

## Aufhanger + Überblick



YZE

PWYW

# Weisses Signal

YZE · Erfahrung 0-1 · 3-5 Stunden · Deutsch

## # WEISSES SIGNAL

\*\*Untertitel: Manche Dinge gehen nicht verloren. Sie warten.\*\*

---

Die Bergbaustation **Arklight-6** umkreist Titan seit 2069. Ihre sieben Besatzungsmitglieder fordern schwere Silikate, verarbeiten geologische Daten und warten ihre Systeme in einer Stille, die nur Menschen in tiefer Umlaufbahn wirklich verstehen.

Am 14. März 2087 um 03:41 faengt das automatische Kommunikationssystem ein Signal auf. Alte Frequenz, Protokoll von 2047, Kennung: **Sonde Perseide-9** - eine verschollene Prospektionssonde, die vierzig Jahre zuvor in einer unkartierten Region zwischen Titan und Hyperion verschwand.

Das Handbuch sagt melden, dokumentieren und auf Freigabe warten. Niemand folgt dem Handbuch bis zum Ende, schon gar nicht um 03:41, wenn nur noch sieben Menschen an Bord sind und Neugier das Letzte ist, was sich noch wie Leben anfühlt.

Als sie das Signal aktivieren, beginnt die Station sich zu erinnern.

---

## Sitzungsparameter

|| | |---|---| | **System** | Year Zero Engine  
(Space-Horror-Adaption) | | **Spieler** | 3-5 (als ausgewählte  
Crewmitglieder) | | **Dauer** | 3-5 Stunden | | **Ton** |  
Klaustrophobisch, atmosphärisch, langsamer Horror | |  
**Versprechen** | Weltraummysterium, Paranoia unter  
Crewmitgliedern, schrittweise Enthüllung, mehrere Enden |

---

## Stress-Countdown - Das Weisse Signal

Die zentrale Mechanik ist ein **gemeinsamer Stresszähler** (0 bis 12).

Fuegt 1 Stress hinzu, wenn:

- ein beunruhigender Hinweis entdeckt wird
- ein NSC stirbt oder verschwindet
- ein unerwarteter Systemausfall auftritt
- ein kritischer gepushter Wurf misslingt

Bei **Stress 4**: Die SC schlafen schlecht. Ihre Traeume sind identisch - weisses Rauschen, eine verschwommene Gestalt. Bei **Stress 8**: Ein SC muss einen Widerstandswurf (Danger 6) schaffen oder im naechsten Spannungsmoment irrational handeln. Bei **Stress 12**: Die Station antwortet auf etwas. Die Endphase beginnt.

---

## Sofortiger Aufhanger

Der Offizier der Nachtschicht (einer der SC oder der NSC Orin Vass) hoert das Signal und weckt die anderen. Sofort stehen zwei Fragen im Raum: Ist es wirklich Perseide-9, und was befand sich in dieser Sonde?

---

## Situation + Struktur der Station

### Vorlesen

\*Der Kommunikationsschirm pulsiert weiss. Nicht gruen wie sonst. Weiss. Der Ton ist ein langer, reiner Klang, unter dem etwas Unregelmassiges liegt - fast rhythmisch. Fast wie eine Stimme. Die Konsole zeigt an, dass das Signal von einem Objekt in 3.200 Kilometern Entfernung stammt, das langsam auf eure Position zutreibt. Bei aktueller Geschwindigkeit erreicht es in sechs Stunden euren Bergungsradius.\*

\*\*Szene 3 - "Die Erinnerung der Sonde"\*\*\* Wenn die Sonde vollstaendig ausgelesen ist, zeigen die Bildschirme nur ein einziges Bild: Arklight-6 von aussen, in Notlage - aber das Bild traegt das Datum 2047, zwei Jahre vor dem Bau der Station.

---

### Verborgene Wahrheit (nur fuer die SL)

Sonde Perseide-9 ist 2047 in den inneren Ringen des Hyperion auf etwas gestossen. Nicht auf Leben, nicht auf Intelligenz - auf etwas, das aelter ist als beide Kategorien. Dort wurde sie veraendert. Sie hat aufgezeichnet. Vierzig Jahre lang trieb sie und sendete ein gewoehnliches Notsignal, waehrend sie in ihrem Speicher etwas anderes mit sich trug.

Dieses Etwas ist nicht boesartig im menschlichen Sinn. Es ist **\*\*gleichgueltig\*\***. Es nimmt wahr. Es durchtraenkt jedes System, das es beruehrt, mit einer Art **\*\*Restgedaechtnis\*\*** - die Station beginnt, sich an geloeschte Daten, fruehere Abstuerze und nie protokollierte Tote zu erinnern.

Die Bedrohung ist nicht physisch. Sie ist **\*\*mnestisch und psychologisch\*\*** - die Stationssysteme offenbaren Dinge, die sie nicht wissen duerften, und die Crew muss entscheiden, ob sie weiter hinsieht oder die Augen schliesst.

---

### Struktur der Station (spielbare Zonen)

**\*\*Kommandodeck (Ebene 1)\*\*** Hauptkonsole, Ursprung des Signals, Bordprotokolle seit 2069. Ein Log von 2071 enthaelt Eintraege, die nie von der aktuellen Crew geschrieben wurden.

**\*\*Lebensmodul (Ebene 2)\*\*** Kojen, Messe, Medbay. Im Gemeinschaftsraum erscheinen manchmal Texte auf den Bildschirmen - Namen, die die Crew nicht kennt. Versteckter Hinweis 1 liegt hier.

**\*\*Maschinenraum (Ebene 3)\*\*** Reaktor, Atmosphaerensysteme, Antrieb. Staendiger Laerm, der Stimmen verschluckt. Jemand hat unter Wartungsklappe Nr. 7 etwas eingeritzt - im Jahr 2052, bevor die Station gebaut wurde.

**\*\*Bergungsbucht (Ebene 4)\*\*** Hier wird die Sonde hereingeholt, falls die Crew sich zum Einschleppen entscheidet. Das automatische Analysesystem kann ihren Speicher auslesen - aber das braucht Zeit, und waehrenddessen wird die Bucht unnatuerlich kalt.

**\*\*Wissenschaftsmodul (Ebene 5)\*\*** Labor, Spektrometer, geologische Datenarchive. Die Instrumente liefern ploetzlich Werte, die sie nicht erklaren koennen. Versteckter Hinweis 2 befindet sich hier.

**\*\*Wartungskorridore (Ebene 6)\*\*** Netz aus engen Tunneln zwischen allen Modulen. Darin bewegt sich etwas - Sensoren erfassen es, doch die Kameras zeigen nichts.

---

### Schrittweise Enthuellung in 3 Szenen

**\*\*Szene 1 - "Die fehlenden Daten"\*\*\*** Bei der Analyse des Signals entdeckt ein SC, dass Perseide-9 tatsaechlich 2047 gestartet wurde - doch ihre Missionsdaten wurden aus den Arklight-Archiven geloesch. Jemand auf der Station hat sie entfernt. Vor elf Jahren. Unter einer anderen Besatzung.

**\*\*Szene 2 - "Die unbekanntenen Namen"\*\*\*** Die Station beginnt, Notfallwarnungen fuer Besatzungsmitglieder auszugeben, die es gar nicht gibt. Kein Systemfehler: Diese Namen gehoeren echten Menschen, die Jahre zuvor auf anderen Stationen starben. Irgendwie "kennt" die Station sie.

## NSC + Hindernisse + Stat Blocks

## Die Crew von Arklight-6

\*(Die SC spielen 3 bis 5 dieser Crewmitglieder. Die uebrigen sind NSC.)\*

---

**\*\*DR. VESNA OKAFOR - Bordaerztin\*\*** \*Frau, 52, ruhige Stimme, seit 11 Jahren auf Stationen im Einsatz.\*

Sie ist die Aelteste an Bord. Sie weiss Dinge ueber die Perseide-9-Mission, die sie nie geteilt hat. Nicht aus Bosheit - aus Angst, sie koennte sich geirrt haben.

\*Motivation:\* Die Crew schuetzen, notfalls vor sich selbst.  
\*Geheimnis:\* Sie arbeitete 2046 kurz am Perseide-Projekt. Sie weiss, dass die Sonde mehr als einen Mineraliendetektor an Bord hatte - einen experimentellen Rekorder fuer "kosmische Restsignaturen". Sie glaubte, er habe nichts aufgezeichnet. \*Was sie verschweigt:\* All das.

---

**\*\*ORIN VASS - Systemingenieur\*\*** \*Mann, 31, nervoes, ausgezeichnete Techniker, chronische Schlaflosigkeit.\*

Orin hat Wache, als das Signal eintrifft. Er aktiviert es, bevor er Vorgesetzte informiert - aus Reflex, aus Neugier. Seitdem schlaeft er praktisch nicht mehr.

\*Motivation:\* Verstehen, was er getan hat. \*Geheimnis:\* Es ist nicht das erste Mal, dass er diesen Ton hoert. Er hat ihn vor drei Jahren einmal im Traum gehoert. Er hat nie mit jemandem darueber gesprochen.

---

**\*\*JURA MALET - Bergbauoperatorin\*\*** \*Frau, 27, pragmatisch, wenig Gefuehl nach aussen, sehr direkt.\*

Sie will, dass das alles aufhoert und die Arbeit weitergeht. Die Sonde verstoert sie auf eine Weise, die sie nicht benennen kann - als wuerde sie sie wiedererkennen.

\*Motivation:\* Den Vertrag beenden, nach Hause gehen, nie wieder auf eine Station zurueckkehren. \*Geheimnis:\* Keines - aber ihr Name erscheint zuerst in den geisterhaften Warmmeldungen der Station.

---

**\*\*THEO CASTILLO - Stationskommandant\*\*** \*Mann, 44, autoritaer, aber fair, seit sechs Monaten unter Druck.\*

Theo erhielt eine Woche zuvor eine verschluesselfte Nachricht der Firma mit der Anweisung, "jedes anachronistische Signal in diesem Sektor" zu melden. Er hat sie erhalten, aber noch nicht gehandelt. Die Firma wusste etwas.

\*Motivation:\* Alle am Leben halten, ohne seinen Job zu verlieren.  
\*Geheimnis:\* Die verschluesselfte Nachricht. Haette er sie voll entschluesselft, haette er den Befehl gelesen, jeden zu isolieren, der mit der Sonde in Kontakt kommt.

---

## Hindernisse und Spannungsszenen

**\*\*Sonde isolieren oder bergen (Technik, Gefahr 5)\*\*** Das Einholen in die Bucht beschleunigt die Enthuellung. Laesst die Crew sie treiben, steigt der Stress langsamer, aber die Firma schickt in 72 Stunden ein Bergungsschiff.

**\*\*Der Wartungskorridor (Heimlichkeit/Wahrnehmung, Gefahr 6)\*\*** Sensoren erfassen etwas. Kameras zeigen nichts. Ein erfolgreicher Wurf offenbart: Da ist nichts - aber die Waende sind an genau bestimmten Stellen kalt und bilden eine Karte der Station.

**\*\*Vesna zum Reden bringen (Beziehung, Gefahr 7)\*\*** Sie wehrt sich. Sie hat elf Jahre damit verbracht, sich einzureden, es bedeute nichts. Ein Erfolg bricht ihren Widerstand, und sie erzaehlt alles - +2 auf den gemeinsamen Stress, aber die SC haben damit einen Vorteil fuer die Schlusszene.

---

## YZE-Stat-Block - Die Mnestische Praesenz

\*Sie ist keine Kreatur. Sie ist ein Zustand. Die "Bedrohung" ist die veraenderte Station selbst.\*

**\*\*Die Praesenz kann nicht bekampft werden.\*\*** Sie reagiert auf die Handlungen der SC.

| Ausloeser | Effekt | |--|-- | Ein SC versucht, die Daten der Sonde zu loeschen | Die Systeme wehren sich (Technik, Gefahr 8), +2 Stress | | Ein SC verbringt mehr als 10 Minuten allein in der Bergungsbucht | Widerstandswurf, Gefahr 6, oder Halluzination eines bekannten Toten | | Ein SC versucht, ueber die Konsole mit ihr zu kommunizieren | Empathiewurf, Gefahr 7 - Erfolg: ein klares Bild, eine unversaendliche Warnung; Misserfolg: +1 Stress, schlaflose Nacht | | Die Sonde wird zerstoert | Das Signal verstummt. Alle Systeme kehren zur Normalitaet zurueck. Etwas fehlt - die SC wissen nicht, was |

**\*\*Praesenzstufe\*\*** (entwickelt sich mit dem Stress-Countdown)

- **\*\*0-4\*\***: leichte Anomalien, Geistertext, kalte Zonen.
- **\*\*5-8\*\***: kurze Halluzinationen, unbekannte Namen, synchronisierte Gruppentraeume.
- **\*\*9-12\*\***: Die Station "antwortet" aktiv - sie schaltet Systeme nach eigener Logik ab und wieder an. Sie verhindert den Abflug, bis jemand "bis zum Ende zuhoert".

---

## Enden + Tabellen + Fortsetzung + Credits

### Die Schlusszene leiten

Bewertet den gemeinsamen Stress und das Wissen der SC.

**\*\*Stress < 8 + Vesna hat gesprochen\*\***: Die SC koennen eine informierte Entscheidung treffen. Die Loesung ist schwer, aber moeglich.

**\*\*Stress >= 8\*\***: Mindestens ein SC befindet sich in einer Krise. Die Schlusszene verlangt, dass jemand an der Konsole zurueckbleibt, waehrend die anderen den Abzug vorbereiten.

**\*\*Theo hat die Nachricht entschlusselft\*\***: Die Firma trifft in 12 Stunden ein. Es muss entschieden werden: kooperieren oder dafuer sorgen, dass die Sonde verschwindet, bevor sie ankommt.

---

### Drei moegliche Enden

**\*\*ENDE A - Vollstaendiges Ueberleben\*\***

Die SC finden einen Weg, die Praesenz "zufriedenzustellen" - sie darf aufzeichnen, was sie schon immer aufgezeichnet hat, und wird dann ziehen gelassen. Die Sonde wird in die aeuessere Umlaufbahn zurueckgeschickt. Die Station normalisiert sich. Doch alle SC traeuemen eine Woche lang denselben Traum: einen Raum zwischen den Sternen, gewaltig und geduldig. Die Firma kommt an, findet eine normale Station vor und fliegt mit Fragen wieder ab.

**\*Preis\***: Vesna entscheidet sich, an Bord zu bleiben. Sie sagt, sie habe noch Dinge zu beenden. Mehr erklaert sie nicht.

**\*\*ENDE B - Teilweises Ueberleben\*\***

Die Sonde wird zerstort oder die Praesenz gewaltsam vertrieben. Die Stationssysteme erleiden schwere Schaeden. Ein bis drei NSC sterben waehrend der Komplikationen. Die Ueberlebenden kehren zurueck. Sie melden einen Systemausfall durch Signalstoerungen. Offizieller Bericht: kleiner Vorfall, geloest. Wahrer Bericht: In ihren Albtraeumen rueckt der Raum zwischen den Sternen jede Nacht naeher.

**\*Preis\***: Ein oder mehrere NSC tot. Die Firma erhaelt die Daten trotzdem - jemand hat sie noch vor dem Tod uebertragen.

**\*\*ENDE C - Heroisches Opfer\*\***

Um die Verbindung zwischen Praesenz und Station zu kappen, muss jemand in der Bergungsbucht bleiben und den Ausstoss der Sonde von innen manuell ausloesen, obwohl die Bucht mit hinausgeschleudert wird. Jura Malet meldet sich freiwillig - ihr Name erschien zuerst in den Warnungen. Sie glaubt, die Warnung galt immer nur ihr.

**\*Preis\***: Jura verschwindet mit der Sonde. Die anderen kehren zurueck. Ein Jahr spaeter wird an der Position der ausgestossenen Bucht ein Signal entdeckt. Es enthaelt genau eine Zeile, in Juras Handschrift: **\*\*Jetzt weiss ich, was es meinte. Kommt nicht zurueck.\*\***

---

### 1d6-Tabelle - Woran sich die Station erinnert

| Wurf | Erinnerung | |---| | 1 | Die Namen aller, die seit 2040 auf Stationen in tiefer Umlaufbahn gestorben sind | | 2 | Ein geloeschtes Gespraech zwischen zwei Ingenieuren im Jahr 2052 ueber etwas, das sie gesehen und nicht beschreiben konnten | | 3 | Die exakten Positionen von sieben ungeborgenen Sonden mit derselben Missionskennung | | 4 | Eine Audioaufnahme der Sonde, die etwas Musikahnliches einfangt - laut Spektralanalyse ist es rueckwaerts in der Zeit aufgezeichnete Stille | | 5 | Das Gesicht eines Crewmitglieds, das vor 11 Jahren bei einem "Schleusenunfall" starb | | 6 | Etwas, das nur die Figur wissen koennte, an die ihr zuletzt in intimer Weise gedacht habt |

---

### 1d4-Tabelle - Komplikationen im Finale

| Wurf | Komplikation | |---| | 1 | Das Triebwerk des Rettungsschuttes startet nicht - physische Verbindung oder Sabotage? | | 2 | Ein NSC loest in Panik das Selbsterstoerungsprotokoll der Station aus - 90 Minuten | | 3 | Die Firma ist bereits unterwegs, 4 Stunden frueher als erwartet | | 4 | Die Praesenz "spricht" genau einmal klar, in allen an Bord bekannten Sprachen, einen Satz: **\*\*Dies ist kein Ende.\*\*** Danach nichts mehr |

---

### Aufhaenger fuer die Fortsetzung

- Die Firma sichert die Protokolle und entdeckt eine Reihe aehnlicher Anomalien auf vier weiteren Stationen innerhalb der letzten 20 Jahre. Jemand sammelt diese Vorfaelle. Jemand anderes will sie tilgen.
- Einer der SC beginnt, das weisse Signal in Traeumen zu hoeren - nicht lange, nicht laut, aber regelmaessig. Drei Monate spaeter erhaelt er eine Nachricht von einer unbekanntem Adresse mit einer Raumkoordinate.
- Jura Malet (falls sie ueberlebt hat) kuendigt einen Monat nach der Rueckkehr ihren Vertrag. Sie verschwindet. Sechs Monate spaeter wird ihr Sicherheitsausweis auf einer Station vier Systeme weiter erkannt - einer Station, die seit 15 Jahren verlassen ist.

---

### Verwendete YZE-Mechaniken

- **\*\*Gemeinsamer Stress\*\***: geteilter Zaehler von 0 bis 12, mit Schwellenwert-Effekten
- **\*\*Widerstand\*\***: Mind- oder Aequivalent-Wuerfe gegen Offenbarungen
- **\*\*Technik\*\***: Umgang mit den Stationssystemen
- **\*\*Empathie\*\***: Kommunikation mit der Praesenz (riskant, aber aufschlussreich)
- **\*\*Heimlichkeit\*\***: Bewegung durch die Korridore, ohne neue Anomalien auszulesen

---

### Credits

- Design und Text: MythCore Studio
- Reihe: Flash-Szenarien - Multi-Genre-Piloten
- Genre: Space Horror | System: Year Zero Engine

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.