

## Seite 1 — Cover, Aufhänger und Parameter



SCÉNARIO ÉTENDU

YZE

PWYW

# "Die Kinder des Silos — Erweiterte Ausgabe"

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

Sie wurden abgeschirmt von der Welt geboren. Jetzt klopft die Welt an ihre Tür, und jemand drinnen will antworten.

## DIE KINDER DES SILOS — Erweiterte Ausgabe

Mitten in einer staubigen Garrigue fangen die SC eine Botschaft auf, so präzise wie unwahrscheinlich: einen sauberen, geduldigen Morse-Ruf, der unter einem Hügel wiederholt wird, dessen Boden noch immer vibriert wie eine Maschine, die mit Liebe gewartet wird.

Das Signal kommt aus Silo Mistrau, einem ehemaligen Agrarkomplex, der noch vor dem Fall in einen unterirdischen Zufluchtsort verwandelt wurde. Seit siebenundvierzig Jahren leben dort dreihundert Menschen. Sie haben Wasser, Anbauflächen, Regeln, Archive und eine Anführerin, die alle Mutter Cendrine nennen. Vor allem aber haben sie überlebt, indem sie die Tür doppelt verriegelt hielten.

Das Problem ist, dass eine ganze Generation nach dem Zusammenbruch geboren wurde. Für diese jungen Menschen ist das Draußen keine traumatische Erinnerung, sondern eine verbotene Idee. Wenn gleichzeitig ein krankes Kind, ein vergessener Ausgang, organisierte Plünderer und hungrige Mutantenstreuner näherkommen, wird das moralische Gleichgewicht des Silos unhaltbar.

### Sitzungsparameter

- System: Year Zero Engine, postapokalyptische Variante für Überleben und soziale Spannung
- Spieler: 3-5
- Dauer: 4-6 Stunden
- Ton: unterirdische Abschottung, kontrollierter Mangel, Angst vor dem Draußen, fragile Hoffnung
- Versprechen: Erkundung eines intakten Zufluchtsorts, Verhandlungen zwischen Fraktionen, schrittweise Enthüllungen, Klimax mit moralischen Entscheidungen

### Inhaltswarnungen

- Kinder, die in Einschluss aufgewachsen sind
- Manipulation durch kollektives Trauma
- Mangel, Krankheit und Kontrolle von Bewegungsfreiheit
- Belagerungsdrohung und gemeinschaftliche Gewalt
- Entscheidung zwischen Sicherheit, Wahrheit und Autonomie

### Zusammenfassung des Konflikts

Die SC entdecken, dass der Morse-Ruf von Leo stammt, neunzehn Jahre alt, im Silo geboren und entschlossen, eine Begegnung mit der Außenwelt zu erzwingen. Offiziell wollte er einen Arzt für Naia hereinholen, seine adoptierte kleine Schwester, deren Haut künstliches Licht nicht mehr verträgt. Inoffiziell will er beweisen, dass das Draußen nicht bloß eine tödliche Legende ist, die den Gehorsam aufrechterhalten soll.

Ihm stehen zwei konkurrierende Visionen der Zukunft gegenüber. Mutter Cendrine verweigert jede dauerhafte Öffnung, seit eine Expedition im Jahr 2064 in einer Tragödie endete. Hamid Velu, Leiter der Kultivatoren, weiß, dass die landwirtschaftlichen Ebenen gesättigt sind und das Silo ohne Zugang zur Außenwelt weitere zwanzig Jahre lang keine dreihundert Mäuler ernähren kann. Währenddessen rückt die Ferro-Fraktion näher, um Mistrau in einen tributpflichtigen Hof zu verwandeln, und hungrige Mutantenstreuner wittern bereits das Essen unter dem Hügel.

Im Kern geht es in diesem Szenario nicht darum, ob das Draußen gefährlich ist. Das ist es. Im Kern geht es darum, ob diese Gefahr rechtfertigt, Menschen, die nach der Katastrophe geboren wurden, das Recht auf ihren eigenen Horizont zu verweigern.

## Seite 2 – Erweiterter Kontext, verborgene Wahrheit und Druck von außen

Vor dem Fall war Mistrau kein Militärbunker, sondern ein Genossenschaftskeller, den Aurore Pelletier umbaute, eine Agronomin, die überzeugt war, dass moderne Logistikketten eines Tages endgültig reifen würden. Sie machte aus Tanks, Wartungstunneln, unterirdischen Gewächshäusern und Saatgutlagern einen Zufluchtsort für sechzig Menschen.

Als der Zusammenbruch kam, hielten hier vierzig Überlebende mit Filtern, Lampen, Vorräten und einer einfachen Idee durch: Wenn die Oberflächenwelt noch irgendetwas wollte, dann ihre Ressourcen. Aurore führte die ersten Jahre, dann übernahm ihre Tochter Cendrine. Für die Ältesten verkörpert Cendrine den Grund, warum ihre Kinder noch existieren. Für die Jüngsten ist sie zur Hüterin einer geerbten Angst geworden.

Siebenundvierzig Jahre später steht das Silo noch, ist aber gesättigt: übervolle Schlafsäle, Wasserrecycling am Limit, weniger ergiebige Pilzzuchten, Kinder, die mit den Archiven der alten Welt aufwachsen und anschließend lernen, sie zu fürchten.

### Verborgene Wahrheit für die SL

Die Expedition von 2064 hat nicht bewiesen, dass die Oberfläche unbewohnbar war. Sie hat bewiesen, dass eine Gemeinschaft, die nie hinausgeht, keinen sauberen Aufbruch improvisieren kann. Zwölf Freiwillige zogen schlecht ausgerüstet los, fanden Obstgärten, nutzbare Gebäude und Spuren von Tauschhandel und stießen dann nahe eines verschmutzten Wasserrückhalts auf gewalttätige Plünderer. Drei Überlebende kehrten verletzt und fiebrig zurück. Zwei starben später in einer improvisierten Quarantäne. Cendrine zog daraus nur eine einzige Lehre: Öffnung tötet.

Hamid kennt einen Teil der Wahrheit, weil seine Schwester Leila zu den Rückkehrern gehörte. Bastian weiß, dass die eingeschleppte Krankheit vor allem auf ein unzureichendes medizinisches Protokoll zurückging. Cendrine weiß das ebenfalls, erträgt aber den Gedanken nicht, dass ihre Doktrin auf einer nur teilweisen Lesart der Vergangenheit beruht.

### Die vier Kräfte im Spiel

- Die Wächter: Älteste, Logistikverantwortliche, Schleusenwachen, Erzieher. Ihre absolute Priorität ist es, jede politische oder gesundheitliche Öffnung zu verhindern.
- Die Kultivatoren: Agronomen, Wassertechniker, Gewächshausverantwortliche. Sie wollen vorsichtige Austauschbeziehungen eröffnen, um die Produktionsfähigkeit des Silos zu retten.
- Die Geher: junge Erwachsene, die unter Tage geboren wurden, Reparaturkräfte, Schüler, Träger. Sie verlangen zuerst das Recht zu sehen und selbst zu entscheiden.
- Das Draußen: Mutantenstreuner, organisierte Ferro-Plünderer, trockenes Wetter, seltene noch bewirtschaftbare Flächen und Überlebende, die alles im Maßstab einer Saison verhandeln.

### Druckzähler – Das Draußen drängt

Verwende einen gemeinsamen Zähler von 0 bis 8.

Addiere 1 für jedes der folgenden Ereignisse:

- eine Stunde Spielzeit, die in Debatten ohne Entscheidung verloren geht
- ein misslungener Push Roll bei einer zentralen Aktion
- eine öffentliche Lüge, die eine Fraktion spaltet
- eine laute Szene an der Schleuse, in der Nebengalerie oder auf dem Technikvorplatz
- eine Verschlechterung von Naias Zustand
- ein offenes Annähern von Ferro oder panische Bewegung unter den Gehern

Empfohlene Effekte:

- 0-2: Misstrauen, Gerüchte, Silhouetten um den Hügel, das Morse-Signal bleibt distrikt
- 3-4: Die Mutantenstreuner kommen näher, erste Ferro-Späher tauchen auf, Naja wird schwächer, die Jugend redet davon, selbst zu öffnen
- 5-6: Ultimatum von Ferro, Abstimmungsversuch oder innere Blockade, Filter und Disziplin beginnen zu versagen
- 7-8: Belagerung, Aufruhr oder erzwungener Ausbruch; der Klimax wird unausweichlich

Senke den Druck um 1, wenn:

- eine wichtige Wahrheit öffentlich ausgesprochen wird und die Debatte neu ordnet
- eine konkrete Vereinbarung eine verletzliche Fraktion schützt
- die SC glaubhafte Beweise liefern, dass das Draußen weder sicher noch absolut tödlich, aber mit Methode begehbar ist

### Erinnerung an den Push Roll

In diesem Szenario sollte das Forcieren eines Wurfs niemals bloß mehr Erfolge bringen. Es muss eine sichtbare soziale oder materielle Spur hinterlassen: verklebte Tür, verlorene Ration, Misstrauen, Verletzung, ein Wort zu viel, radikalisierte Jugendliche, gedemütigter Wächter, Lärm in den Tunneln. Wenn eine SC einen Wurf pusht, während sie allein mit jemandem aus dem Silo spricht, lass eine persönliche Erinnerung auftauchen, die mit Einschluss, Angst vor dem Draußen oder Schuld gegenüber Cendrine verbunden ist.

## Seite 3 – Akt 1: sich dem Silo nähern und die erste Wand überwinden

Akt 1 muss eine klare Idee setzen: Das eigentliche Schloss dieses Szenarios ist menschlich, nicht technisch. Mistrau ist keine Ruine zum Plündern, sondern eine verdichtete Gesellschaft.

### Den Spielern vorlesen

Der Hügel riecht nach aufgewühlter Erde und heißem Öl. Nichts hier wirkt verlassen. Aus Schrott gebaute Solarpaneele folgen der Sonne wie gebrochene Blumen. Hinter Tarnnetzen pulsiert eine selbstgebaute Antenne in kurzen Sequenzen. Am Fuß der Böschung schimmert zwischen Steinen eine gepanzerte Tür hervor, zu sauber, um alt zu sein. Dann durchschneidet ein Klick aus einer Gegensprechanlage den Wind. Eine Frauenstimme, sanft bis zur Auslöschung, fragt: "Wer hat euch beigebracht, auf das zu hören, was nie von hier hätte hinausdringen dürfen?"

### Eröffnungsszene – Morse und Gegensprechanlage

Die erste Szene ist ein Haltungs-Test. Die SC können sich offen vorstellen, verbergen, dass sie Morse verstehen, so tun, als kämen sie nur vorbei, oder nach einem Arzt fragen.

Was die Szene verrät:

- die Stimme an der Gegensprechanlage ist Cendrines eigene, wenn sie sich bedroht fühlt, sonst die einer Wächterin namens Ysée
- das Silo beobachtet die SC bereits seit mehreren Minuten
- jemand anders in der Anlage versucht, unauffällig ein neues Morse-Fragment zurückzusenden: "NICHT ALLEIN"

Nützliche Tests:

- Beobachtung oder Technik, Danger 2: bestätigen, dass das zweite Signal über das Lüftungsnetz kommt und nicht über die Hauptantenne
- Empathie oder Befehl, Danger 2: erkennen, dass die Gegensprechanlage lügt, wenn sie behauptet, drinnen gäbe es keine Kranken
- Beweglichkeit oder Überleben, Danger 3: eine alte Serviceöffnung entdecken, die hundert Meter entfernt im trockenen Gras verborgen liegt

### Drei Wege hinein

Biete mindestens einen sozialen und einen erkundungsbezogenen Erfolg an.

#### 1. Offizieller Eintritt durch die Hauptschleuse

Wenn sich die SC als nützlich erweisen, ein seltenes Medikament übergeben, vom Morse sprechen oder zeigen, dass sie die Lage ohne Gewalt lesen können, kann Cendrine sie auf die Terrasse lassen, einen Empfangsbereich, der gereinigt wurde, um zu beeindrucken und zu kontrollieren.

Dieser Weg gibt direkten Zugang zur politischen Debatte und zwingt dazu, die Regeln des Ortes zu respektieren.

#### 2. Passage durch die Nebengalerie

Die Galerie existiert tatsächlich, versiegelt, aber nicht eingestürzt. Die Geher kennen sie vom Hörensagen; Hamid aus Notwendigkeit; Leo aus Besessenheit. Die SC können sie nutzen, um den Sender noch vor dem Rat zu kontaktieren.

Dieser Weg verschafft unmittelbaren Zugang zu Leo, Naia und dem Wohnbereich, mit dem Risiko, als Beweis zu gelten, dass Cendrine die Ausgänge längst nicht mehr kontrolliert.

#### 3. Schwellenbegegnung mit einem Mittelsmann

Hamid oder Leo können unter dem Vorwand einer Wartung kurz nach draußen kommen, wenn die SC präzise genug auf das Morse-Signal geantwortet haben. Diese Option eignet sich, wenn du einen ersten Austausch draußen spielen willst, bevor jemand hineingeht.

Dieser Weg liefert eine intimere Verhandlung und einen starken Grund, später zu entscheiden, wen man schützt, wenn Cendrine Rechenschaft verlangt.

### Erste Gesichter

Akt 1 funktioniert am besten, wenn die SC schnell vier Figuren begegnen, die unvereinbare Wahrheiten verkörpern.

#### Mutter Cendrine Pelletier

Achtundsechzig Jahre alt, sparsame Gesten, ruhige Stimme, noble Müdigkeit. Sie spricht vom Silo wie von einem kollektiven Körper, den sie am Leben hält. Sie hasst die SC nicht. Sie hasst, wofür sie stehen: das Unvorhergesehene.

#### Hamid Velu

Fünfundvierzig Jahre alt, Leiter der Anbauflächen, Hände voller Erde und Flüssigdünger. Er begrüßt Fremde als kalkulierbares Risiko. Er ist kein Revolutionär. Er ist der Buchhalter der Zukunft.

#### Leo Mistrau

Neunzehn Jahre alt, hier geboren, zu direkter Blick für jemanden, der unter totaler Autorität aufgewachsen ist. Er will das Silo nicht zerstören. Er will das Monopol der Angst brechen.

#### Doktor Bastian Sorel

Dreißundsiebzig Jahre alt, das Gedächtnis noch scharf, der Körper langsamer, das Gewissen schwer. Er behandelt alle schon so lange, dass ihm die Kraft fehlt, noch an eine saubere Lösung zu glauben.

#### Sofortige Aufhänger

- Eine SC erkennt in einem Klassenraum eine Karte der alten Welt, die von derselben Hand beschriftet wurde wie ein Notizbuch, das sie besitzt.
- Leo behauptet, er habe die SC wegen Naia hergeholt, doch in Wahrheit will er vor allem, dass sie den Himmel beschreiben.
- Hamid bietet einen diskreten Handel an: Helft ihm, ein Stück Außenland zu bewerten, und ihr bekommt Zugang zu den Archiven von 2064.
- Cendrine testet die SC mit einer schlichten und schrecklichen Frage: "Als eure letzte Zufucht kein Wasser mehr hatte, wen habt ihr zuerst versorgt?"
- Bastian erkennt bei einer SC eine medizinische oder mechanische Fähigkeit, die selten genug ist, um den Gedanken an eine echte Mission wieder möglich erscheinen zu lassen.

## Seite 4 – Akt 1: Mistrau erkunden und verstehen, warum es noch hält

Das Silo muss als lebendiger Ort gespielt werden. Alles ist zu nah, und jede Ebene hat ihre eigene moralische Logik.

### Vorrangige Zonen

#### Die Terrasse

Lange Tische, reparierte Bänke, dicke Suppe, geschrubberte Wände, Lampen so eingestellt, dass Gesichter günstiger wirken. Das ist der Raum, in dem das Silo Gelassenheit aufführt. Besucher sehen hier Ordnung. Bewohner spüren Überwachung.

#### Landwirtschaftsebenen

Hydroponik, Kapillarbeete, Pilzzuchten, Insekterien, Kondenswasser auf Metall, das weiße Rauschen von Pumpen. Das ist das wirtschaftliche Herz von Mistrau. Hamid herrscht hier weniger durch Autorität als durch anerkannte Kompetenz.

#### Wohnbereich

Übereinandergestapelte Schafsäle, aufgehängte Laken als falsche Innenräume, zu niedrige Gänge, Kinderzeichnungen auf den Trennwänden, eine Schule, die abends zum Versammlungsraum wird. Hier verstehen die SC, was es bedeutet, ohne Himmel geboren zu werden.

#### Archive und Ratssaal

Akten über den Fall, Aurores Charta, Rationsjournale, alte Sprachaufnahmen. Cendrine benutzt die Archive als heilige Erinnerung. Leo sieht in ihnen den Beweis, dass seine Generation eine unvollständige Erzählung geerbt hat.

#### Service tunnel

Kabel, Ventile, Filter, Staub, alte Tafeln mit den Namen des Genossenschaftskellers. Von hier aus beginnt die Nebengalerie. Die Geher treffen sich hier, weil sonst niemand hinunterkommt, um frei zu sprechen.

#### Was die SC vor Akt 2 lernen müssen

Verteile diese Wahrheiten über Szenen, nicht über Vortrag.

##### 1. Das Silo liegt nicht im Sterben, es erstickt

Hamid zeigt die Zahlen: Erträge in vier Jahren um 18 % gesunken, recyceltes Wasser immer mineralärmer, Enge, die Krankheiten fördert. Das System stirbt nicht morgen. Es macht jede Entscheidung von Jahr zu Jahr grausamer.

##### 2. Naia existiert, und ihre Krankheit ist kein bloßer Vorwand

Naia ist acht Jahre alt. Ihre Haut reagiert immer schlechter auf die Lampen des Silos. Sie lebt im Halbdunkel und bedeckt sich selbst für beleuchtete Flure. Bastian glaubt, dass eine Behandlung von draußen oder einfach ein anderes Lichtspektrum ihr helfen könnte. Er hat keine Mittel mehr, das zu überprüfen.

##### 3. Der offizielle Bericht über 2064 ist unvollständig

In den öffentlichen Archiven wird die Ausstiegs-Expedition in sechs Zeilen zusammengefasst: zwölf Freiwillige, Kontamination, Tote, endgültiges Verbot. Bastians private Unterlagen oder Leilas Tagebuch erzählen etwas anderes: schlechte Vorbereitung, improvisierte Quarantäne, äußere Gewalt und die Entdeckung von Land, das noch bewirtschaftet werden kann.

##### 4. Das Morse-Signal wurde nicht von einer einzigen Person gesendet

Leo hat angefangen, doch mehrere junge Leute setzten es abwechselnd fort: Sacha, Inès, Milo, Rani. Die eigentliche Bewegung ist kein isolierter Held. Es ist eine Generation, die eine geheime Sprache zum Atmen gefunden hat.

#### Empfohlene Interaktionsszenen

##### Das gemeinsame Essen

Der ideale Moment, um den kollektiven Druck spürbar zu machen. Alle beobachten, wie die SC essen, sprechen und urteilen. Ein Kind fragt, ob Wolken wirklich Schatten werfen.

#### Leos nächtlicher Besuch

Wenn die SC im Silo schlafen oder sich isolieren, kommt Leo zu ihnen. Er bittet nicht darum, blind gefolgt zu werden. Er bittet darum, die Wahrheit ungefiltert zu hören. Gibt es noch Regen? Tötet die Erde draußen bei Berührung? Kann man jemanden lieben, den man selbst gewählt hat, und nicht nur jemanden, der zufällig im richtigen Gang stand?

#### Das Gespräch mit Cendrine

Cendrine kann bewundernswert wirken, wenn man sie geradlinig spielt. Sie erinnert daran, was jeder Liter Wasser kostete, jedes gerettete Kind, jeder reparierte Filter. Sie fragt die SC, ob sie bereit wären, persönlich für einen einzigen Kindstod einzustehen, der durch Öffnung verursacht wurde. Ihre Stärke liegt darin, dass keine gute Antwort bequem ist.

#### Ende von Akt 1

Akt 1 endet, wenn die SC verstehen, dass Neutralität bereits die Seite der Unbeweglichkeit wählt. Gib ihnen einen konkreten Hebel:

- den genauen Verlauf der Nebengalerie
- einen Teilbeweis für die Lüge von 2064
- Naias schnellen Verfall
- die Nachricht, dass hoch oben ein Ferro-Späher gesichtet wurde

## Seite 5 — Akt 2: Komplikationen, Expedition und Enthüllungen, die sich nicht wieder einpacken lassen

Akt 2 beginnt, wenn eine intime Wahrheit zu einem kollektiven Problem wird. Naia erleidet einen stärkeren Anfall, ein Wächter meldet Spuren bei den Paneelen, und Ferro wird nicht warten, bis die innere Debatte vorbei ist.

### Option A — Kleine Erkundung nach draußen

Hamid oder Leo überzeugen die SC, die Nebengalerie zu nutzen, um einen alten bewirtschafteten Hang zu erreichen. Dieser Ausflug erfüllt drei Zwecke.

- zeigen, dass die Oberfläche keine sofortige Hölle ist
- Spuren des alten Tausch-Netzwerks und der Katastrophe von 2064 offenlegen
- die Gruppe mit der wirklichen Bedrohung durch Grau und ihre Leute zusammenbringen

Was die SC draußen entdecken:

- verdrehte, aber lebende Olivenbäume, die noch vor wenigen Saisons gepflegt wurden
- ein alter landwirtschaftlicher Speichertank, auf einer Seite verseucht, anderswo aber nutzbar
- die Ruinen eines improvisierten Wachpostens aus dem Jahr 2064 mit einer Tasche, die Leilas Heft enthält
- Knochen, die zu sauber abgenagt wurden, um von Tieren zu stammen

### Option B — Innere Nachforschungen in den Archiven

Wenn die SC lieber im Silo bleiben, können sie in den Ratsarchiven, der Krankenstation oder unter Bastians persönlichen Sachen nach Beweisen für die Lüge von 2064 suchen.

Was sie finden können:

- ein Behandlungsregister, das belegt, dass die Rückkehrer aus Platzmangel zusammengelegt wurden
- eine ältere Notiz von Aurore, die regelmäßige Ausgänge als Maßnahme für die psychische Gesundheit empfiehlt
- Leilas Tagebuch, das von einem äußeren Weiler und einer teilweise trinkbaren Quelle berichtet
- eine Abstimmungsliste von 2072, auf der eine Erkundungsmission mit 12 zu 2 Stimmen abgelehnt wurde

### Begegnung mit Grau

Die Mutantenstreuner sind keine stumme Masse. Ihre Anführerin, Grau, ist noch teilweise vernünftig. Ihr Stamm riecht das Essen des Silos seit Wochen und weiß, dass Ferro den Hügel im Blick hat.

Grau kann drei Dinge anbieten, wenn man ihr ohne Verachtung begegnet:

- die Lage eines versteckten Anmarschswegs, den die Plünderer benutzen
- den Beweis, dass andere Gemeinschaften der Region überleben, indem sie Tribut zahlen
- eine Art Perimeter-Pakt gegen Nahrung, Wasser oder Behandlung

Grau als Verhandlungspartnerin anzuerkennen zwingt die Bewohner des Silos, einen Teil dessen neu einzuordnen, was sie "Monster" nennen.

### Enthüllung 1 — Leilas Tagebuch

Das Tagebuch lehrt drei Dinge:

- Leila hat den Himmel gesehen, und er hat sie nicht getötet.

- Sie sah armselige, aber echte Ernten und Menschen, die noch Handel trieben.

- Sie wirft Cendrine vor, aus einem Versagen der Vorbereitung einen absoluten Beweis gegen jede zukünftige Freiheit gemacht zu haben.

### Enthüllung 2 — Naias Krankheit ist nicht "das Mal des Draußen"

Eine Wächter beginnen zu tuscheln, Naia bezahle moralisch für das ausgesandte Signal. Bastian weiß, dass das falsch ist. Ihre Lichtempfindlichkeit kommt vom Spektrum der Lampen und von chronischer Schwäche, nicht von einer symbolischen Strafe.

### Enthüllung 3 — Ferro will nicht bloß stehen

Ferro funktioniert wie eine mobile Mikro Herrschaft. Sie wollen Misstrau unter Tribut produktiv halten, Jugendliche als Arbeitskräfte abschöpfen und das Silo als gesichertes Lager nutzen. Wenn Cendrine es nicht schafft, die Zukunft zu öffnen, könnte sie die Autonomie trotzdem verlieren, die sie zu schützen glaubte.

### Empfohlene Komplikationsszenen

#### Die Rückkehr zur Schleuse

Die SC kommen mit Beweisen zurück, und die Beweise beruhigen gar nichts. Ein Wächter will sie konfiszieren. Die Geher wollen sie sofort zeigen. Hamid verlangt einen Rat. Cendrine fordert politische Quarantäne, wenn schon keine medizinische.

#### Der spontane Ausbruchversuch

Mindestens drei junge Leute versuchen, die Galerie zu öffnen, während alle diskutieren. Einige wollen nur für eine Minute Licht sehen.

#### Der Zusammenbruch eines Filters

Ein Nebensystem versagt im schlimmsten Moment. Misstrau läuft mit zu wenig Spielraum, um soziales Chaos ohne technischen Schaden zu überstehen. Akt 2 gewinnt stark, wenn die SC wählen müssen zwischen Reparieren, Reden und Absichern.

#### Ferros erste Botschaft

Ein Lautsprecher draußen oder ein Späher unter weißer Fahne übermittelt ein klares Angebot: zehn Prozent der Produktion, dann zwanzig, dann menschliche Sicherheiten. Der Ton ist höflich. Genau das macht ihn abscheulich.

## Seite 6 – Akt 2: die gebrochene Versammlung und der Weg zum Bruchpunkt

Die zweite Hälfte von Akt 2 verwandelt Information in Lagerbildung. Jeder NSC sollte nun zeigen, was er bereit ist zu opfern, um sich selbst treu zu bleiben.

### Die Versammlung des Silos

Wenn die SC auf Transparenz drängen, fordert Hamid eine gemeinsame Versammlung. Cendrine kann sie blockieren, aber nur um den Preis, zum ersten Mal wie eine Anführerin zu wirken, die Angst vor ihren eigenen Kindern hat.

Spiele diese Versammlung auf mehreren Ebenen.

- Die Alten wollen einfache Antworten: Tötet das Draußen, ja oder nein?
- Die Jungen wollen einen wichtigeren Satz: Wer entscheidet an meiner Stelle?
- Die Kultivatoren wollen einen Plan, kein Symbol.
- Bastian will sein Schweigen gestehen, bevor er stirbt.

Nützliche Tests:

- Befehl oder Manipulation, Danger 3: erreichen, dass bis zum Ende zugehört wird, ohne in Geschrei zu kippen
- Empathie, Danger 2: spüren, wann Cendrine endgültig dichtmachen wird
- Bildung, Heilkunde oder Technik, Danger 3: die Beweise so präsentieren, dass sie weder magisch noch erlogen wirken

### Wie Cendrine in dieser Szene zu spielen ist

Mach sie nicht dumm, nur in die Enge getrieben. Wenn die SC Leila, 2064 und Naia offenlegen, kann Cendrine auf drei Arten reagieren.

- Strenge Leugnung: "Selbst wenn das stimmt, hatte ich nicht das Recht, dreihundert Menschen Hoffnung beizubringen, ohne Sicherheiten zu haben."
- Defensive Beichte: Sie gibt zu, dass die Vergangenheit komplexer war, beharrt aber darauf, dass eine unkontrollierte Öffnung noch sicherer töten würde.
- Intimer Bruch: Sie erkennt an, dass sie eine Generation nicht mehr regieren kann, die ihre Angst nicht teilt.

### Hamids Entscheidung

Hamid ist kein offenkundig guter Mann. Wenn ihm Macht angeboten wird, kann er Öffnung zuerst aus Gründen des Ertrags akzeptieren. Die SC müssen ihn dazu bringen, eine Ethik zu formulieren, nicht bloß Logistik.

### Leos Entscheidung

Leo will Freiheit, aber er ist nicht bereit, Kinder sterben zu sehen, nur um ein Symbol zu gewinnen. Wenn die SC ihm zeigen, dass die Oberfläche Methode und Begleitung verlangt, kann er einen Kompromiss akzeptieren: einen überwachten ersten Ausflug statt eines romantischen Exodus.

### Feros zweites Gesicht

Bei Druck 5 oder mehr begnügt sich Ferro nicht länger mit Botschaften. Zwei Vertreter treten unter Verhandlungsflagge an die Tür. Sie nennen Cendrine eine "Verwalterin" und bieten Schutz, Treibstoff, Pumpenteile und sichere Wege im Austausch gegen einen Abschlag. Sie wissen bereits, dass es eine innere Spaltung gibt. Das heißt, sie haben das Silo schon eine Weile beobachtet.

### Graus Rolle vor dem Klimax

Wenn die SC Kontakt zu Grau aufgebaut haben, kann sie vor dem Ferro-Angriff eingreifen. Nicht als kostenlose Retterin. Als interessierte Macht.

Sie kann:

- einen bewaffneten Anmarsch per Hinterhalt umlenken
- den Beweis bringen, dass Ferro Kinder und Schrottsammler lebend verschleppt
- im Gegenzug einen Teil der Ernte, Behandlung oder Zugang zu Wasser verlangen

### Übergang zu Akt 3

Am Ende von Akt 2 sollte die Gruppe vor einer aktiven, teuren Entscheidung stehen, nicht bloß vor einer Meinung.

- die Verteidigung eines noch geschlossenen Silos organisieren
- die Schleuse symbolisch oder tatsächlich in dem Moment öffnen, in dem Ferro eintrifft
- Naia und einige Geher durch die Galerie exfiltrieren
- Cendrine politisch stürzen, bevor äußere Waffen eine Lösung erzwingen

Der Klimax funktioniert am besten, wenn die Gemeinschaft die Wahrheit endlich in dem Moment begreift, in dem sie sich ein ruhiges Verarbeiten nicht mehr leisten kann.

## Seite 7 — Akt 3: die Belagerung von Mistrau und die eigentliche Wahl der Tür

Der Klimax beginnt, wenn der Druck 7 erreicht, Ferro sein letztes Ultimatum stellt oder ein Massenaufbruch unumkehrbar wird.

### Empfohlene dramatische Anordnung

Idealerweise bringst du diese Elemente gleichzeitig zusammen.

- Cendrine muss zwischen Ordnung und Wahrheit wählen
- Leo muss zwischen Symbol und Verantwortung wählen
- Hamid muss zwischen wirtschaftlichem Überleben und politischer Würde wählen
- Ferro ist physisch nah genug, um jedes Zögern teuer zu machen
- Naia oder ein anderes Kind macht die Zukunftsfrage konkret
- Grau, Verbündete oder Bedrohung, ist im Perimeter präsent

### Drei mögliche Klimax-Orte

#### Die Hauptschleuse

Ort der Rede und der ersten unumkehrbaren Geste.

#### Die Nebengalerie

Ort der Fluchten und Exfiltrationen.

#### Der Ratssaal

Ort des politischen Umsturzes.

### Mögliche große Handlungen

#### 1. Kollektive Verteidigung von Mistrau

Die SC helfen dem Silo, lange genug geschlossen zu bleiben, um Ferro abzuwehren, mit oder ohne Graus Unterstützung.

Möglicher Zentralwurf:

- Befehl, improvisierte Taktik oder Technik, Danger 5

Risiken:

- Tote unter den Bewohnern
- Beweise über das Draußen verschwinden unter der Dringlichkeit
- ein militärischer Sieg stärkt die Macht der Wächter

Belohnung:

- kurzfristig bewahrte Autonomie
- Möglichkeit einer verhandelten Öffnung nach dem Angriff, falls das Vertrauen nicht völlig zerbrochen ist

#### 2. Öffnung vor aller Augen und Schwellenpakt

Die SC erreichen eine kontrollierte Öffnung der Schleuse vor der ganzen Gemeinschaft. Diese Option macht die Tür zu einer Szene politischer Geburt.

Möglicher Zentralwurf:

- Empathie, Befehl oder Manipulation, Danger 6

Risiken:

- ein Ferro-Schütze oder ein panischer Wächter löst Gewalt aus
- die Ältesten erleben die Öffnung als absoluten Verrat
- die Vereinbarung muss Grau einschließen oder sie zumindest berücksichtigen

Belohnung:

- die Gemeinschaft sieht, dass sich die Tür öffnen kann, ohne dass sofort die Welt endet

- Leo gewinnt etwas Besseres als Flucht: einen Präzedenzfall

### 3. Teil-Exodus durch die Galerie

Die SC entscheiden sich, Naia, Leo und eine kleine Gruppe zu retten, während das Silo gespalten bleibt.

Möglicher Zentralwurf:

- Beweglichkeit, Überleben oder Heimlichkeit, Danger 5

Risiken:

- Cendrine erlebt es als Verstümmelung der Gemeinschaft
- Ferro kann die Flüchtenden abfangen
- die Kinder des Silos werden sofort zu einer verletzlichen nomadischen Gruppe

Belohnung:

- lebender Beweis, dass eine andere Zukunft existiert
- Möglichkeit einer anschließenden Wanderkampagne

### 4. Cendrines politischer Sturz

Wenn die SC genug Beweise und Unterstützung gesammelt haben, können sie Cendrine dazu bringen, ihre Autorität niederzulegen. Das löst die Belagerung nicht, ändert aber, wer in Mistraus Namen im kritischen Moment spricht.

Möglicher Zentralwurf:

- Manipulation, Empathie oder öffentliche Beweisführung, Danger 4

Risiken:

- Machtvakuum
- Abrechnungen zwischen den Generationen
- Hamid oder ein anderer Anführer könnte dieselbe Kontrolle in anderer Form reproduzieren

Belohnung:

- die Gemeinschaft hört endlich auf, mit der Angst einer einzigen Person verwechselt zu werden

### Ferro im Klimax spielen

Dara Cendre-Froide kann Dynamiken der Schwäche lesen. Je gespaltenere das Silo wirkt, desto ziviler gibt sie sich.

Ihre starken Zeilen:

- "Ich kann euch eure Führung lassen, solange ihr bezahlt."
- "Türen bleiben nie bei denen, die zu lange zögern."
- "Ihr nennt das Freiheit; ich nenne es eine ungesicherte Ressource."

### Mögliches Opfer Cendrines

Cendrine kann sich dafür entscheiden, eine Schleuse allein zu halten, einen Ferro-Sturmangriff umzulenken oder ihren Fehler genau in dem Moment öffentlich einzugestehen, in dem es sie aller Macht beraubt.

## Seite 8 – Akt 3: vier große Auflösungen und ihre Folgen

Die folgenden Auflösungen können so gespielt oder miteinander kombiniert werden.

### Auflösung A – Der Pakt der zwei Schwellen

**Bedingung:** Die SC erreichen eine kontrollierte Öffnung, schlagen Ferro zurück oder schrecken sie ab und etablieren anschließend eine öffentliche Vereinbarung zwischen Wächtern, Kultivatoren, Gehern und gegebenenfalls Grau.

**Ergebnis:** Die Tür ist nicht länger heilig; sie wird reguliert. Mistrau schafft zwei Schwellen. Die erste schützt das Innere sanitär. Die zweite erlaubt begleitete Missionen, begrenzten Tauschhandel und rotierende Kundschafter. Leo bekommt keine romantische Revolution, aber ein niedergeschriebenes Recht. Hamid bekommt Land, das bewertet werden kann. Cendrine bleibt Erinnerung, nicht mehr Souveränität.

**Kosten:**

- das Silo verliert die Unschuld des abgeschlossenen Zufluchtsorts
- die Ältesten erleben eine Form politischer Trauer
- Grau oder eine andere Außengruppe muss als Partner oder Nachbar behandelt werden, nicht als Hintergrundrauschen

### Auflösung B – Festung gerettet, Zukunft vertagt

**Bedingung:** Ferro wird zurückgeschlagen, die SC unterstützen die Schließung und Leo verzichtet oder scheitert daran, eine konkrete Öffnung zu erzwingen.

**Ergebnis:** Mistrau überlebt militärisch und kann kurzfristig sogar gestärkt daraus hervorgehen. Die Wächter verschärfen die Protokolle. Morse wird verboten. Die Jugendlichen werden auf Aufgaben und Schlafräume verteilt. Cendrine dankt den SC aufrichtig, überzeugt davon, dass sie dreihundert Leben gerettet haben.

**Kosten:**

- die Freiheitsfrage wird begraben, nicht gelöst
- Leo kann dauerhaft in den Untergrund gehen oder später verschwinden
- Hamid weiß nun, dass das Modell mittelfristig zum Scheitern verurteilt ist

### Auflösung C – Der Weg der Kinder

**Bedingung:** Die SC eskortieren Leo, Naia und eine kleinere Gruppe durch die Galerie aus dem Silo, mit oder ohne offiziellen Segen.

**Ergebnis:** Mistrau bleibt bestehen, aber amputiert um einen Teil seiner freiwilligen Jugend. Dieses Ende verlagert die Kampagne. Die Kinder des Silos lernen Wind, Distanzen, Gerüche, unreglementierten Hunger und die Möglichkeit zu wählen kennen. Das Draußen ist nicht freundlich, aber es hört auf, abstrakt zu sein.

**Kosten:**

- endgültiger Bruch mit Cendrine, außer wenn sie im letzten Moment zustimmt
- sehr hohe logistische Verwundbarkeit
- die Flüchtenden werden zum Ziel für Ferro oder zum Symbol für andere Enklaven

### Auflösung D – Der Fall von Mistrau

**Bedingung:** Die Belagerung geht schief, Ferro dringt ein oder ein innerer Bürgerkrieg bricht mitten im Kampf aus.

**Ergebnis:** Das Silo muss nicht in einer Explosion verschwinden. Es kann langsamer fallen: durch Tribut, Besetzung oder erzwungene Absetzung seiner Führung. Das ist das düsterste Ende, kann aber eine Kampagne aus Widerstand, Rückeroberung oder Zerstreuung eröffnen.

**Kosten:**

- zivile Tote
- Verlust von Saatgut, Archiven oder Autorität
- die SC müssen mit der Frage leben: Hätten sie früh genug eine Öffnung erreichen können, um eine Öffnung mit Gewalt zu verhindern?

### Fragen für das Debriefing

- Wen im Silo findet ihr am schwersten ehrlich zu beurteilen?
- Welche Wahrheit hat euer Charakter zu spät ausgesprochen?
- Wenn euch ein Kind aus Mistrau fragt, was es heißt, frei zu sein, welche Antwort wagt ihr ihm jetzt zu geben?

### Empfohlene kurze Epiloge

- Naia sieht zum ersten Mal den Himmel; sie weint oder lacht, und niemand weiß, welches Gefühl überwiegt.
- Cendrine, lebend oder tot, hinterlässt ein endlich zugängliches Notizbuch Aurores.
- Grau lässt ein Geschenk oder eine Warnung überbringen, Beweis dafür, dass das Draußen sich nun den Namen des Silos gemerkt hat.
- Ein anderes Morse-Signal, weiter entfernt, antwortet einige Tage später. Vielleicht war Mistrau nicht die einzige verschlossene Tür der Region.

## Seite 9 — D6-Tabellen, NSC und Kreaturen

**D6-Tabelle — Vorfälle im Silo**

- 1. Eine Pumpe wird plötzlich langsamer; die nächste Technik-Aktion erhält -1 Würfel, wenn niemand den Kreislauf sichert.
- 2. Ein Kind stellt eine harmlose Frage, die einen ganzen Raum zehn Sekunden lang verstummen lässt.
- 3. Ein Wächter erkennt ein Wort aus Leilas Tagebuch und versteht, dass man ihn seit Jahren belogen hat.
- 4. Das Morse-Signal springt von allein für drei Sequenzen an, während Leo beobachtet wird.
- 5. Eine Ration verschwindet; der Verdacht fällt zuerst auf die Geher.
- 6. Bastian sackt kurz zusammen, murmelt "es war nicht das Draußen, wir waren es", und weigert sich dann, vor Zeugen mehr zu sagen.

**D6-Tabelle — Funde nahe dem Nebenausgang**

- 1. Eine alte Feldflasche mit Leilas Namen, noch immer mit einem Tuch verstopft, das zum Wasserfiltern diene.
- 2. Ein Nest kleiner mutierter Tiere, Beweis dafür, dass das Gebiet nicht steril ist.
- 3. Frische Spuren disziplinierter Stiefel: Ferro-Späher sind weniger als einen Tag entfernt.
- 4. Ein altes Graffiti eines Rückkehrers von 2064: "Wir haben Bäume gesehen. Lasst nicht zu, dass sie das auslöschen."
- 5. Die Reste einer demontierten Tausch-Bake, Beweis dafür, dass hier einmal ein Außennetz existierte.
- 6. Ein improvisiertes Medikament mit halb eingetrockneter handgemachter Sonnencreme.

**D6-Tabelle — Komplikationen der Belagerung**

- 1. Ein Querschläger durchschlägt eine sekundäre Wasserleitung.
- 2. Zwei Jugendliche wollen hinauslaufen und kämpfen, um ihren Wert zu beweisen; sie sind schlecht ausgerüstet.
- 3. Ein verletzter Mutantenstreuner schleppt sich an die Schwelle und fleht fast verständlich.
- 4. Dara Cendre-Froide bietet einer SC plötzlich einen persönlichen Waffenstillstand an.
- 5. Ein Wächter blockiert die Nebengalerie, ohne jemandem Bescheid zu sagen.
- 6. Naia verschwindet, überzeugt davon, allen im Weg zu stehen.

**Kompakte YZE-Blöcke — NSC****Mutter Cendrine Pelletier — Silo-Anführerin**

ATTR Stärke 2 · Beweglichkeit 2 · Verstand 4 · Empathie 4  
 Widerstand 4 · Stress 3 Fertigkeiten: Befehl 3 · Manipulation 2  
 · Beobachtung 2 · Überleben 1 AUSRÜSTUNG:  
 Schleusenschlüsselbund, Aurores Notizbuch, gefütterter Ratsmantel, alte Pistole unter Verschluss ATK Alte Pistole +1 [2 Schaden] · Reichweite M SPEZIAL: Tiefe Autorität. Einmal pro Szene erzwingt Cendrine Schweigen oder eine Minute Aufschub, außer wenn ihr öffentlich ein Beweis aus 2064 entgegengehalten wird. PUSH: Bei einer 1 enthüllt sie ungewollt die intime Angst hinter ihrer Härte.

**Hamid Velu — Leiter der Kulturen**

ATTR Stärke 3 · Beweglichkeit 2 · Verstand 4 · Empathie 3  
 Widerstand 4 · Stress 2 Fertigkeiten: Technik 3 · Bildung 3 · Beobachtung 2 · Manipulation 2 AUSRÜSTUNG: Ertragsplatte, landwirtschaftliches Messer, Filterhandschuhe, Beutel mit seltenem Saatgut ATK Rebmesser +1 [1 Schaden] · Reichweite C SPEZIAL: Kalkül des Lebendigen. Hamid verleiht +2 Würfel in einer Szene zu Ressourcen, Ernten, Wasser oder einem tragfähigen Plan. PUSH: Bei einer 1 reduziert Hamid jemanden auf eine nützliche Variable und verliert 1 Empathie für die Szene.

**Leo Mistrau — Stimme der Geher**

ATTR Stärke 2 · Beweglichkeit 3 · Verstand 3 · Empathie 4  
 Widerstand 3 · Stress 2 Fertigkeiten: Beweglichkeit 3 · Beobachtung 2 · Manipulation 2 · Heimlichkeit 2  
 AUSRÜSTUNG: Handlampe, Morse-Heft, geflickte Jacke, improvisierter Schlüssel zur Galerie ATK Leichte Stange +1 [1 Schaden] · Reichweite C SPEZIAL: Das Wahre schlicht sagen. Wenn Leo ohne Umschweife über das Leben im Silo spricht, gibt er allen +1 Würfel, die die Jugend gewinnen oder die Debatte menschlicher machen wollen. PUSH: Bei einer 1 verwandelt er Aufrichtigkeit in Provokation und erhöht den Druck um 1.

**Doktor Bastian Sorel — Silo-Arzt**

ATTR Stärke 1 · Beweglichkeit 2 · Verstand 4 · Empathie 4  
 Widerstand 3 · Stress 3 Fertigkeiten: Heilkunde 4 · Beobachtung 2 · Bildung 2 · Empathie 2 AUSRÜSTUNG:  
 Medizinkoffer, gesprungene Brille, alte Register, Salbe gegen Naia's Lichtempfindlichkeit ATK Notfallskalpell +1 [1 Schaden] · Reichweite C SPEZIAL: Vergabene Akte. Einmal pro Szenario kann Bastian ein Dokument oder Zeugnis hervorholen, das den Danger einer Wahrheits-Enthüllungsszene um 2 senkt. PUSH: Bei einer 1 lähmt ihn die Schuld oder bringt ihn dazu, im schlimmsten Moment das Falsche zu gestehen.

**Grau — Streuner-Anführer**

ATTR Stärke 4 · Beweglichkeit 3 · Verstand 2 · Empathie 2  
 Widerstand 5 · Stress 1 Fertigkeiten: Überleben 3 · Beobachtung 3 · Nahkampf 2 · Einschüchtern 2  
 AUSRÜSTUNG: Schrottklingen, Mantel aus geölten Fellen, Talisman aus poliertem Glas ATK Klauen und kurze Klinge +2 [2 Schaden] · Reichweite C SPEZIAL: Nase für den Perimeter. Grau entdeckt vor allen anderen einen größeren menschlichen Anmarsch, ein Nahrungsdepot oder eine frische Spur. PUSH: Bei einer 1 gewinnen Hunger oder Misstrauen die Oberhand, und jede Vereinbarung ist vorübergehend hinfällig.

**Kreaturen und Gegner****Ferro-Soldat — Disziplinierter Räuber**

ATTR Stärke 3 · Beweglichkeit 3 · Verstand 2 · Empathie 1  
 Widerstand 4 · Panzerung 2 Fertigkeiten: Fernkampf 3 · Beweglichkeit 2 · Einschüchtern 2 · Beobachtung 1  
 AUSRÜSTUNG: Schrotflinte, geborgene Weste, Feldflasche mit hartem Alkohol, Kurzstreckenfunk ATK Schrotflinte +2 [3 Schaden] · Reichweite M SPEZIAL: Gruppendruck. Solange mindestens zwei Ferro zusammen agieren, erhalten sie +1 Würfel auf Einschüchterung und Deckungsaktionen. PUSH: Bei einer 1 schießt der Soldat zu früh, verrät seine Position oder trifft eine nützliche Ressource.

**Hungriger Mutantenstreuner — Veränderte Person**

ATTR Stärke 3 · Beweglichkeit 3 · Verstand 1 · Empathie 1  
 Widerstand 4 · Panzerung 0 Fertigkeiten: Überleben 2 · Heimlichkeit 2 · Nahkampf 2 · Beobachtung 1 AUSRÜSTUNG:  
 zerbrochene Werkzeuge, Seile, Knochen, dicke Lumpen ATK Ansturm und Biss +2 [2 Schaden] · Reichweite C SPEZIAL:  
 Erntegeruch. Ein Mutantenstreuner erhält +1 Würfel, um eine Nahrungsquelle oder einen schlecht bewachten Ausgang aufzuspüren. PUSH: Bei einer 1 vergisst er jede Vorsicht und stürzt sich auf das nächstgelegene Ziel.

## Seite 10 – Anhänge, Kampagnenansätze und FTL-Hinweis

### Alltagsleben in Mistrau

Ein typischer Tag zeigt viele Spannungen des Silos: Wecken nach Sektionen, Filterkontrolle, Anbau oder Wartung, Unterricht, rationierte Gemeinschaftsmahlzeit, technische Schweigestunde, stufenweises Lichtlöschen. Den Jungen fehlen Privatsphäre und Horizont.

#### Mythen, die das Silo über das Draußen erzählt

- Der Himmel macht jene wahnsinnig, die ihn vergessen haben.
- Offene Ernten ziehen immer zuerst Plünderer an, erst danach Nachbarn.
- Jedes natürliche Licht legt irgendwann die Schwächen offen, die man verbirgt.
- Unter Tage geborene Kinder werden krank, wenn sie plötzlich zu viel Weite sehen.

Keiner dieser Mythen ist völlig falsch. Keiner rechtfertigt deshalb absolute Einschließung.

#### Einbindung in ein größeres YZE-Setting

Die Kinder des Silos passt leicht in postapokalyptische Kampagnen über Enklaven, Tauschwege und Gesellschaften, die um ein einzelnes Trauma herum neu gebaut wurden.

Verwende Mistrau als:

- ambivalente Zuflucht für Verhandlungen um Behandlung, Saatgut oder ein Bündnis
- mögliche Herkunft einer unter Tage geborenen SC
- Ausgangspunkt einer Mikro-Konföderation ländlicher Gemeinschaften nach einer Öffnung
- tragisches Beispiel dafür, wie technische Selbsterhaltung politischen Konsens ersetzt

#### Kampagnenansätze

- Die Koordinaten aus Leilas Tagebuch führen zu einer alten Kette landwirtschaftlicher Enklaven, von denen einige noch existieren könnten.
- Ferro vergibt kein demütigendes Scheitern; Dara bereitet Rache mit mehr Leuten oder gekauften inneren Verbündeten vor.
- Naia könnte das erste Kind des Silos werden, das dauerhaft draußen behandelt wird, und so zu einem unfreiwilligen politischen Symbol werden.
- Grau bittet die SC um Hilfe bei Verhandlungen mit einer anderen Gemeinschaft, die Mutanten nicht als Menschen anerkennen will.
- Aurors Notizbuch enthält unvollständige Pläne weiterer kooperativer Zufluchten, deren Existenz nie bestätigt wurde.
- Ein zweites Morse-Signal geht von einer alten Pumpstation aus, als hätte Mistrau andere verborgene menschliche Enklaven geweckt.

#### Atmosphärenhinweise

- Beschreibe den Kontrast zwischen relativer Fülle und Klaustrophobie. Das Silo ist nicht elend, nur zu abgeschlossen.
- Belohne nicht nur körperlichen Mut. Eine rechtzeitig ausgesprochene Wahrheit kann wichtiger sein als ein geglückerter Schuss.
- Mach das Draußen hart, aber atembar. Wenn du es völlig unbewohnbar machst, bricht das soziale Dilemma zusammen.
- Lass jeder Seite ihre Würde. Das Szenario gewinnt, wenn die SC verstehen, warum Cendrine so schwer zu verurteilen ist.

### Year Zero Engine FTL-Hinweis

Veröffentlicht unter Lizenz fuer die Year Zero Engine von Tomas Harenstam / Free League Publishing. Dieses Produkt basiert auf dem Year Zero Engine Standard Reference Document, entworfen von Tomas Harenstam und veröffentlicht von Free League Publishing. Verwendet unter der 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. 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.