

## Pagina 1 — Copertina, aggancio e parametri

SCÉNARIO ÉTENDU

YZE

PWYW

# "L'Ultima Veglia — Edizione estesa"

YZE · Esperienza 0-2 · 4-6 ore · Italiano

Stanotte qualcuno deve restare sveglio per la menzogna sepolta sotto la cappella.

## L'ULTIMA VEGLIA — Edizione estesa

Il vento chiude già i sentieri quando i PG raggiungono Frêne-Bas. Le ginestre si piegano sotto la gelata, i muretti di scisto bevono la pioggia fine e la campana della cappella suona una volta di troppo, come se qualcuno l'avesse toccata dall'interno.

Nella sala comune, la Vecchia Heda riposa ancora seduta sulla sua sedia da veglia, mantello chiuso, polso cinto da una campanella di rame. Non doveva morire prima dell'alba. Da generazioni era lei a guidare l'ultima notte di gelo, quella in cui il borgo tiene chiuse le porte, accese le lampade e pronte le proprie verità. Perché a Frêne-Bas non si vegliano soltanto i morti. Si veglia qualcosa di più antico, più paziente, sepolto sotto le lastre della cappella e nutrito da ogni silenzio utile.

Quest'anno il rito si è spezzato prima di compiersi. Il becchino mente. La decana preferisce perdere uno straniero piuttosto che perdere la faccia. I bambini sentono già i loro cari morti rispondere dietro i muri. Il villaggio sa che uno straniero morto nel posto giusto sarebbe un sostituto accettabile.

I PG arrivano quindi troppo presto per fuggire e troppo tardi per restare neutrali.

### Parametri della sessione

- Sistema: Year Zero Engine, adattamento horror folk rurale
- Giocatori: 3-5
- Durata: 4-6 ore
- Tono: landa bretone, lutto incompiuto, colpa collettiva, soprannaturale che imita l'intimo
- Promessa: indagine paesana sotto pressione, crescita dello Stress, scelte rituali, climax centrato su verità e consenso più che sul combattimento frontale

### Avvertenze sui contenuti

- Veglia funebre e presenza di un cadavere
- Pressione comunitaria, capro espiatorio, colpa ereditata
- Voci dei morti, bambini in pericolo, panico notturno
- Possibile sacrificio di un PNG o di un PG
- Fanatismo mite e violenza nata dalla paura

### Riassunto del conflitto

I PG sono intrappolati nell'ultima notte di gelo a Frêne-Bas, borgo in cui una Vigile ancestrale tiene sotto la cappella una presenza chiamata Le Creux. Ufficialmente, il rito protegge il villaggio da un antico male della landa. In verità, trattiene la memoria deformata di un crimine fondatore: dei profughi affamati furono murati vivi sotto il santuario e il villaggio imparò a chiamare tradizione ciò che all'inizio era soltanto un modo per sopravvivere alla vergogna.

Heda, ultima custode del vero protocollo, è morta prima di finire la veglia. Ivar ha tagliato uno dei legami di lana rossa per chiudere il rito più in fretta. Maela preferisce ora piegare la cerimonia piuttosto che ammettere che gli anziani hanno conservato solo metà della verità. Nilsa sa che sua nonna ripeteva sempre: "Non si placa nulla da soli, e mai con una menzogna."

## Pagina 2 – Contesto esteso, verità nascosta e Conto della Vigile

Frêne-Bas è poco più di una dozzina di case strette contro il vento, una sala comune, un pozzo, un lavatoio di pietra e una cappella costruita sul bordo di un burrone divorato dalla nebbia. Gli abitanti dicono di vivere "nell'ultima tasca di terra prima della landa". Qui l'inverno dura troppo a lungo. I morti vengono vegliati da seduti. Dopo il tramonto non si pronuncia il nome di una persona cara se non si vuole offrirle una strada per tornare.

Ogni anno, durante l'ultima notte di gelo, nella cappella si tiene una Vigile. Un vivente veglia davanti alla botola del sepolcro. Tre testimoni restano abbastanza vicini da poter rispondere se la voce dal basso prende quella di un morto. La lampada di sego non deve mai spegnersi. La lana rossa deve restare tesa tra altare, campana e maniglia del sepolcro. Prima dell'alba, ciascuno deve nominare un morto e dire una verità che avrebbe preferito tacere. Gli abitanti non spiegano mai del tutto il rito ai bambini. Dicono solo: "Altrimenti, la cappella si ricorda."

### Verità nascosta per il GM

Le Creux non è né un demone cristiano né un semplice spirito locale. Nacque nel 1683, quando cinque famiglie di Frêne-Bas attirarono sei profughi affamati sotto la cappella ancora incompiuta e li lasciarono lì a morire. Il giorno dopo i colpevoli giurarono di raccontare tutto come un "male necessario".

Paura, fame e menzogne ripetute intrecciarono una presenza. Generazioni dopo, Yuna Heda capì che non si placava né con la preghiera né con il sangue, ma con la verità detta da più persone insieme. Inventò la forma attuale della Vigile: un custode, testimoni, una luce, nomi veri, rimpianti veri. Il rito non guarisce nulla. Mantiene una tregua.

### Cosa vuole Le Creux

Le Creux vuole anzitutto smettere di essere negato. Si nutre di mezze verità, sostituzioni comode e stranieri sacrificati per preservare la finzione di un villaggio "innocente". Accetta la compagnia umana se è lucida e divora in fretta ciò che gli viene dato sotto costrizione o sotto menzogna.

Desidera tre cose:

- una voce consenziente che non neghi ciò che sente
- nomi esatti per i morti murati
- la fine dell'abitudine che trasforma ogni inverno la colpa comune in un rito compreso solo a metà

### Le quattro forze in gioco

- Maela Sorne e gli anziani: salvare il borgo senza esporre tutta la verità
- Nilsa, Soizic e le coscienze stanche: compiere correttamente il rito, anche se questo significa spezzare il silenzio ereditato
- Ivar, Ronan e i fautori della soluzione brutale: offrire un sostituto, bruciare la cappella o fuggire prima dell'alba
- Le Creux: costringere i vivi a scegliere tra confessione, offerta e abbandono

### Contatore condiviso — Il Conto della Vigile

Usa un contatore da 0 a 8.

Aggiungi 1 al Conto ogni volta che:

- un Tiro Forzato su un'azione centrale fallisce
- una menzogna pubblica viene ascoltata dalla comunità
- c'è un rumore violento nella cappella o attorno al sepolcro
- la lampada di sego viene rovesciata, la campana suonata nel momento sbagliato o il cerchio di sale spezzato
- un testimone viene lasciato solo davanti alle voci

- una verità importante scatena accuse o panico invece di chiarire

Effetti consigliati:

- 0-2: freddo localizzato, scricchiolii sotto le lastre, corvi che fissano le finestre
- 3-4: risponde la voce di Heda, i morti familiari parlano dietro le porte, i bambini sognano una scala sotto la cappella
- 5-6: i legami di lana sanguinano umidità nera, gli animali rifiutano i recinti, la botola si gonfia e la landa sembra ascoltare
- 7-8: Le Creux prende forma, il sepolcro forza e il climax non può più essere rimandato

Riduci il Conto di 1 quando:

- una verità costosa viene detta in pubblico e accettata
- i PG riparano un elemento concreto del rito di Heda
- un momento di conforto sincero permette a qualcuno di dare un nome alla propria paura invece di proiettarla sugli altri
- i resti o i nomi delle vittime murate vengono trattati con dignità

### Promemoria sui tiri forzati

In questo scenario, forzare un tiro deve lasciare una traccia visibile. Un successo forzato può costare una ferita lieve, un punto Stress, un sospetto in più, un oggetto rituale danneggiato o un dettaglio intimo strappato via da Le Creux. Se un PG forza un tiro mentre si trova da solo nella cappella, fagli sentire una voce che conosce un ricordo preciso che non ha mai raccontato al gruppo.

## Pagina 3 — Atto 1: arrivo a Frêne-Bas e prima veglia

L'Atto 1 deve installare anzitutto un'evidenza semplice: nessuno a Frêne-Bas è del tutto innocente, ma non tutti sono codardi allo stesso modo. Il borgo deve sembrare abbastanza umano da rendere difficile condannarlo in blocco.

### Da leggere ai giocatori

Il sentiero infossato scompare sotto un fango gelato che la pioggia non riesce più nemmeno ad ammorbidire. I rami di sorbo battono contro la pietra delle case. Si sente odore di sego, lana bagnata, minestra tenuta troppo a lungo sul fuoco. Nella piazza nessuno parla a voce alta. In fondo alla sala comune, una vecchia riposa dritta sulla sua sedia, come se l'avessero sorpresa mentre ascoltava qualcosa dietro il muro. Al polso porta una campanella. La bocca è chiusa da un filo nero. Eppure, nel momento in cui la porta si richiude alle vostre spalle, la campana tintinna da sola.

### Scena iniziale — Il corpo di Heda e il bisogno di un sostituto

I PG arrivano nel mezzo di una discussione soffocata. La veglia funebre non è finita. Nessuno osa ancora sollevare Heda dalla sedia. Maela pretende che si mantenga l'ordine. Ivar vuole spostare il corpo prima che "cominci". Soizic distribuisce tisana bollente a mani che tremano. Nilsa fissa gli stranieri come se li aspettasse da ore.

Cosa possono capire qui i PG:

- Heda è morta di sfinito o di spavento, non di malattia
- la campanella di rame dovrebbe tintinnare solo se la custode si addormenta
- il villaggio non è soltanto in lutto; è in ritardo su qualcosa di vitale

Test utili:

- Osservazione o Ingegno, pericolo 2: notare terra nera fresca sotto le unghie di Heda, come se avesse cercato di trattenere una botola
- Empatia, pericolo 2: capire che la paura di Maela riguarda meno la morte di Heda che ciò che accadrà senza di lei
- Manipolazione o Comando, pericolo 2: imporre un po' di calma e ottenere almeno la versione ufficiale del rito

### PNG da presentare in fretta

#### Maela Sorne

Decana secca, sguardo di selce, poche parole. Sa quasi tutto ma consegna soltanto ciò che permette di mantenere la coesione. Il suo obiettivo immediato è semplice: finire la notte senza un crollo pubblico.

#### Ivar Tallec

Becchino con la schiena spezzata, mani terrose, odore di cantina. Prima, in serata, ha tagliato un legame di lana rossa, convinto che il rito di Heda fosse diventato follia. Si pente già del gesto, ma non ha il coraggio di ammetterlo.

#### Nilsa Heda

Dodici anni, cappotto troppo grande, volto chiuso dalla stanchezza. Ha sentito sua nonna ripetere le vere istruzioni. È terrorizzata, ma meno degli adulti. Soprattutto sa che la Vigile non può reggersi sull'orgoglio solitario.

#### Soizic Keraudren

Tenutaria della sala comune, ex levatrice, donna solida che ha imparato a mentire per la pace civile. Vuole proteggere Nilsa ed evitare che uno straniero venga consegnato al sepolcro "in nome della necessità".

#### Ronan Beuzec

Campanaro e guardiano della cappella, zoppo da un inverno di ghiaccio. Beve troppo quando la landa comincia a parlare. Pensa che sarebbe meglio bruciare il santuario piuttosto che perpetuare la menzogna.

### Yann Eozen

Pastore dell'alto burrone, primo ad aver visto i corvi girare intorno alla cappella prima della morte di Heda. Non ama gli anziani, ma continua ancora a obbedire per abitudine.

### Scena 1 — Il racconto ufficiale

Se i PG esigono spiegazioni, Maela offre la versione ammessa: "Ogni fine d'inverno, un vivente veglia nella cappella. Questo placa le voci dei morti. Heda lo faceva da anni. Stavolta ha ceduto. Bisogna riprendere il filo e resistere fino all'alba."

Questa spiegazione è al tempo stesso vera e menzognera. Omette di proposito:

- che servono più testimoni, non un solo custode
- che le voci colpiscono soprattutto i bugiardi e i sostituti forzati
- che la cappella contiene una botola che conduce a un sepolcro molto più antico di lei

### Primi presagi consigliati

- Una delle candele poste vicino a Heda brucia verde pallido per un secondo, poi torna a una fiamma normale.
- Un cane si rifiuta di entrare nella piazza e arretra ringhiando verso il burrone.
- Qualcuno dietro i PG mormora il nome di un caro defunto; quando si voltano, nessuno si è mosso.
- Il filo nero che chiude la bocca di Heda si tende leggermente, come se volesse parlare.

### Agganci immediati per i PG

- Un PG riconosce il proprio nome inciso all'interno della campana della cappella.
- Un altro ha già sognato una vecchia donna che gli tende una chiave del sepolcro.
- Qualcuno ha chiesto ai PG di assistere al funerale di Heda senza spiegare il perché.
- Con la strada tagliata, lasciare Frêne-Bas prima dell'alba significa attraversare la landa nella tempesta.

Alla fine di questa pagina i PG devono capire che la notte non sarà una semplice veglia rurale. Qualcosa aspetta che il villaggio scelga un custode e gli stranieri sono già guardati come una possibile soluzione.

## Pagina 4 — Atto 1: esplorare il villaggio, i suoi segreti e le sue lealtà stanche

L'Atto 1 guadagna forza se i PG si muovono in un Frêne-Bas compatto, leggibile, ma saturo di non detti. Ogni luogo deve offrire insieme un'informazione e una coloritura morale.

### Zone prioritarie

#### La sala comune

Centro sociale, obitorio improvvisato, luogo del dibattito. Qui si trovano il corpo di Heda, gli anziani, la paura collettiva e tutto ciò che può calmare o scaldare una folla.

#### La casa di Heda

Piccolo alloggio pulito, erbe appese, quaderno di nomi barrati, pagnotta indurita che nasconde una chiave del sepolcro, lana rossa, sale grigio e appunti frettolosi sul vero rituale.

#### La cappella di Saint-Ronan-des-Brumes

Edificio di granito più antico della sua campana. L'altare è recente, la botola no. Il suolo suona vuoto al centro. L'aria vi resta più fredda che fuori.

#### Il pozzo e il tasso

Luogo di confidenze e presagi. Di notte, l'acqua a volte riflette un volto morto invece di quello di chi si china.

#### Il lavatoio sotto il pendio

Antico luogo di scambi e maldicenze. Sulle pietre ci sono incisioni che somigliano a conteggi rituali.

#### L'alto burrone

Sentiero delle bestie e delle fughe. Da lì si vede la cappella di lato, con la base più antica del resto. Yann vi ha trovato tracce di terra fresca risalita dal basso.

#### Catena di indizi consigliata

1. Nella casa di Heda i PG trovano un quaderno in cui ricorrono tre frasi: "Non nominare mai a metà", "Quattro voci valgono più di un eroe" e "Se Maela mente ancora, il sepolcro prenderà un bambino." 2. Un'osservazione della cappella rivela che un legame di lana rossa è stato tagliato netto, non spezzato dall'usura. 3. Nilsa conferma che da settimane sua nonna cercava "i nomi di prima del villaggio", come se il rito stesse perdendo efficacia per mancanza di memoria completa. 4. Sotto una lastra del lavatoio, Soizic ha nascosto una vecchia lista di famiglie risalente a varie generazioni fa, in cui alcune stirpi sono segnate con un simbolo nero. 5. All'alto burrone, Yann mostra impronte di piedi nudi che vanno dalla cappella verso la nebbia prima di tornare... o di dissolversi lì.

#### Come giocare le relazioni umane

Il villaggio non deve sembrare un blocco ostile uniforme.

- Maela protegge davvero Frêne-Bas, ma confonde protezione e controllo del racconto.
- Soizic ha già mentito una volta alla Vigile per salvare suo fratello; conosce il prezzo reale di quel tipo di accordo.
- Ronan odia la cappella perché sua moglie vi si è spezzata durante un antico panico.
- Ivar non ha tagliato il legame per crudeltà, ma per stanchezza.

#### Scene d'interazione utili

##### La confidenza di Nilsa

Se i PG le offrono un ascolto sincero, spiega che Heda ripeteva sempre che "non bisogna mai lasciare ai vecchi il compito di scegliere da soli il prezzo della notte". Conosce anche un frammento di cantico in antico bretone che sua nonna conservava per il momento in cui le voci salivano.

##### La pressione di Maela

Maela può proporre un patto apparentemente ragionevole: uno dei PG veglia da solo "solo per un momento", il tempo che il villaggio si organizza. Se nessuno accetta, comincia a far circolare l'idea che gli stranieri portino sfortuna.

##### La confessione incompleta di Ivar

Se preso da solo, Ivar ammette di aver "allentato qualcosa". All'inizio parla di un legame ormai inutile, poi finisce per riconoscere che Heda lo aveva supplicato di non toccare la lana rossa.

##### La paura di Ronan

Ronan offre la soluzione più semplice e peggiore: appiccare il fuoco alla cappella, portare via Nilsa e lasciare che la landa inghiotta il resto. Non è pazzo. È esausto.

##### Fine dell'Atto 1

L'Atto 1 si chiude idealmente quando i PG comprendono tre fatti.

- La Vigile non è superstizione vuota; stava davvero contenendo qualcosa.
- Il rito di quest'anno è incompleto perché Heda è morta e Ivar lo ha sabotato.
- Il villaggio si sta già preparando o un sostituto comodo o una nuova menzogna collettiva.

A questo punto, i PG dovrebbero scegliere una prima leva: riparare il rito, indagare sull'origine reale, proteggere Nilsa, affrontare Maela o tentare di lasciare Frêne-Bas sapendo che la landa non è più neutrale.

## Pagina 5 — Atto 2: complicazioni drammatiche e verità del sepolcro

L'Atto 2 comincia quando lo scenario smette di essere una semplice indagine di villaggio e diventa una lotta aperta tra versioni concorrenti del passato. Le rivelazioni non devono calmare la notte. Devono costringere tutti a mostrare ciò che preferirebbero perdere.

### Possibili inneschi

Passa all'Atto 2 non appena si verifica uno di questi elementi:

- i PG aprono o si avvicinano alla botola del sepolcro
- il Conto della Vigile raggiunge 4 o più
- Heda parla con la voce di una persona cara a un PG
- Nilsa sparisce per un momento o va da sola alla cappella

### Rivelazione 1 — Il crimine fondatore

Il quaderno di Heda, incrociato con la lista del lavatoio e con una vecchia pergamena incastrata nel leggio della cappella, permette di ricostruire la verità. Frène-Bas fu salvato un inverno di carestia rifiutando l'ospitalità e poi seppellendo vivo il problema. Il primo rito non era protezione, ma un modo per continuare a dormire sopra i morti che si era deciso di non vedere.

Le sei vittime erano:

- Bran il salinaio
- Katell, sua moglie
- Enora, la loro figlia
- Maon, il loro figlio
- un vecchio dal nome incerto, annotato soltanto come "lo zio"
- una donna ferita, forse già morente, chiamata Meref in alcuni appunti

Questa imprecisione nei nomi spiega perché Le Creux sia diventato più instabile: il villaggio ha conservato il rito ma ha perso la memoria esatta. Heda stava cercando di riparare questo prima di morire.

### Rivelazione 2 — Heda voleva finire il ciclo, non solo mantenerlo

Gli appunti più recenti di Heda mostrano che non cercava più di guadagnare un altro inverno. Voleva dissotterrare le ossa, far dire pubblicamente il vero racconto e tentare finalmente un esorcismo collettivo. Sapeva che Maela non lo avrebbe accettato mentre lei era in vita, perché riconoscere l'intera colpa avrebbe fatto crollare l'autorità degli anziani.

### Rivelazione 3 — Ivar è stato il detonatore

Ivar ha tagliato un legame di lana perché Maela gli ha lasciato intendere che Heda stesse preparando "una vergogna inutile". Non ha agito per fedeltà alla decana, ma per rifiuto di vedere una vecchia donna spezzare da sola la pace del villaggio. In altre parole, ha preferito il compromesso conosciuto al rischio morale. È esattamente questo di cui Le Creux si nutre.

### Scene di complicazione consigliate

#### La bocca di Heda si apre

Quando il Conto sale abbastanza, il filo nero che le chiude la bocca si spezza. Heda non si rialza, ma parla. Chiama Nilsa per nome, poi un PG con un nome intimo, poi Maela con il nome di suo nonno, uno dei primi colpevoli.

Effetti utili:

- tutti i presenti guadagnano 1 Stress se nessuno riprende il controllo
- Maela schiaffeggia il primo che osa dire che Heda "torna"

- Nilsa conferma che la voce non è quella di sua nonna, anche se la prende in prestito

#### La cappella che respira

Le pareti della cappella prendono un'umidità tiepida come pelle. La lana rossa beve acqua nera. Il sale crepita. Un orecchio appoggiato alla botola sente o un canto infantile o unghie lente, secondo ciò che serve al momento.

Test utili:

- Ingegno o Osservazione, pericolo 3: capire che i colpi rispondono ai nomi pronunciati
- Empatia, pericolo 2: sentire quale paesano sta per cedere al panico o alla violenza
- Tecnica o Sopravvivenza, pericolo 2: riparare temporaneamente lampada, cerchio e lana per rimandare il peggio

#### La sparizione di Nilsa

Usala se vuoi spingere verso l'azione. Nilsa va alla cappella o al burrone, convinta di dover "sostituire" Heda. Non è un capriccio eroico: ha capito che gli adulti stanno già mentendo. Ritrovarla in tempo può offrire un momento di verità o provocare uno scontro morale con Maela.

#### Dilemmi morali da mettere sul tavolo

- Bisogna esporre subito il crimine fondatore a un villaggio terrorizzato, con il rischio di scatenare la folla e far salire il Conto?
- Bisogna lasciare che Maela preservi l'ordine ancora per un'ora per guadagnare tempo rituale, anche se questo prolunga la menzogna?
- Bisogna usare Ivar come testimone essenziale, anche se la sua vigliaccheria ha spezzato la notte?
- Bisogna proteggere Nilsa dalla verità, o riconoscere che è già colei che comprende meglio il rito?
- Bisogna accettare che un PG faccia da custode principale, sapendo che Le Creux adora gli stranieri che non hanno alcun debito verso il villaggio?

#### Come il soprannaturale diventa certo

A questo punto, non lasciare più dubbi sulla realtà del fenomeno.

- dal pozzo rispondono voci con il timbro esatto di morti conosciuti
- le campane di rame appese nella casa di Heda tintinnano allo stesso ritmo dei colpi sotto la cappella
- una sagoma fatta di lana, fango e mascele a volte prende forma dietro la porta del sepolcro
- i corvi del burrone ripetono una parola o un nome quasi correttamente

L'importante è che Le Creux resti legato al vero dramma umano. Non è "un orrore astratto sotto una chiesa". È un intreccio di vergogna, fame, paura e generazioni che hanno preferito la formula al lutto.

## Pagina 6 – Atto 2: parlare con Le Creux e preparare la rottura

La seconda metà dell'Atto 2 fa passare lo scenario dalla scoperta al dialogo pericoloso. Le Creux non è loquace, ma è intelligente a modo suo. Capisce i buchi nei racconti e li sfrutta con una precisione crudele.

### Primo contatto netto

Quando un PG resta solo o quasi solo nella cappella, con la lampada bassa e il Conto a 5 o più, la voce dal basso smette di imitare soltanto i morti recenti. Parla per sé stessa.

Puoi iniziare così: "Voi chiamate questo vegliare. Noi lo chiamiamo tenerci sotto i vostri piedi."

Oppure: "Ogni inverno venite a darci nomi incompleti e lo chiamate giustizia."

Non giocare Le Creux come un mostro che urla. La sua parola deve essere calma, quasi stanca. Ciò che spaventa non è il volume. È la precisione.

### Cosa rivela Le Creux se lo si ascolta

- Heda sapeva che la Vigile aveva soltanto uno o due inverni di efficacia residua, perché i nomi trasmessi erano falsi o tronchi.
- Maela ha sempre saputo che un vero esorcismo avrebbe richiesto una confessione pubblica da parte delle stirpi fondatrici.
- Il sepolcro non reclama un morto ogni inverno; reclama che si smetta di sostituire i morti esatti con una versione accomodante della storia.
- Un custode offerto contro la sua volontà non chiude nulla in modo duraturo. Dà soltanto alla cosa una voce più maneggevole per l'inverno seguente.

### Cosa vuole davvero Maela

Maela non è una cultista dell'orrore. Crede semplicemente che un villaggio che crolla durante una tempesta morirà più sicuramente che mantenendo male il rito. Il suo peccato è aver scambiato la stabilità per innocenza.

### Le tre strade verso il punto di rottura

A questo punto i PG devono poter distinguere tre grandi soluzioni.

#### 1. Sacrificio collettivo

Il villaggio accetta finalmente di pagare insieme: ogni casa porta qualcosa di insostituibile, ogni anziano nomina la propria colpa e un cerchio di sangue condiviso sostituisce il falso custode unico. Questa soluzione chiude Le Creux per una generazione, forse, ma segna profondamente Frêne-Bas.

#### 2. Rituale di esorcismo

Le ossa devono essere riportate alla luce, i nomi recuperati il più possibile, la campana fatta suonare tredici volte, la lana rossa rimessa in posizione non per trattenere i morti sotto, ma per guidarne la partenza. È la soluzione più giusta, ma anche quella che può distruggere l'autorità locale e la cappella stessa.

#### 3. Fuga e abbandono

I PG e alcuni sopravvissuti lasciano Frêne-Bas passando dall'alto burrone o dal sentiero delle torbiere, lasciando il borgo al suo debito. Può essere l'unica opzione se la comunità rifiuta ogni verità e il Conto sale troppo in fretta.

### Come si trasforma la cappella prima del climax

A 6 o più sul Conto:

- la navata diventa troppo grande all'interno, come se lo spazio sotto il pavimento stesse guadagnando terreno
- i volti delle statue vengono mangiati dall'umidità fino a somigliare a quelli delle vittime dimenticate

- la campana suona senza urto visibile quando qualcuno mente sotto il suo tetto

- un PG vede la botola socchiusa mentre per tutti gli altri è ancora chiusa

### Passare all'Atto 3

Il vero capovolgimento avviene quando i PG non possono più limitarsi a indagare. Bisogna allora scegliere chi sta dove, chi dice il vero davanti a chi e quale debito si accetta di portare.

Fai convergere l'azione attorno a tre luoghi:

- la sala comune, se la verità deve essere detta a tutti prima del rito finale
- la cappella, se si tenta ancora di contenere o esorcizzare
- l'alto burrone, se la fuga diventa un'opzione reale

Alla fine di questa pagina il gruppo deve sentire che la notte ha smesso di offrire strade neutrali. Ognuna delle soluzioni costa qualcosa di irreversibile.

## Pagina 7 — Atto 3: la botola si apre e il villaggio deve scegliere

Il climax comincia quando il Conto raggiunge 7, quando la lampada di veglia si spegne senza essere riaccesa in tempo o quando la verità sui morti murati viene detta davanti all'intero villaggio. La botola del sepolcro allora si solleva con un rumore di tavole umide. L'aria diventa più calda rasoterra e più fredda all'altezza delle spalle. La voce di Heda si mescola ad altre, più antiche e meno umane.

### Disposizione drammatica consigliata

Perché la scena prenda tutta la sua forza, colloca idealmente nello stesso momento:

- Maela, costretta ad assumersi o negare pubblicamente il crimine fondatore
- Ivar, la cui confessione può salvare il rito o spezzarlo del tutto
- Nilsa, che comprende il vero senso della Vigile e rifiuta di essere tenuta in disparte
- Soizic o Ronan, che rappresentano il villaggio ordinario e vogliono soprattutto sopravvivere
- Le Creux, visibile per frammenti: radici lanose, ossa di mani, pelli secche, mascelle prese nel fango

### Come mostrare Le Creux

Le Creux non emerge come una bestia unica. È una forma intrecciata.

- dalla fessura escono prima mani fatte di lana intrisa
- un volto si compone di più bocche prese in prestito
- radici nere reggono ossa come se fossero strumenti
- le voci non usano mai un nome a caso; colpiscono nel punto giusto

### Cosa dice Le Creux al villaggio

Scegli una o due frasi che colpiscono.

- "Mi avete insegnato a parlare con i vostri morti."
- "Ogni inverno chiamate pace ciò che è soltanto rinvio."
- "Chi di voi deciderà ancora che qualcun altro vale più della verità?"

### Azioni maggiori possibili

#### 1. Forzare la confessione pubblica

I PG spingono Maela, Ivar e le stirpi fondatrici a dire finalmente cos'è successo. Questa opzione non è ancora l'esorcismo completo, ma può rendere possibili entrambe le soluzioni rituali.

Tiri utili:

- Comando o Empatia, pericolo 4: impedire alla folla di trasformarsi in caccia al colpevole
- Manipolazione, pericolo 3: far cedere Ivar o Maela nel momento giusto
- Osservazione, pericolo 2: capire quando Le Creux si nutre di una frase incompleta

#### 2. Tenere la cappella

Qualcuno deve mantenere lampada, lana e cerchio mentre gli altri preparano una delle tre risoluzioni. È il ruolo più ingrato e più esposto.

Tiri utili:

- Ingegno o Sopravvivenza, pericolo 4: mantenere operativo il dispositivo rituale sotto pressione

- Forza o Agilità, pericolo 3: impedire una spinta del sepolcro o trattenerne un paesano in preda al panico

### 3. Scegliere l'esito

Una volta emerse le verità centrali, i PG devono impegnarsi.

- sacrificio collettivo se il villaggio accetta di pagare insieme
- esorcismo se nomi e ossa sono riuniti
- fuga se tutto questo diventa impossibile

### Come giocare la folla

La comunità di Frêne-Bas deve sembrare pericolosa perché ha paura, non perché diventa all'improvviso demoniaca.

- alcuni vogliono consegnare Ivar
- altri vogliono che siano gli stranieri a risolvere il problema
- pochi, spesso i più giovani, chiedono soltanto di smettere di parlare a metà
- Soizic può diventare il perno morale che impedisce un linciaggio

### Possibile sacrificio di un PG

Se un PG vuole prendere il posto del custode principale, concedigli una vera scena di scelta: il sacrificio conta di più se è accompagnato da una parola vera che da una semplice perdita di Salute.

### Consigli di ritmo

- fai salire la scena per ondate: confessione, panico, ripresa, apparizione, nuova decisione
- non allungare il combattimento fisico; Le Creux non deve mai diventare un semplice sacco di punti vita
- premia subito le parole vere con un leggero arretramento del mostro o del Conto
- punisci le soluzioni comode con voci più precise, non solo con danni

Lo scopo di questa pagina è portare il gruppo sul bordo di una scelta irreversibile in cui la domanda giusta non è più "Come sopravviviamo?" ma "Cosa accettiamo finalmente di riconoscere?"

## Pagina 8 — Atto 3: tre finali alternativi e le loro conseguenze

I tre finali qui sotto corrispondono agli esiti richiesti dalla struttura dello scenario. Possono essere giocati così come sono o sfumati in base ai sopravvissuti, allo stato del villaggio e alle verità ancora taciute.

### Fine A — Sacrificio collettivo

Condizione: Maela cede, le case di Frêne-Bas accettano di pagare insieme e i PG ottengono che nessuno venga consegnato da solo al sepolcro.

Rituale: Ogni focolare porta al cerchio un oggetto di stirpe, un po' del proprio sangue e una colpa detta senza deviazioni. La campana suona una volta per ogni confessione. La lana rossa non collega più la botola alla decana, ma tutte le mani presenti. Le Creux si rimpinza di queste confessioni e di questo dolore condiviso, poi ricade lentamente sotto le lastre.

Risultato: L'alba arriva senza che la botola ceda oltre. Frêne-Bas sopravvive, ma non potrà più fingere innocenza. Alcuni oggetti bruciati o sepolti quella notte erano gli ultimi simboli di prestigio delle vecchie famiglie. Gli anziani perdono parte della loro autorità sacra e la solidarietà che resta ha un sapore amaro ma pulito.

Costo:

- vari paesani finiscono la notte segnati, esausti o feriti
- il borgo dovrà vivere con una povertà maggiore dopo aver distrutto parte dei suoi beni e delle sue riserve simboliche
- Le Creux non viene esorcizzato; viene placato a lungo, a condizione che la memoria non sia più confiscata

### Fine B — Rituale di esorcismo

Condizione: i PG ritrovano o ricostruiscono i nomi delle vittime, riportano alla luce le loro ossa o una parte sufficiente dei loro resti e impongono una verità pubblica prima dell'alba.

Rituale: La botola viene aperta non per nutrire Le Creux, ma per restituirgli ciò che gli è stato negato: nomi, testimoni degni e morti trattati da morti. Tredici rintocchi di campana, sale nuovo, lana rossa disposta come cerchio di passaggio e la frase di Heda pronunciata da più voci: "Non vi teniamo più laggiù."

Risultato: La cappella scricchiola, forse crolla in parte, e il burrone restituisce un soffio che somiglia a un'espiazione trattenuta troppo a lungo. Le voci cessano. Le sagome di lana si disfano. Heda tace finalmente. Il villaggio perde il suo santuario, ma forse guadagna la possibilità di un futuro senza debito rituale annuale.

Costo:

- Maela può essere spezzata politicamente o umanamente da ciò che deve riconoscere
- Frêne-Bas perde il cuore simbolico attorno al quale si teneva unito
- i PG lasciano dietro di sé un villaggio libero ma nudo, costretto a ricostruire il proprio legame sociale senza la menzogna utile

### Fine C — Fuga e abbandono

Condizione: il villaggio rifiuta ogni confessione, la folla si rivolta contro un capro espiatorio o i PG giudicano che nessuna soluzione rituale possa più essere portata a termine prima dell'apertura completa del sepolcro.

Svolgimento: I PG prendono Nilsa, Soizic, alcuni volontari o solo sé stessi e lasciano Frêne-Bas passando dall'alto burrone o dalle torbiere. Dietro di loro, la cappella cede poco a poco. Le campane suonano storte. I corvi si abbattono sui tetti. La landa inghiotte le urla man mano che si allontanano.

Risultato: I sopravvissuti salvano la pelle e portano con sé la verità, ma il villaggio viene consegnato a ciò che ha nutrito. Frêne-Bas può diventare una rovina abitata da voci, un luogo maledetto per una campagna futura o una ferita aperta nella memoria regionale.

Costo:

- i PG dovranno convivere con l'abbandono di chi non sono riusciti a convincere
- Nilsa o un altro sopravvissuto diventa depositario di una storia che dovrà essere trasmessa altrove
- Le Creux guadagna un intero territorio invece di una semplice botola, almeno finché qualcuno non tornerà a finire il lavoro

### Domande di debrief

- Quale personaggio ha pagato il prezzo morale più giusto e quale quello più comodo?
- Il tuo PG avrebbe preferito una piccola menzogna durevole a una verità distruttiva?
- Se un giorno si tornerà a parlare di Frêne-Bas, quale dettaglio il tuo personaggio citerà per primo: la landa, la campana, Heda o la colpa fondatrice?

### Epiloghi brevi consigliati

- Nilsa ricopia finalmente i nomi dei morti su una pagina nuova, senza cancellature.
- Maela, se sopravvive, chiede di essere sepolta fuori dalla cappella.
- Ivar riprende in mano la pala, ma nella sua postura non resta più nulla della rassegnazione.
- Un'altra comunità della landa invia più tardi una lettera o un segno: anche lei conosceva l'esistenza delle Vigiles.

## Pagina 9 — Tabelle D6 e profili YZE delle creature

### Tabella D6 — Eventi notturni a Frêne-Bas

- 1. La campana di Heda tintinna in una stanza vuota e tutti i cani del borgo tacciono nello stesso istante.
- 2. Una porta chiusa si apre su una corrente d'aria calda che sa di terra fresca.
- 3. Un bambino descrive con precisione un luogo sotto la cappella in cui non è mai stato.
- 4. Il filo nero sulla bocca di un morto recente si scioglie da solo.
- 5. Una delle case comincia a gocciolare fango dal soffitto senza alcuna pioggia visibile all'interno.
- 6. Qualcuno sente il proprio nome pronunciato da una voce in ritardo di dieci anni.

### Tabella D6 — Incontri sui sentieri e vicino al burrone

- 1. Yann Eozen torna con una pecora scorticata soltanto sulla testa, come se qualcosa avesse voluto prenderle la voce.
- 2. Un vecchio morto l'inverno scorso cammina sul bordo del burrone, poi non è più che un mantello impigliato nelle ginestre.
- 3. Tre corvi seguono in silenzio i PG e gracchiano all'unisono quando qualcuno mente.
- 4. Ronan Beuzec, ubriaco e lucidissimo insieme, trasporta pece verso la cappella per darle fuoco.
- 5. Nilsa aspetta già nel punto giusto, come se avesse sentito una chiamata che gli altri non sentono.
- 6. Una sagoma di lana e ossa osserva dalla nebbia, immobile, poi si disfa in radici nere.

### Tabella D6 — Presagi della Vigile

- 1. Del sale posato su un tavolo forma spontaneamente sei piccole linee parallele.
- 2. Uno specchio o un pozzo mostra non il volto di chi guarda ma quello di un morto del borgo.
- 3. Le lanterne bruciano più basse quando viene pronunciata una menzogna.
- 4. I nomi incisi sotto la campana sembrano più numerosi di un'ora prima.
- 5. Il vento porta dalla cappella un canto infantile in antico bretone.
- 6. Il pavimento della navata batte come un cuore sotto i piedi del custode.

### Profili YZE compatti — Creature e manifestazioni

#### Le Creux sotto la cappella — Entità di fame, lana e voci

ATTR Forza 4 · Agilità 2 · Ingegno 3 · Empatia 2 Salute 6  
 Competenze: Osservazione 3 · Manipolazione 3 · Corpo a corpo 2  
 ATK Mani d'ossa e lana +2 [1 danno + 1 Stress] · Portata  
 Contatto Particolarità:

- Immune alla paura ordinaria
- Si nutre di mezze verità: ogni volta che viene pronunciata una menzogna pubblica, recupera 1 Salute se la fiction lo giustifica
- Arretramento rituale: perde 1 Salute o arretra di uno scatto narrativo quando nella cappella vengono detti un nome esatto e una verità costosa

FORZARE: se Le Creux forza un'interazione e ottiene degli 1, rivela ad alta voce un segreto intimo di un testimone e infligge 1 Stress a tutti coloro che lo sentono.

#### Il Dimenticato della Vigile — Antico custode mai trattenuto, ripreso dal sepolcro

ATTR Forza 3 · Agilità 2 · Ingegno 1 · Empatia 0 Salute 4  
 Competenze: Osservazione 2 · Corpo a corpo 2 · Resistenza 2  
 ATK Unghie di terra +1 [1 danno] · Portata Contatto  
 Particolarità:

- Compare quando il rito viene sabotato o quando un custode fugge
- Ripete le ultime parole udite prima di morire
- Arretra davanti alla campanella di rame di Heda se qualcuno la fa suonare senza paura

FORZARE: con un 1, il Dimenticato trascina il bersaglio verso il suolo o la botola e impone un test di Agilità per non cadere.

#### Corvi del burrone — Sciame di presagi annerito dalla landa

ATTR Forza 1 · Agilità 4 · Ingegno 1 · Empatia 0 Salute 3  
 Competenze: Osservazione 3 · Mobilità 4 ATK Becchi e ali +1  
 [1 Stress o distrazione] · Portata Breve Particolarità:

- Marcano i bugiardi: seguono o tormentano chi ha appena negato una verità importante
- Possono essere dispersi dal fuoco, dalla campana o da un'offerta di grano lanciata al momento giusto
- Possono servire come presagio più che come avversario diretto

FORZARE: con un 1, lo sciame nasconde un dettaglio cruciale o separa per un momento un PG dal resto del gruppo.

#### Consigli d'uso meccanico

- Non giocare Le Creux come un nemico da svuotare di Salute. I suoi punti servono a ritmare la sua presenza, non a ridurlo a un duello.
- Riserva il Dimenticato della Vigile ai momenti in cui una scelta codarda deve prendere una forma concreta.
- Usa i corvi per annunciare, complicare o moralizzare una scena più che per infliggere danni.

## Pagina 10 — Appendici, mappa schematica e spunto di campagna "Folklore YZE"

### Schede PNG rapide

#### Maela Sorne

Scopo: salvare Frêne-Bas senza lasciare crollare l'ordine antico. Segreto: conosce da tempo l'idea di un esorcismo completo, ma l'ha soffocata.

#### Ivar Tallec

Scopo: sopravvivere alla notte senza diventare l'unico colpevole. Segreto: è lui ad aver tagliato la lana rossa su implicito suggerimento di Maela.

#### Nilsa Heda

Scopo: non lasciare che sua nonna muoia invano. Segreto: conosce un frammento del cantico finale e la posizione della chiave del sepolcro.

#### Soizic Keraudren

Scopo: impedire che il villaggio sacrifichi qualcuno per comodità. Segreto: ha già mentito a una Vigile precedente, e questo la rende molto sensibile alla ripetizione dello schema.

#### Ronan Beuzec

Scopo: distruggere la cappella prima che riprenda ancora qualcuno. Segreto: sua moglie è stata spezzata psicologicamente dopo una vecchia notte di panico.

#### Yann Eozen

Scopo: proteggere il bestiame e smettere di obbedire ciecamente agli anziani. Segreto: da bambino ha già visto un'apertura parziale del sepolcro.

### Mappa schematica di Frêne-Bas

```text N ^ landa alta / sentiero interrotto

[ovile di Yann]

case basse - piazza - sala comune

casa Heda pozzo tasso antico

lavatoio --- cappella --- alto burrone

botola / sepolcro

nebbia, pietre, torbiere ```

### Spunto di campagna — Folklore YZE

L'Ultima Veglia può aprire una campagna di folklore horror rurale centrata su comunità isolate che hanno trasformato antichi compromessi in usanze sacre.

- altri borghi praticano "Vigiles" sotto nomi diversi e ciascuno nasconde una variante dello stesso peccato d'origine
- Nilsa o un PG diventa raccoglitore di racconti veri, andando di villaggio in villaggio a distinguere superstizione utile, leggenda consolatoria e debito soprannaturale reale
- un'autorità esterna scopre l'esistenza di questi riti e vuole eradicarli senza capire che cosa contenessero
- Le Creux era solo un nodo tra altri, legato alle strade della carestia e alle cappelle costruite su sepolture vergognose

### Nota FTL

Prodotto su licenza Year Zero Engine di Tomas Härenstam / Free League Publishing. Questo prodotto si basa sul Year Zero Engine Standard Reference Document, progettato da Tomas Härenstam e pubblicato da Free League Publishing. Pubblicato sotto la Year Zero Engine Free Tabletop License (FTL).  
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. Licenza: <https://freeleaguepublishing.com/wp-content/uploads/2026/03/Year-Zero-Engine-License-Agreement-version-1.1.pdf>  
Contenuto originale MythCore. Questo scenario non è un prodotto ufficiale Free League e non è affiliato, approvato o sponsorizzato da Free League Publishing.  
Divulgazione IA: testo e sviluppo visivo assistiti da IA generativa, poi revisionati e finalizzati da MythCore.