

Accroche

SCÉNARIO FLASH

YZE

PWYW

La Dernière Vigile

YZE · Débutants · 2-3 heures · Français

Cette nuit, quelqu'un doit rester éveillé pour ce qui attend sous la chapelle.

Les PJ atteignent Frêne-Bas alors que le vent ferme les chemins. Dans la salle commune repose la Vieille Heda, gardienne du hameau, morte au début de la veillée qu'elle dirigeait chaque hiver. Personne n'ose encore déplacer son corps. Tous savent qu'au lever du dernier froid, une vigile doit être tenue jusqu'à l'aube dans la chapelle. Si le gardien quitte son poste, ce qui dort sous les dalles commence à parler avec les voix des morts, puis avec celles des vivants.

Cette année, le rituel est incomplet, le hameau se déchire et les étrangers sont les seuls à n'avoir jamais prêté serment à la chose. C'est peut-être une chance. Ou l'offrande parfaite.

- Joueurs : 3-5
- Durée : 2-3 heures
- Ton : hiver rural, culpabilité collective, superstition utile, horreur qui imite l'intime
- Promesse de jeu : enquête courte, pression de stress constante, climax de veillée plus dangereux qu'un combat frontal

Hooks immédiats

- Un proche de Heda a demandé aux PJ d'assister à ses funérailles sans jamais expliquer pourquoi.
- La route est coupée : Frêne-Bas est le seul refuge avant la tempête.
- Un PJ reconnaît son propre nom gravé sous la cloche de la chapelle alors qu'il n'est jamais venu ici.

Compte de la Vigile

Commencez à 0. Ajoutez 1 chaque fois qu'un PJ pousse un jet, panique, ment publiquement au hameau ou déclenche du bruit dans la chapelle. À 2, les voix commencent. À 4, la chose force le caveau et le climax démarre, où que soient les PJ.

Règle YZE - Poussée et stress

- Après un jet raté, un PJ peut pousser une seule fois et relancer tous les dés qui ne montrent pas 1.
- Chaque 1 obtenu sur la relance inflige 1 point de stress ou 1 blessure, selon la fiction.
- Dans ce scénario, le stress vient surtout de la peur, des voix et de l'isolement. À 0 Résolution, un PJ est Brisé.

Le Hameau et ses scènes-clés

Frêne-Bas

Douze maisons basses serrées contre le vent, un enclos vide, une salle commune chauffée trop fort, puis la chapelle à l'écart, au bord d'un ravin noyé de brume. Des bouquets de sorbier pendent à chaque porte. Les habitants évitent de se nommer après la tombée du jour.

Scène 1 - La veillée de Heda

Le corps de Heda repose assis, manteau fermé, clochette de cuivre au poignet. Les villageois refusent d'expliquer clairement le rite tant que les PJ ne se positionnent pas.

- Observation ou Psychologie : Heda a de la terre noire sous les ongles et des gerçures fraîches au cou, comme si quelque chose avait essayé de parler à travers elle.
- Empathie ou Persuasion : calmer l'assemblée révèle la vérité utile. La vigile n'exige pas un sacrifice, mais quatre voix sincères avant l'aube : un gardien dans la chapelle et trois témoins capables de dire des noms vrais sans trembler.
- Poussée : un 1 de stress ici fait murmurer Heda avec la voix d'un proche d'un PJ. Tous les présents gagnent 1 stress si personne ne reprend immédiatement le contrôle.

Scène 2 - La maison de la gardienne

Le logis de Heda contient les traces du vrai rituel : sel, suif, laine rouge, un carnet couvert de noms barrés et une clé de caveau cachée dans une miche durcie.

- Observation : le carnet montre que la chose ne prend jamais un inconnu d'abord ; elle préfère les voix qui ont déjà menti à la vigile.
- Artisanat ou Survie : préparer correctement lampe, sel et lien de laine donnera +1 dé au premier jet d'Esprit effectué dans la chapelle.
- Empathie avec la petite Nilsa, la petite-fille de Heda : elle avoue avoir entendu Ivar, le fossoyeur, proposer de laisser un étranger seul pour "régler le problème".
- Soupape : partager un souvenir vrai de Heda ou accomplir un geste simple pour ses funérailles retire 1 stress à un PJ.

Scène 3 - La chapelle close

Sous la chapelle, une trappe ferrée mène à un caveau ancien. La pièce sent le suif froid et la laine brûlée. Tant qu'une lampe reste allumée sur l'autel et qu'un vivant veille sans fuir, la chose demeure sous les planches.

- Entrer seul fait gagner 1 stress. Entrer à plusieurs disperse la peur mais ajoute immédiatement 1 au Compte de la Vigile : le rite devient instable.
- Esprit ou Observation : entendre que les grattements répondent au nom des morts récents du hameau.
- Persuasion ou Empathie : convaincre un villageois de tenir le rôle de témoin évite que tout repose sur les PJ. Ivar ment par lâcheté, mais il peut se racheter.
- Poussée : sur un jet poussé dans la chapelle, la chose imite la voix du PJ et lui souffle un secret qu'il cache au groupe. S'il le nie, il gagne 1 stress supplémentaire.

PNJ et menace

Scène 4 - Le caveau du veilleur

Quand le Compte de la Vigile atteint 4, ou dès que les PJ ouvrent la trappe, le caveau révèle un puits maçonné, des os liés par de la laine rouge et une silhouette tressée de racines, de peaux sèches et de mâchoires humaines. Ce n'est pas un dieu local. C'est l'habitude de la peur, nourrie depuis des générations.

Le Creux veut une seule chose : une voix qui consente à rester. Il promet de protéger Frêne-Bas un hiver de plus si on lui donne un gardien, un mensonge avoué ou un nom offert librement. Il ment peu. Il dévore surtout les demi-vérités.

PNJ clés

- Maela Sorne, doyenne du hameau : sèche, autoritaire, persuadée qu'un étranger doit payer cette année. Elle sait pourtant que la vigile fonctionne encore si quatre témoins disent la vérité ensemble.
- Ivar Tallec, fossoyeur : fatigué, honteux, prêt à trahir pour survivre. Il a coupé plus tôt un des liens de laine rouge, ce qui a aidé la chose à s'éveiller.
- Nilsa Heda, 12 ans : la seule à avoir entendu les dernières consignes de sa grand-mère. Elle sait que Heda disait toujours : "Ne veillez jamais seul par orgueil."

Blocs YZE compacts

Villageois affolé - Humain superstitieux

ATR Force 2 · Agilité 2 · Esprit 2 · Empathie 3 Santé 3 · Résolution 4 · Stress 1 Persuasion 2 · Observation 1 · Corps à corps 1 ATK Fourche ou couteau +1 [1 blessure] · Portée C
CONDITIONS : Peur de la chapelle CAPACITÉ SPÉCIALE : Meute nerveuse. S'il n'est pas seul, il gagne +1 à Persuasion pour désigner un bouc émissaire. POUSSÉE : s'il pousse un jet social et obtient des 1, il accuse immédiatement le PJ le plus calme et lui inflige 1 stress.

Le Creux sous la chapelle - Entité de veille

ATR Force 4 · Agilité 2 · Esprit 4 · Empathie 1 Santé 5 · Résolution 5 · Stress 0 Observation 3 · Corps à corps 2 · Psychologie 3 ATK Mains de laine et d'os +2 [1 blessure + 1 stress] · Portée C CONDITIONS : Immunisé à la Peur ; Brisé si quatre noms vrais sont prononcés pendant que la lampe brûle et que le cercle de sel est intact CAPACITÉ SPÉCIALE : Voix empruntées. Toute personne qui l'entend doit réussir un jet d'Esprit ou gagner 1 stress. POUSSÉE : s'il pousse un jet de Psychologie et obtient des 1, il révèle à voix haute le pire secret du témoin en face de lui.

Panique, climax et conclusion

Table de panique (D6)

Quand un dé de stress montre 1, lancez 1D6. Si le personnage a 4 stress ou plus, augmentez le résultat de 1, maximum 6.

- 1. Sursaut : lâche un objet ou éteint involontairement sa lumière.
- 2. Tremblement : -1 dé à la prochaine action physique.
- 3. Sidération : perd son action, yeux fixés sur la source de peur.
- 4. Fuite : s'éloigne immédiatement de la chapelle ou du caveau si possible.
- 5. Hurllement : tous les alliés à portée gagnent 1 stress.
- 6. Rupture : attaque la présence la plus proche ou s'effondre
Brisé si attaquer est impossible.

Conduire le climax

Le final doit forcer un choix, pas seulement une bagarre. Les PJ disposent de trois issues principales :

- Rétablir la vigile : un gardien reste devant la trappe, trois témoins disent à voix haute un nom vrai et un regret vrai, la lampe de suif brûle, puis le cercle de sel est refermé. Le Creux devient Brisé et retombe pour un an.
- Marchander : un PJ ou un PNJ offre librement un souvenir majeur, un serment ou une saison de veille. Le hameau survit, mais la personne marquée commence chaque future scène avec 1 stress tant que la dette n'est pas rompue.
- Briser le cycle : feu, sel et effondrement du caveau détruisent l'accès au puits. Le Creux est dispersé, mais Frêne-Bas perd sa chapelle, Heda n'a plus de tombe et le hameau devra vivre avec ce qu'il a nourri si longtemps.

Fins possibles

- Aube tenue : la vigile est faite correctement. Maela baisse enfin les yeux, Ivar avoue sa faute et Nilsa devient la nouvelle mémoire du rite.
- Paix mauvaise : le marché est conclu. L'hiver reste calme, mais la chose obtient une nouvelle voix dans le monde.
- Cendre ouverte : le caveau est détruit. Le village est libre, peut-être, mais chaque maison garde désormais un fragment de peur ancienne.

Conseils MJ

- Donnez 1 stress pour les voix familières, les mensonges publics et l'isolement, pas pour chaque bruit.
- Offrez souvent de bonnes raisons de pousser : gagner une preuve, calmer la foule, tenir la lampe, sauver un témoin.
- Retirez 1 stress quand un PJ dit une vérité coûteuse, reçoit du réconfort sincère ou voit l'aube approcher.

This work is based on the Year Zero Engine, product of Free League Publishing, and licensed for our use under the Free Tabletop License.
Licence : <https://freeleaguepublishing.com/wp-content/uploads/2026/03/Year-Zero-Engine-License-Agreement-version-1.1.pdf>
Contenu original MythCore. Ce scénario n'est pas un produit officiel Free League et n'est ni affilié, ni approuvé, ni sponsorisé par Free League Publishing.
Divulgation IA : texte et développement visuel assistés par IA générative, puis édités et finalisés par MythCore.