

Aggancio



SCÉNARIO FLASH

YZE

PWYW

L'Ultima Veglia

YZE · Principianti · 2-3 ore · Italiano

Stanotte qualcuno dovrà restare sveglio per ciò che attende sotto la cappella.

I PG raggiungono Frassino Basso mentre il vento chiude le strade. Nella sala comune giace la Vecchia Heda, custode del borgo, morta all'inizio della veglia che guidava ogni inverno. Nessuno osa ancora spostare il suo corpo. Tutti sanno che al levarsi dell'ultimo gelo una veglia deve essere mantenuta nella cappella fino all'alba. Se il guardiano abbandona il posto, ciò che dorme sotto le lastre comincia a parlare con le voci dei morti, poi con quelle dei vivi.

Quest'anno il rito è incompleto, il borgo si sta spaccando e gli stranieri sono gli unici a non aver mai giurato alla cosa. Potrebbe essere una fortuna. O l'offerta perfetta.

- Giocatori: 3-5
- Durata: 2-3 ore
- Tono: inverno rurale, colpa collettiva, superstizione utile, orrore che imita l'intimo
- Promessa di gioco: indagine breve, pressione costante dello Stress, climax di veglia più pericoloso di uno scontro frontale

Agganci immediati

- Una persona vicina a Heda ha chiesto ai PG di assistere al suo funerale senza spiegare mai il motivo.
- La strada è interrotta: Frassino Basso è l'unico rifugio prima della tempesta.
- Un PG riconosce il proprio nome inciso sotto la campana della cappella pur non essendo mai venuto qui.

Conto della Veglia

Comincia da 0. Aggiungi 1 ogni volta che un PG forza un tiro, va nel panico, mente pubblicamente al borgo o provoca rumore nella cappella. A 2, iniziano le voci. A 4, la cosa forza il sepolcro e il climax comincia, ovunque si trovino i PG.

Regola YZE - Forzare i tiri e Stress

- Dopo un tiro fallito, un PG può forzarlo una sola volta e ritirare tutti i dadi che non mostrano 1.
- Ogni 1 ottenuto nel nuovo tiro infligge 1 Stress o 1 danno, a seconda della fiction.
- In questo scenario, lo Stress nasce soprattutto da paura, voci e isolamento. A 0 Risolutezza, un PG è Spezzato.

Il borgo e le sue scene chiave

Frassino Basso

Dodici case basse strette contro il vento, un recinto vuoto, una sala comune scaldata troppo e poi la cappella, isolata sul bordo di un burrone pieno di nebbia. Mazzi di sorbo pendono da ogni porta. Dopo il tramonto, gli abitanti evitano di pronunciare il proprio nome.

Scena 1 - La veglia di Heda

Il corpo di Heda riposa seduto, mantello chiuso, campanella di rame legata al polso. I paesani rifiutano di spiegare con chiarezza il rito finché i PG non prendono posizione.

- Osservazione o Intuizione: Heda ha terra nera sotto le unghie e screpolature fresche sul collo, come se qualcosa avesse provato a parlare attraverso di lei.
- Empatia o Persuasione: calmare l'assemblea rivela la verità utile. La veglia non richiede un sacrificio, ma quattro voci sincere prima dell'alba: un guardiano nella cappella e tre testimoni capaci di pronunciare nomi veri senza tremare.
- Forzare: uno Stress 1 qui fa mormorare Heda con la voce di una persona cara a un PG. Tutti i presenti guadagnano 1 Stress se nessuno riprende subito il controllo.

Scena 2 - La casa della guardiana

La casa di Heda conserva le tracce del vero rito: sale, sego, lana rossa, un quaderno coperto di nomi cancellati e una chiave del sepolcro nascosta in una pagnotta indurita.

- Osservazione: il quaderno mostra che la cosa non prende mai per primo uno sconosciuto; preferisce le voci che hanno già mentito alla veglia.
- Artigianato o Sopravvivenza: preparare bene lampada, sale e legaccio di lana dara +1 dato al primo tiro di Arguzia effettuato nella cappella.
- Empatia con la piccola Nilsa, nipote di Heda: confessa di aver sentito Ivar il becchino proporre di lasciare uno straniero da solo per "risolvere il problema".
- Valvola di sfogo: condividere un ricordo vero di Heda o compiere un semplice gesto per il suo funerale rimuove 1 Stress da un PG.

Scena 3 - La cappella chiusa

Sotto la cappella, una botola ferrata conduce a un antico sepolcro. La stanza odora di sego freddo e lana bruciata. Finché una lampada resta accesa sull'altare e un vivente veglia senza fuggire, la cosa resta sotto le tavole.

- Entrare da soli infligge 1 Stress. Entrare in gruppo disperde la paura ma aggiunge subito 1 al Conto della Veglia: il rito diventa instabile.
- Arguzia o Osservazione: sentire che i graffi rispondono ai nomi dei morti più recenti del borgo.
- Persuasione o Empatia: convincere un abitante a fare da testimone evita che tutto ricada sui PG. Ivar mente per codardia, ma può ancora redimersi.
- Forzare: su un tiro forzato nella cappella, la cosa imita la voce del PG e gli sussurra un segreto che nasconde al gruppo. Se lo nega, guadagna 1 Stress aggiuntivo.

PNG e minaccia

Scena 4 - Il sepolcro del vegliante

Quando il Conto della Veglia raggiunge 4, o non appena i PG aprono la botola, il sepolcro rivela un pozzo rivestito, ossa legate con lana rossa e una sagoma intrecciata di radici, pelli secche e mascelle umane. Non è un dio locale. È l'abitudine della paura, nutrita per generazioni.

Il Vuoto vuole una cosa sola: una voce che accetti di restare. Promette di proteggere Frassino Basso per un altro inverno se gli viene dato un guardiano, una menzogna confessata o un nome offerto liberamente. Mente poco. Divora soprattutto le mezze verità.

PNG chiave

- Maela Sorne, decana del borgo: secca, autoritaria, convinta che quest'anno debba pagare uno straniero. Sa però che la veglia funziona ancora se quattro testimoni dicono la verità insieme.
- Ivar Tallec, becchino: stanco, vergognoso, pronto a tradire per sopravvivere. Ha tagliato in anticipo uno dei legacci di lana rossa, aiutando la cosa a svegliarsi.
- Nilsa Heda, 12 anni: l'unica ad aver sentito le ultime istruzioni di sua nonna. Sa che Heda diceva sempre: "Non vegliate mai da soli per orgoglio."

Blocchi YZE compatti

Paesano in preda al panico - Umano superstizioso

ATR Forza 2 · Agilità 2 · Arguzia 2 · Empatia 3 Salute 3 · Risolutezza 4 · Stress 1 Persuasione 2 · Osservazione 1 · Corpo a corpo 1 ATK Forcone o coltello +1 [1 danno] · Portata Contatto CONDIZIONI: Paura della cappella CAPACITÀ SPECIALE: Branco nervoso. Se non è solo, ottiene +1 a Persuasione per indicare un capro espiatorio. FORZARE: se forza un tiro sociale e ottiene degli 1, accusa subito il PG più calmo e gli infligge 1 Stress.

Il Vuoto sotto la cappella - Entità della veglia

ATR Forza 4 · Agilità 2 · Arguzia 4 · Empatia 1 Salute 5 · Risolutezza 5 · Stress 0 Osservazione 3 · Corpo a corpo 2 · Intuizione 3 ATK Mani di lana e ossa +2 [1 danno + 1 Stress] · Portata Contatto CONDIZIONI: Immunizzato alla Paura; Spezzato se quattro nomi veri vengono pronunciati mentre la lampada brucia e il cerchio di sale resta intatto CAPACITÀ SPECIALE: Voci prese in prestito. Chiunque lo senta deve superare un tiro di Arguzia o guadagnare 1 Stress. FORZARE: se forza un tiro di Intuizione e ottiene degli 1, rivela ad alta voce il peggior segreto del testimone davanti a lui.

Panico, climax e conclusione

Tabella del panico (D6)

Quando un dado Stress mostra 1, tira 1D6. Se il personaggio ha 4 Stress o più, aumenta il risultato di 1, fino a un massimo di 6.

- 1. Sussulto: lascia cadere un oggetto o spegne involontariamente la propria luce.
- 2. Tremore: -1 dado alla prossima azione fisica.
- 3. Paralisi: perde la propria azione, occhi fissi sulla fonte della paura.
- 4. Fuga: si allontana subito dalla cappella o dal sepolcro se possibile.
- 5. Urlo: tutti gli alleati a portata guadagnano 1 Stress.
- 6. Rottura: attacca la presenza più vicina o crolla Spezzato se attaccare è impossibile.

Condurre il climax

Il finale deve imporre una scelta, non solo una rissa. I PG hanno tre esiti principali a disposizione:

- Ripristinare la veglia: un guardiano resta davanti alla botola, tre testimoni pronunciano ad alta voce un nome vero e un rimorso vero, la lampada di sego arde, poi il cerchio di sale viene richiuso. Il Vuoto diventa Spezzato e ricade per un anno.
- Trattare: un PG o un PNG offre liberamente un ricordo importante, un giuramento o una stagione di veglia. Il borgo sopravvive, ma la persona marchiata inizia ogni scena futura con 1 Stress finché il debito non viene spezzato.
- Spezzare il ciclo: fuoco, sale e crollo del sepolcro distruggono l'accesso al pozzo. Il Vuoto viene disperso, ma Frassinio Basso perde la cappella, Heda non ha più una tomba e il borgo dovrà vivere con ciò che ha nutrito tanto a lungo.

Finali possibili

- Alba mantenuta: la veglia viene compiuta correttamente. Maela abbassa finalmente lo sguardo, Ivar confessa la sua colpa e Nilsa diventa la nuova memoria del rito.
- Pace cattiva: il patto viene concluso. L'inverno resta calmo, ma la cosa ottiene una nuova voce nel mondo.
- Cenere aperta: il sepolcro viene distrutto. Il villaggio forse è libero, ma ogni casa conserva ormai un frammento di antica paura.

Consigli per il GM

- Assegna 1 Stress per le voci familiari, le menzogne pubbliche e l'isolamento, non per ogni rumore.
- Offri spesso buone ragioni per forzare: ottenere una prova, calmare la folla, tenere la lampada accesa, salvare un testimone.
- Rimuovi 1 Stress quando un PG dice una verità costosa, riceve conforto sincero o vede avvicinarsi l'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.

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.