

Gancho

SCÉNARIO FLASH

YZE

PWYW

La Última Vigilia

YZE · Principiantes · 2-3 horas · Español

Esta noche alguien debe permanecer despierto para lo que espera bajo la capilla.

Los PJ alcanzan Fresno Bajo cuando el viento cierra los caminos. En la sala comun yace la Vieja Heda, guardiana de la aldea, muerta al comienzo de la vigilia que dirigía cada invierno. Nadie se atreve todavía a mover su cuerpo. Todos saben que cuando llega el ultimo frio debe mantenerse una vigilia en la capilla hasta el amanecer. Si el guardian abandona su puesto, lo que duerme bajo las losas empieza a hablar con las voces de los muertos y luego con las de los vivos.

Este año el rito esta incompleto, la aldea se desgarran y los forasteros son los unicos que nunca juraron nada a la cosa. Tal vez sea una oportunidad. O la ofrenda perfecta.

- Jugadores: 3-5
- Duracion: 2-3 horas
- Tono: invierno rural, culpa colectiva, supersticion util, horror que imita lo intimo
- Promesa de juego: investigacion breve, presion constante de Estres, climax de vigilia mas peligroso que un combate frontal

Ganchos inmediatos

- Una persona cercana a Heda pidio a los PJ que asistieran a su funeral sin explicar nunca por que.
- El camino esta cortado: Fresno Bajo es el unico refugio antes de la tormenta.
- Un PJ reconoce su propio nombre grabado bajo la campana de la capilla aunque nunca ha estado aqui.

Cuenta de la Vigilia

Empieza en 0. Suma 1 cada vez que un PJ fuerza una tirada, entra en panico, miente publicamente a la aldea o hace ruido en la capilla. A 2, empiezan las voces. A 4, la cosa fuerza el osario y el climax comienza, esten donde esten los PJ.

Regla YZE - Forzar tiradas y Estres

- Tras una tirada fallida, un PJ puede forzarla una sola vez y volver a tirar todos los dados que no muestren 1.
- Cada 1 obtenido en la nueva tirada inflige 1 de Estres o 1 dano, segun la ficcion.
- En este escenario, el Estres procede sobre todo del miedo, las voces y el aislamiento. A 0 Resolucion, un PJ queda Quebrado.

La aldea y sus escenas clave

Fresno Bajo

Doce casas bajas apretadas contra el viento, un corral vacío, una sala común calentada en exceso y después la capilla, apartada al borde de un barranco ahogado en niebla. Racimos de serbal cuelgan de cada puerta. Tras la caída de la noche, los habitantes evitan nombrarse en voz alta.

Escena 1 - La vigilia de Heda

El cuerpo de Heda reposa sentado, abrigo cerrado, campanilla de cobre atada a la muñeca. Los aldeanos se niegan a explicar claramente el rito hasta que los PJ tomen partido.

- Observación o Intuición: Heda tiene tierra negra bajo las unas y grietas recientes en el cuello, como si algo hubiera intentado hablar a través de ella.
- Empatía o Persuasión: calmar a la asamblea revela la verdad útil. La vigilia no exige un sacrificio, sino cuatro voces sinceras antes del alba: un guardián en la capilla y tres testigos capaces de decir nombres verdaderos sin temblar.
- Forzar: un 1 de Estres aquí hace murmurar a Heda con la voz de una persona cercana a un PJ. Todos los presentes ganan 1 de Estres si nadie recupera el control de inmediato.

Escena 2 - La casa de la guardiana

La casa de Heda contiene las huellas del verdadero rito: sal, sebo, lana roja, un cuaderno cubierto de nombres tachados y una llave del osario escondida en un pan endurecido.

- Observación: el cuaderno muestra que la cosa nunca toma primero a un desconocido; prefiere las voces que ya mintieron a la vigilia.
- Artesanía o Supervivencia: preparar correctamente la lámpara, la sal y el lazo de lana para +1 dado a la primera tirada de Ingeniería realizada en la capilla.
- Empatía con la pequeña Nilsa, la nieta de Heda: admite haber oído a Ivar el sepulturero proponer dejar a un forastero solo para "resolver el problema".
- Válvula de alivio: compartir un recuerdo verdadero de Heda o cumplir un gesto sencillo para su funeral elimina 1 de Estres de un PJ.

Escena 3 - La capilla cerrada

Bajo la capilla, una trampilla de hierro conduce a un antiguo osario. La estancia huele a sebo frío y lana quemada. Mientras una lámpara permanezca encendida sobre el altar y un vivo vea sin huir, la cosa seguirá bajo las tablas.

- Entrar a solas inflige 1 de Estres. Entrar varios reparte el miedo pero suma de inmediato 1 a la Cuenta de la Vigilia: el rito se vuelve inestable.
- Ingeniería u Observación: oír que los rasguídos responden a los nombres de los muertos recientes de la aldea.
- Persuasión o Empatía: convencer a un aldeano para que haga de testigo evita que todo recaiga solo en los PJ. Ivar miente por cobardía, pero aun puede redimirse.
- Forzar: en una tirada forzada dentro de la capilla, la cosa imita la voz del PJ y le susurra un secreto que oculta al grupo. Si lo niega, gana 1 de Estres adicional.

PNJ y amenaza

Escena 4 - El osario del velador

Cuando la Cuenta de la Vigilia alcanza 4, o en cuanto los PJ abren la trampilla, el osario revela un pozo revestido, huesos atados con lana roja y una figura trenzada de raíces, pieles secas y mandíbulas humanas. No es un dios local. Es la costumbre del miedo, alimentada durante generaciones.

El Hueco solo quiere una cosa: una voz que consienta en quedarse. Promete proteger Fresno Bajo un invierno mas si se le entrega un guardián, una mentira confesada o un nombre ofrecido libremente. Miente poco. Devora sobre todo las medias verdades.

PNJ clave

- Maela Sorne, anciana de la aldea: seca, autoritaria, convencida de que este año debe pagar un forastero. Aun así sabe que la vigilia sigue funcionando si cuatro testigos dicen la verdad al mismo tiempo.
- Ivar Tallec, sepulturero: cansado, avergonzado, dispuesto a traicionar para sobrevivir. Corto antes de tiempo una de las ligaduras de lana roja, ayudando a la cosa a despertar.
- Nilsa Heda, 12 años: la única que oyo las últimas instrucciones de su abuela. Sabe que Heda siempre decía: "No veleis nunca a solas por orgullo."

Bloques YZE compactos

Aldeano presa del pánico - Humano supersticioso

ATR Fuerza 2 · Agilidad 2 · Ingenio 2 · Empatía 3 Salud 3 · Resolución 4 · Estrés 1 Persuasión 2 · Observación 1 · Cuerpo a cuerpo 1 ATK Horca o cuchillo +1 [1 dano] · Alcance Cuerpo a cuerpo CONDICIONES: Miedo a la capilla CAPACIDAD ESPECIAL: Turba nerviosa. Si no esta solo, gana +1 a Persuasión para señalar a un chivo expiatorio. FORZAR: si fuerza una tirada social y obtiene 1, acusa de inmediato al PJ mas calmado y le inflige 1 de Estrés.

El Hueco bajo la capilla - Entidad de vigilia

ATR Fuerza 4 · Agilidad 2 · Ingenio 4 · Empatía 1 Salud 5 · Resolución 5 · Estrés 0 Observación 3 · Cuerpo a cuerpo 2 · Intuición 3 ATK Manos de lana y hueso +2 [1 dano + 1 de Estrés] · Alcance Cuerpo a cuerpo CONDICIONES: Inmune al Miedo; Quebrado si se pronuncian cuatro nombres verdaderos mientras la lámpara arde y el círculo de sal permanece intacto CAPACIDAD ESPECIAL: Voces prestadas. Todo aquel que lo oiga debe superar una tirada de Ingenio o ganar 1 de Estrés. FORZAR: si fuerza una tirada de Intuición y obtiene 1, revela en voz alta el peor secreto del testigo que tiene delante.

Panico, climax y conclusion

Tabla de panico (D6)

Quando un dado de Estres muestra 1, tira 1D6. Si el personaje tiene 4 de Estres o mas, aumenta el resultado en 1, hasta un maximo de 6.

- 1. Sobresalto: suelta un objeto o apaga sin querer su fuente de luz.
- 2. Temblor: -1 dado a la siguiente accion fisica.
- 3. Paralisis: pierde su accion, con los ojos clavados en la fuente del miedo.
- 4. Huida: se aleja de inmediato de la capilla o del osario si es posible.
- 5. Grito: todos los aliados a alcance ganan 1 de Estres.
- 6. Ruptura: ataca a la presencia mas cercana o cae Quebrado si atacar es imposible.

Conducir el climax

El final debe forzar una eleccion, no solo una pelea. Los PJ tienen tres salidas principales:

- Restablecer la vigilia: un guardian permanece ante la trampilla, tres testigos dicen en voz alta un nombre verdadero y un arrepentimiento verdadero, la lampara de sebo arde y luego el circulo de sal se cierra de nuevo. El Hueco queda Quebrado y cae de nuevo durante un ano.
- Pactar: un PJ o un PNJ ofrece libremente un recuerdo importante, un juramento o una estacion de vigilia. La aldea sobrevive, pero la persona marcada empieza cada escena futura con 1 de Estres hasta que la deuda se rompa.
- Romper el ciclo: fuego, sal y el derrumbe del osario destruyen el acceso al pozo. El Hueco se dispersa, pero Fresno Bajo pierde su capilla, Heda se queda sin tumba y la aldea tendra que vivir con aquello que alimento durante tanto tiempo.

Finales posibles

- Alba sostenida: la vigilia se cumple correctamente. Maela por fin baja la mirada, Ivar confiesa su culpa y Nilsa se convierte en la nueva memoria del rito.
- Mala paz: el pacto se cierra. El invierno sigue tranquilo, pero la cosa obtiene una nueva voz en el mundo.
- Ceniza abierta: el osario es destruido. Puede que la aldea sea libre, pero cada casa guarda ahora un fragmento de miedo antiguo.

Consejos para el DJ

- Da 1 de Estres por las voces familiares, las mentiras publicas y el aislamiento, no por cada ruido.
- Ofrece a menudo buenas razones para forzar: obtener una prueba, calmar a la multitud, mantener la lampara encendida, salvar a un testigo.
- Elimina 1 de Estres cuando un PJ dice una verdad costosa, recibe consuelo sincero o ve acercarse el alba.

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.