismo

Condición: los PJ encuentran o reconstruyen los nombres de las víctimas, sacan sus huesos o una parte suficiente de sus restos e imponen una verdad pública antes del amanecer.

Ritual: La trampa se abre no para alimentar a Le Creux, sino para devolverle aquello que se le negó: nombres, testigos dignos y muertos tratados como muertos. Trece campanadas, sal nueva, lana roja recolocada en círculo de paso y la frase de Heda pronunciada por varias voces: "Ya no os guardamos debajo."

Resultado: La capilla cruje, quizá se derrumba en parte, y el barranco devuelve un aliento que parece una exhalación retenida demasiado tiempo. Las voces cesan. Las siluetas de lana se deshacen. Heda calla por fin. El pueblo pierde su santuario, pero quizá gana la posibilidad de un futuro sin deuda ritual anual.

Coste:

- Maela puede quedar quebrada política o humanamente por lo que debe reconocer
- Frêne-Bas pierde el corazón simbólico en torno al cual se sostenía
- los PJ dejan atrás una aldea libre pero desnuda, obligada a reconstruir su vínculo social sin la mentira útil

Final C — Huida y abandono

Condición: la aldea rechaza toda confesión, la multitud se vuelve contra un chivo expiatorio o los PJ juzgan que ninguna solución ritual puede ya llevarse a cabo antes de la apertura total del osario.

Desarrollo: Los PJ toman a Nilsa, a Soizic, a algunos voluntarios o solo a sí mismos y abandonan Frêne-Bas por el alto barranco o por las turberas. Detrás de ellos, la capilla cede poco a poco. Las campanas suenan torcidas. Los cuervos caen sobre los tejados. El páramo engulle los gritos a medida que se alejan.

Resultado: Los supervivientes salvan la piel y se llevan la verdad, pero la aldea queda entregada a aquello que alimentó. Frêne-Bas puede convertirse en una ruina habitada por voces, un lugar maldito para una futura campaña o una herida abierta en la memoria regional.

Coste:

- los PJ tendrán que vivir con el abandono de aquellos a quienes no pudieron convencer
- Nilsa u otro superviviente se convierte en depositario de una historia que habrá que transmitir en otra parte
- Le Creux gana un territorio entero en lugar de una simple trampa, al menos hasta que alguien regrese para terminar la tarea

Preguntas de cierre

- ¿Qué personaje pagó el precio moral más justo, y cuál el más cómodo?
- ¿Tu PJ habría preferido una pequeña mentira duradera a una verdad destructiva?
- Si algún día se vuelve a hablar de Frêne-Bas, ¿qué detalle dirá primero tu personaje: el páramo, la campana, Heda o la culpa fundacional?

Epílogos breves recomendados

- Nilsa copia por fin los nombres de los muertos en una página nueva, sin tachaduras.
- Maela, si sobrevive, pide ser enterrada fuera de la capilla.
- Ivar vuelve a empuñar la pala, pero ya no queda nada de resignación en su postura.
- Otra comunidad del páramo envía después una carta o una señal: también conocía la existencia de las Vigiles.

Página 9 — Tablas D6 y perfiles YZE de criaturas

Tabla D6 — Eventos nocturnos en Frêne-Bas

- 1. La campana de Heda tintinea en una habitación vacía y todos los perros de la aldea callan a la vez.
- 2. Una puerta cerrada se abre a una corriente cálida que huele a tierra recién removida.
- 3. Un niño describe con precisión un lugar bajo la capilla donde nunca ha estado.
- 4. El hilo negro en la boca de un muerto reciente se deshace por sí solo.
- 5. Una de las casas empieza a gotear barro desde el techo sin lluvia visible en el interior.
- 6. Alguien oye su propio nombre pronunciado por una voz con diez años de retraso.

Tabla D6 — Encuentros en los caminos y junto al barranco

- 1. Yann Eozen vuelve con una oveja desollada solo en la cabeza, como si algo hubiera querido quitarle la voz.
- 2. Un anciano muerto el invierno pasado camina al borde del barranco y luego no es más que un abrigo enganchado en los tojos.
- 3. Tres cuervos siguen a los PJ en silencio y graznan al unísono cuando alguien miente.
- 4. Ronan Beuzec, borracho y lúcido a la vez, lleva brea hacia la capilla para prenderle fuego.
- 5. Nilsa ya espera en el lugar correcto, como si hubiera oído una llamada que los demás no escuchan.
- 6. Una silueta de lana y hueso observa desde la niebla, inmóvil, y luego se deshace en raíces negras.

Tabla D6 — Presagios de la Vigile

- 1. La sal puesta sobre una mesa forma espontáneamente seis pequeñas líneas paralelas.
- 2. Un espejo o un pozo muestra no el rostro del observador, sino el de un muerto de la aldea.
- 3. Las linternas arden más bajas cuando se pronuncia una mentira.
- 4. Los nombres grabados bajo la campana parecen más numerosos que hace una hora.
- 5. El viento trae desde la capilla un canto infantil en viejo bretón.
- 6. El suelo de la nave late como un corazón bajo los pies del guardián.

Perfiles YZE compactos — Criaturas y manifestaciones

Le Creux bajo la capilla — Entidad de hambre, lana y voces

ATTR Fuerza 4 · Agilidad 2 · Ingenio 3 · Empatía 2 Salud 6
 Habilidades: Observación 3 · Manipulación 3 · Cuerpo a cuerpo 2 ATK Manos de hueso y lana +2 [1 daño + 1 de Estrés] · Alcance Cuerpo a cuerpo Particularidades:

- Inmune al miedo ordinario
- Se alimenta de medias verdades: cada vez que se pronuncia una mentira pública, recupera 1 de Salud si la ficción lo permite
- Retroceso ritual: pierde 1 de Salud o retrocede un paso narrativo cuando en la capilla se dicen un nombre exacto y una verdad costosa

FORZAR: si Le Creux fuerza una interacción y obtiene 1, revela en voz alta un secreto íntimo de un testigo e inflige 1 de Estrés a todos los que lo oyen.

El Desatendido de la Vigile — Antiguo guardián mal sostenido, reclamado por el osario

ATTR Fuerza 3 · Agilidad 2 · Ingenio 1 · Empatía 0 Salud 4
 Habilidades: Observación 2 · Cuerpo a cuerpo 2 · Resistencia 2 ATK Uñas de tierra +1 [1 daño] · Alcance Cuerpo a cuerpo Particularidades:

- Aparece cuando el rito es saboteado o cuando un guardián huye
- Repite las últimas palabras que oyó antes de morir
- Retrocede ante la campanilla de cobre de Heda si alguien la hace sonar sin miedo

FORZAR: con un 1, el Desatendido arrastra a su objetivo hacia el suelo o la trampilla y obliga a una tirada de Agilidad para no caer.

Cuervos del barranco — Bandada de augurios ennegrecida por el páramo

ATTR Fuerza 1 · Agilidad 4 · Ingenio 1 · Empatía 0 Salud 3
 Habilidades: Observación 3 · Movilidad 4 ATK Picos y alas +1 [1 de Estrés o distracción] · Alcance Corto Particularidades:

- Marcan a los mentirosos: siguen o acosan a quien acaba de negar una verdad importante
- Pueden dispersarse con fuego, la campana o una ofrenda de grano arrojada en el momento adecuado
- Pueden servir como presagio más que como adversario directo

FORZAR: con un 1, la bandada oculta un detalle crucial o separa brevemente a un PJ del resto del grupo.

Consejos de uso mecánico

- No juegues a Le Creux como a un enemigo al que vaciar de Salud. Sus puntos sirven para marcar el ritmo de su presencia, no para reducirlo a un duelo.
- Reserva al Desatendido de la Vigile para los momentos en que una elección cobarde deba tomar forma concreta.
- Usa los cuervos para anunciar, complicar o moralizar una escena más que para infligir daño.

Página 10 — Anexos, mapa esquemático y gancho de campaña "Folklore YZE"

Fichas rápidas de PNJ

Maela Sorne

Objetivo: salvar Frêne-Bas sin dejar que el viejo orden se derrumbe. Secreto: conoce desde hace mucho la idea de un exorcismo completo, pero la sofocó.

Ivar Tallec

Objetivo: sobrevivir a la noche sin convertirse en el único culpable. Secreto: fue él quien cortó la lana roja por insinuación implícita de Maela.

Nilsa Heda

Objetivo: no dejar que su abuela muera en vano. Secreto: conoce un fragmento del cántico final y el lugar donde está escondida la llave del osario.

Soizic Keraudren

Objetivo: impedir que la aldea sacrifique a alguien por comodidad. Secreto: ya mintió en una Vigile anterior, y eso la hace muy sensible a la repetición del patrón.

Ronan Beuzec

Objetivo: destruir la capilla antes de que vuelva a llevarse a alguien. Secreto: su esposa quedó rota psicológicamente después de una vieja noche de pánico.

Yann Eozen

Objetivo: proteger a sus animales y dejar de obedecer ciegamente a los ancianos. Secreto: ya vio de niño una apertura parcial del osario.

Mapa esquemático de Frêne-Bas

```text N ^ páramo alto / camino cortado

[redil de Yann]

casas bajas - plaza - sala comunal

casa Heda pozo tejo antiguo

lavadero --- capilla --- alto barranco

trampilla / osario

niebla, piedras, turberas ```

### Gancho de campaña — Folklore YZE

La Última Vigilia puede abrir una campaña de folklore horrorífico rural centrada en comunidades aisladas que han transformado viejos compromisos en costumbres sagradas.

- otras aldeas practican "Vigiles" con otros nombres y cada una esconde una variación del mismo pecado de origen
- Nilsa o un PJ se convierte en recolector de relatos verdaderos, yendo de pueblo en pueblo para distinguir superstición útil, leyenda consoladora y deuda sobrenatural real
- una autoridad exterior descubre la existencia de estos ritos y quiere erradicarlos sin comprender qué estaban conteniendo
- Le Creux era solo un nudo entre otros, unidos a las rutas del hambre y a capillas construidas sobre enterramientos vergonzosos

### Aviso FTL

Producto publicado bajo licencia Year Zero Engine por Tomas Härenstam / Free League Publishing. Este producto está basado en el Year Zero Engine Standard Reference Document, diseñado por Tomas Härenstam y publicado por Free League Publishing. Publicado bajo la 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. Licencia: <https://freeleaguepublishing.com/wp-content/uploads/2026/03/Year-Zero-Engine-License-Agreement-version-1.1.pdf>  
Contenido original de MythCore. Este escenario no es un producto oficial de Free League ni está afiliado, avalado, patrocinado o aprobado por Free League Publishing.  
Divulgación de IA: texto y desarrollo visual asistidos por IA generativa, luego editados y finalizados por MythCore.