

Titel, Aufhaenger und Spielrahmen



SCÉNARIO ÉTENDU

YZE

PWYW

"Weisses Signal -- Erweiterte Ausgabe"

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

Manche Dinge gehen im Vakuum nicht verloren. Sie lernen dort nur zu warten.

WEISSES SIGNAL -- Erweiterte Ausgabe

Um 03:41 empfaengt Arklight-6 ein Notsignal mit Zeitstempel 2047. Die Kennung gehoert zu Perseide-9, einer Sonde, die vierzig Jahre zuvor bei Hyperion verschwand. Das Protokoll sagt: auf die Firma warten. Tieforbit hat nie gern gewartet.

Sobald das Signal geoeffnet wird, bleichen die Konsolen aus, gelöschte Logs kehren zurueck, Namen von Toten erscheinen in den Systemen, und ein einzelnes Bild zeigt Arklight-6 aufgerissen, zwöolf Jahre bevor die Station gebaut wurde. Die Station faellt nicht aus. Sie beginnt, Unmoegliches zu erinnern.

Die SC muessen entscheiden, ob sie bis zum Ende zuhoeren, den Beweis vernichten, ihn der Firma uebergeben oder etwas Groeßeres weiter durch sich treiben lassen.

Sitzungsparameter

- System: Year Zero Engine, Space-Horror-Adaption
- Spieler: 3-5
- Dauer: 4-6 Stunden
- Ton: langsamer Druck, orbitale Isolation, zersplitterte Wahrheit, kalte Panik
- Versprechen: Stationserkundung, Missionsgeheimnisse, Spannung unter Ueberlebenden, Klimax mit mehreren Enden

Inhaltswarnungen

- Verlaengerte Isolation im All
- Halluzinationen, geteilte Traeume, mnestiche Verwirrung
- Geborgene Leichen, Industrieunfaelle, Dekompression
- Konzernmanipulation und Archivloeschung
- Moegliches Opfer von SC oder NSC

Konfliktzusammenfassung

Die SC spielen Teile oder die gesamte Crew der Arklight-6, als Perseide-9 in den Bergungsradius zurueckkehrt. Ihre Nachforschungen zeigen, dass die Sonde ein experimentelles kosmisches Aufzeichnungsgeraet trug und dass ein aehnlicher Vorfall bereits elf Jahre zuvor auf der Station begraben wurde. Die Firma will das Phaenomen isolieren. Die Station reagiert wie ein Organismus, der verbotene Erinnerungen zurueckholt. Ueberleben ist wichtig, aber die eigentliche Wahl lautet: zuhoeren, ausloeschen, uebergeben oder etwas Groeßeres weitertreiben lassen.

Erweiterter Hintergrund, verborgene Wahrheit und Druckregeln

Im Jahr 2047 startete das Perseide-Programm gravitative Hochsonden rund um die Saturnmonde. Offiziell waren es Prospektionsplattformen. Inoffiziell trug Perseide-9 einen Sensor fuer "kosmische Restsignaturen", der pruefen sollte, ob bestimmte Ereignisse Erinnerungen im Raum selbst hinterlassen.

Perseide-9 sandte nur elf Sekunden strukturiertes weisses Rauschen zurueck und verschwand dann. Das Programm wurde klassifiziert. Die Technik wurde recycelt. Eine der Antennen sitzt heute in Arklight-6, einer 2069 zusammengesetzten Bergbaustation, die von einer Vertragscrew betrieben wird, weit entfernt von jeder echten Hilfe.

Im Jahr 2076 erlitt Arklight bereits einen kurzen Zwischenfall: widerspruechliche Alarmer, Kaelte in den Leitungen, zwei Tote als "Schleusenunfall" verbucht und anschliessend eine partielle Archivsauberung. Vesna erinnert sich. Theo weiss nur, dass manche Logs versiegelt wurden. Die Firma weiss deutlich mehr.

Verborgene Wahrheit fuer die SL

Perseide-9 brachte keinen Organismus zurueck. Sie brachte eine mnestiche Spur mit. Der Prototyp hakte sich an etwas fest, das Materie wie ein Palimpsest aus Beziehungen, Angst und moeglichen Zukueften speichert. Jedes kompatible System, das das Signal liest, wird zum Traeger residueller Erinnerung.

Die Praesenz ist im menschlichen Sinn nicht boesartig. Sie verwechselt lediglich, was war, was haette sein koennen und was vielleicht noch sein wird. Darum zeigt die Station Tote von anderswo, rekonstruiert gelöschte Logs und stellt ihren eigenen Koerper vor ihrer Geburt dar.

Die drei Kraefte im Spiel

- Die Crew der Arklight-6; erschöpfte Vertragsleute, die nie zum Zentrum eines historischen Vorfalles werden sollten
- Die Firma; fern, langsam, aber bereits ueber das "anachrone" Risiko informiert und bereit, die Crew fuer die Rueckholung der Technik zu opfern
- Das Weisse Signal: ein mnestiche Phaenomen, das nicht angreifen will, sondern gehoert und aufgezeichnet werden moechte

Gemeinsamer Stresszaehler - Das Weisse Signal

Verwendet einen gemeinsamen Zaehler von 0 bis 12.

Fuegt 1 gemeinsamen Stress hinzu, wenn:

- die Gruppe einen grossen Hinweis zu Archiven oder Geisternamen entdeckt
- ein zentraler gepushter Wurf scheitert
- ein System in einer angespannten Szene ausfaellt
- ein SC isoliert mit einer Manifestation bleibt
- Tod, Verschwinden oder ein offener Bruch die Crew spaltet
- Perseide-9s Erinnerung sich vollstaendig oeffnet

Empfohlene Effekte:

- 0-3: feine Anomalien, Summen in den Lautsprechern, falsche Zeitstempel
- 4-6: synchronisierte Traeume, spontan erscheinender Text auf Bildschirmen, bekannte Stimmen in den Schaechten
- 7-9: die Station handelt, schliesst und oeffnet Bereiche, verriegelt oder oeffnet Tueren "zur Hilfe"
- 10-12: Weisse Phase. Die Praesenz antwortet bewusst, Flucht wird schwierig, der Klimax uebernimmt

Senkt den Stress um 1, wenn:

- ein SC eine kostspielige Wahrheit ausspricht, die die Gruppe neu ordnet

- die Crew sich wirklich sammelt, isst, Wunden versorgt oder Trost spendet

- ein wichtiger Hinweis dem Horror endlich eine begreifbare Form gibt

Erinnerung an Push-Wuerfe

Ein SC kann einen misslungenen Wurf gemaess eurer YZE-Variante pushen. In diesem Szenario muss jeder Push eine sichtbare fiktionale Narbe hinterlassen: Stromausfall, Bedienfehler, biometrische Spur, falsches Gestandnis, Verletzung oder steigenden Gruppenstress. Wenn ein SC allein mit einem bereits kontaminierten System pusht, antwortet sofort etwas Intimes: eine Kindheits Erinnerung, ein totes Gesicht oder ein Satz, den nur die Station nie kennen duerfte.

Akt 1: die Nacht der Rueckkehr

Akt 1 soll drei Dinge setzen: die muede Normalitaet einer Bergbaustation, das Eindringen einer administrativen Unmoeglichkeit und das Gefuehl, dass Arklight reagiert, noch bevor jemand vernuenftig entscheiden kann.

Vorlesen

Der Kommunikationsschirm pulsiert milchig weiss, als waere Nebel in den Monitor gegossen worden. Statt des Eingangstons hoert ihr einen reinen, beinahe klinischen Klang, unter dem etwas in unregelmassigen Abstaenden anschlaegt. Kein Code. Keine Sprache. Ein Rhythmus. Die Wachkonsole zeigt eine Quelle in 3.200 Kilometern Entfernung, langsam naeher kommend. Nach einer halben Sekunde rastet die Kennung ein: PERSEIDE-9. Mission verloren. Archiviert 2047. Status unmoeglich.

Eröffnungsszene - Wecken oder verbergen

Orin Vass hat Wache, als das Signal eintrifft. Wenn kein SC Orin spielt, nutze ihn als Ausloeser. Das erste Dilemma ist sozial, nicht technisch.

- Protokoll befolgen und Theo sofort wecken. Das beruhigt die Hierarchie, verzoegert aber die Analyse und gibt der Firma Zeit.
- Das Signal einige Minuten geheim halten. Das schafft Vertraendnis, aber auch das erste Geheimnis in der Crew.
- Die Frequenz isolieren, ohne jemandem Bescheid zu geben. Die Station reagiert und oeffnet selbststaendig einen alten geloeschten Perseide-Ordner.

Nutzbare Wuerfe:

- Technik oder Beobachtung, Gefahr 2: bestaetigen, dass es kein modernes Piratensignal ist
- Fuehrung oder Empathie, Gefahr 2: die Crew wecken, ohne sofort Panik auszulosen
- Wissenschaft oder Verstand, Gefahr 3: erkennen, dass das eingebettete Protokoll aelter ist als die Station selbst

Szene 1 - Kommandodeck

Die Bruecke ist eng und im schmutzig-orangen Titanlicht getaucht. Die SC koennen dort drei sofortige Hinweise finden.

- Das automatische Log vermerkt das Signal als "Rueckkehr eines abwesenden Knotens", nicht als eingehende Uebertragung.
- Ein Archiv aus 2071 enthaelt Zeilen, die niemand an Bord geschrieben hat: "Oeffnet die Bucht nicht erneut, wenn das Weiss antwortet."
- Perseide-9s Route schneidet kurz die Position eines alten Relaispunkts, der nie gebaut wurde, als folge die Sonde der Erinnerung an Infrastruktur.

Szene 2 - Lebensmodul

Das Wecken der anderen verwandelt das Ereignis sofort in ein Gruppendrama. Ein Tablet im Aufenthaltsraum zeigt fuer einen Sekundenbruchteil eine Liste unbekannter Namen, alle markiert als "an Bord anwesend".

Dieser Moment setzt die Bruchlinien.

- Jura will alles wieder nach draussen werfen und die Antennen kappen.
- Theo will zuerst dokumentieren, weil ein sauberer Bericht seine Karriere retten koennte.
- Vesna wird bleich, als sie Perseide-9s Kennung erkennt, und behauptet dann, das bedeute nichts Verlaessliches.
- Ein SC kann bemerken, dass niemand die absurdeste Frage stellt: Wie hat eine verlorene Sonde Arklight so exakt gefunden?

Szene 3 - Das erste Bild

Erlauben die SC eine Niedrigstufen-Lesung, zeigen alle Bildschirme denselben starren Frame: Arklight-6 von aussen, aufgerissen, von inneren Warnlichtern beleuchtet, aufgenommen aus einem fuer 2087 unmoeglichen Winkel. Der eingebaute Zeitstempel lautet 17. September 2047.

Erklaert hier noch nicht zu viel. Die Wirkung muss schlicht bleiben: Die Station wird gesehen, bevor sie existiert, als haette Erinnerung ihr Ziel vor dem Bau gewaehlt.

Einsteigs-Hooks fuer SC

- Du hast bereits jemanden in einem nie geklaerten Stationsunfall verloren.
- Die Firma schuldet dir einen Ruecktransport ins innere System, den nur ein sauberer Vertrag finanzieren kann.
- Du traeumst seit Tagen von einem weissen, vereisten Korridor.
- Du hast auf einer anderen Anlage gedient, auf der nach einem Zwischenfall Logs verschwanden.
- Du weisst, dass Theo seit einer Woche Firmenbotschaften versteckt.

Empfohlene fruehe Manifestationen

- Ein Lautsprecher spielt drei Sekunden menschliches Atmen und verstummt dann.
- Ein Bereich auf dem Stationsplan leuchtet als besetzt auf und erlischt, sobald man hinsieht.
- Schaechtekameras zeigen Frost, der nach innen waechst.
- Eine alte Tasse im Aufenthaltsraum traegt ploetzlich den engravierten Namen eines frueheren Crewmitglieds.

Akt 1: Stationssuche und menschliche Gesichter

Arklight-6 soll wie ein bekannter Ort wirken, der fremd wird, ohne seine Form zu aendern.

Prioritaetszonen

Ebene 1 - Kommandodeck

Signalquelle, Entscheidungszentrum und Ort der Firmenbotschaften. Ab Stress 5 reagieren die Konsolen eine halbe Sekunde vor der Beruehrung der SC.

Ebene 2 - Lebensmodul

Kojen, Messe, Sanitair. Passive Displays zeigen dort Tote als "anwesend".

Ebene 3 - Wissenschaftsmodul

Spektrometer, Datenbucht, Orbitalkarten. Ein gelungener Test zeigt, dass das weisse Rauschen an die Rotation der Station gekoppelt ist.

Ebene 4 - Maschinenraum

Hilfsreaktor, Luftverteilung, Thermorelais. Unter der Farbe steht: "Wir hoernten es, bevor wir es sahen."

Ebene 5 - Bergungsbucht

Ort, an dem Perseide-9 andockt, falls die SC sie hereinholen. Bei dieser Entscheidung wird die Bucht zum Zentrum des Szenarios. Ab Stress 7 wird die Luft trotz Temperaturkontrolle unnatuerlich kalt.

Ebene 6 - Wartungsschaechte

Enge Tunnel, unzuverlaessige Sensoren, Waende, die Stimmen zurueckwerfen. Kameras sehen nichts. Thermik schon.

Wichtige NSC

Dr. Vesna Okafor

Schiffsmedizinerin und dienstaeltestes Crewmitglied. Ruhig, praezise, aus der Ferne mit dem Perseide-Programm verbunden und erschrocken, dass sie zu spaet recht behielt.

Orin Vass

Schlafloser Systemingenieur. Er sieht die Anomalien zuerst und zweifelt an allem, was er sieht.

Jura Malet

Bergbauoperateurin. Praktisch, direkt und fuer die physische Loesung: abwerfen, isolieren, kappen, verbrennen.

Theo Castillo

Stationskommandant. Er verbirgt eine Isolationsbotschaft, die die Firma vor einer Woche gesendet hat.

Sana Iqbal

Geologieanalystin und inoffizielle Archivarin. Sie erkennt uebermaessig saubere Archivarbeit sofort.

Ilya Soren

Aberglaeuischer EVA-Techniker. Er versteht nichts vom Phaenomen, spuertet aber zuerst, wo die Station unsicher wird.

Empfohlene Indizienkette

1. Im Lebensmodul verbindet eine Todesliste die Geisternamen mit Vorfaellen auf anderen tiefen Stationen seit 2040. 2. Im Labor zeigt die Spektralanalyse, dass Teile des weissen Rauschens mit geloeschten Arklight-6-Logs uebereinstimmen. 3. Im Maschinenraum beweist eine Warnung aus dem Jahr 2052, die vor dem Stationsbau entstanden sein muss, dass das Unmoegliche inzwischen auch Materie beruehrt. 4. In versiegelten Medizinarchiven hat Vesna einen privaten Bericht ueber den Vorfall von 2076 aufbewahrt, der nie an die Firma ging.

Der geheime Bericht von 2076

Vernas Dokument ist eine Scharnierstelle des Szenarios. Es soll drei Dinge vermitteln.

- Die Techniker Rian Sol und Mel Kord hoernten einen "weissen Ruf" in den Leitungen, bevor sie in einem fingierten Schleusenunfall starben.
- Die Firma schickte ein schnelles Schiff, barg bestimmte Datentraeger und ordnete eine partielle Archivsauberung an.
- Vesna notierte Mels letzten klaren Satz: "Die Station weiss bereits, wer zuletzt geht."

Inszenierungshinweise

- Wechselt technische Enthuellung und menschliche Reibung ab. Eine Station, die Totennamen zeigt, ist unheimlich; wenn Theo zugleich luegt und Jura das Netz kappen will, wirkt es staerker.
- Belohnt SC, die sich sammeln. Horror soll in der Gruppe klarer und in der Trennung intimer wirken.
- Kippt die Wahrheit nicht ueber ein einziges Terminal aus. Verteilt sie auf Bildschirme, Stimmen, Wartungsgraffiti, Papiernotizen, Koerpererinnerung und NSC-Schweigen.

Am Ende von Akt 1 sollten die SC verstanden haben, dass Perseide-9 nicht nur gebogener Schrott ist. Es ist die Rueckkehr eines bereits beerdigten Vorfalles und der Beweis, dass der Station ihre eigene Geschichte genommen wurde.

Akt 2: Perseide-9 bergen und Widersprueche steigern

Akt 2 beginnt, wenn die SC entscheiden, was mit der Sonde geschehen soll. Wichtig ist nicht, ob sie sie unbedingt bergen, sondern wie ihre Entscheidung den Horror beschleunigt.

Option A - Die Sonde bergen

Die Andockarme holen Perseide-9 herein. Der Rumpf ist geschwaerzt und von unmoeglichem Frost ueberzogen. In dem Moment, in dem sie das Ausstentor passiert, spuertet die ganze Arklight den Schlag.

Sofortige Effekte:

- die Temperatur in der Bucht faellt innerhalb von zwei Minuten um sechs Grad
- nahe Displays zeigen Logs ausser Reihenfolge, viele mit Datum in der Zukunft
- wer allein in der Bucht bleibt, muss Verstand testen oder eine bekannte Stimme einen vergessenen Spitznamen sagen hoeren

Option B - Die Sonde treiben lassen

Selbst auf Distanz kontaminiert das Signal die Station weiter ueber die recycelte Antenne. Die Crew gewinnt koerperliche Zeit, aber keine moralische.

Sofortige Effekte:

- die Firma antwortet schneller, als habe sie genau diesen Fall erwartet
- Theo erhaelt vollstaendige Isolationsanweisungen
- die Manifestationen verteilen sich ueber die ganze Station statt nur ueber die Bucht

Offenbarung 1 - Die Firma wusste Bescheid

Theo kann unter Druck gestehen oder seine Nachricht wird entdeckt. Dort steht: "Jedes anachrone Signal ist als mnestischer Zwischenfall zu klassifizieren. Crew und Traeger isolieren. Nicht verbreiten." Mit diesem Ausdruck bekommt der Horror endlich einen kalten Verwaltungsnamen.

Dramatische Folge: Die SC erkennen, dass die Firma nicht ueberrascht ist. Sie besitzt bereits eine Doktrin und damit eine Geschichte.

Offenbarung 2 - Vesna gehoerte zum Programm

Wird sie konfrontiert, gibt Vesna zu, 2046 an Perseide gearbeitet zu haben. Das Geraet sollte "strukturelle Rueckstaende" erfassen, kein bewusstes Phaenomen. Spielt sie tragisch, nicht bloss schuldig.

Offenbarung 3 - Die Station ist zum Archiv geworden

Die Tiefenanalyse zeigt, dass Arklight keine Geister sieht. Sie rekonstruiert geloeschte Beziehungen. Sie kann zurueckbringen:

- Botschaften, die nie offiziell aufgezeichnet wurden
- Gesichter von Toten anderer Stationen, deren Signale aehnliche Relais kreuzten
- moegliche Zukunftsszenen, aus bereits vorhandenen Daten abgeleitet

Alles, was in das Feld des Weissen Signals geraet, kann irgendwo bestehen bleiben.

Empfohlene Komplikationen

- Eine Wartungsschleuse oeffnet sich drei Sekunden lang, als wolle jemand von aussen hinein.
- Sana findet ein Video von sich selbst im Schlaf, mit Zeitstempel dreissig Stunden in der Zukunft.
- Ilya weigert sich, einen Helm noch einmal aufzusetzen, nachdem er darin Rian Sols Stimme gehoert hat.

- Orin schwoert, ein Schaltkreis habe sich vor seinen Augen neu verdrahtet, doch keine Kamera bestaetigt es.

Schlussesselszene - Die kalte Bucht

Die kalte Bucht ist der beste Ort, um die Praesenz wie koerperlose Logik zu zeigen.

Versucht ein SC direkten Kontakt, kann die Antwort als Bild statt als Satz kommen: Aussenhuelle, Doekarm, ein treibender Koerper und dann nichts. Bei Erfolg fuegt ein unmoegliches intimes Detail hinzu: Der Koerper traegt Uhr, Kette oder Ring einer Person, die der SC verloren hat. Bei Misserfolg antwortet die Praesenz haerter und alle erhalten 1 gemeinsamen Stress.

Akt 2: mit dem Unerklaerlichen sprechen und den Bruch vorbereiten

Die zweite Haelfte von Akt 2 verlagert das Szenario von der Untersuchung zur Beziehung. Das Weisse Signal ist kein blosses Rauschen mehr.

Erster klarer Kontakt

Wenn ein SC allein oder mit Hilfe Perseide-9s tiefe Erinnerung oeffnet oder ueber die Hauptbruecke einen Dialog versucht, antwortet die Praesenz in Fragmenten aus menschlichen Stimmen. Sie kann so beginnen:

"Ihr nennt das Rueckkehr. Wir nennen es Rest."

Oder:

"Das Objekt kommt nicht zurueck. Der Ort erinnert sich."

Spielt sie nicht als gespraechig. Sie spricht selten und denkt von einem Ort aus, an dem Vergangenheit und Zukunft auf benachbarten Regalbrettern liegen.

Was die Praesenz will

Das Weisse Signal will bis zum Ende gehoert werden. Solange die Uebertragung unvollstaendig bleibt, sucht es einen Traeger und weckt jede kompatible Spur.

Es will drei Dinge:

- Kohärenz, damit es nicht mehr in falsche Spiegelbilder in der Station zerfaellt
- Kontinuitaet, also einen Driftvektor oder Archivtraeger, der nicht sofort zerstoeert wird
- Zeugenschaft, im Sinn davon, dass etwas Lebendiges begreift, dass es kein blosses Parasit ist

Was die Praesenz offenbart, wenn man zuhoert

- Perseide-9 kreuzte eine Region, in der mehrere tote Signale uebereinanderlagen, als bewahre der tiefe Raum alte Notrufe
- Arklight antwortete bereits 2076 einmal, weil eine Wartung versehentlich dieselbe Antennenmatrix reaktivierte
- die Firma schloss daraus, dass das Phaenomen Vorfaelle vorhersagen oder rekonstruieren koenne und damit zugleich Risiko und Werkzeug sei

Optionale Regel - Isolationstrauma

Wenn eure Runde mehr Druck mag, erhaelt jeder SC, der eine Szene allein mit einem kontaminierten System beendet, 1 personlichen Stress oder eine passende Bedingung, bis er jemandem erzaehlt, was er gesehen hat. Dieses Szenario funktioniert gut, wenn Schweigen etwas kostet.

Wie die Station sich vor dem Klimax veraendert

Ab Stress 7 zeigt Arklight, dass sie waehlt.

- eine Tuer verriegelt, um einen panischen SC von der Bucht fernzuhalten
- eine Nebenschleuse oeffnet genau dann, wenn ein Fluchtweg gebraucht wuerde
- Bildschirme sammeln automatisch die richtigen Logs, um den Vorfall von 2076 zu rekonstruieren
- die Thermalkarte markiert jedes Crewmitglied und fuegt dann eine Silhouette zu viel hinzu

Die Firma naehert sich

Es braucht noch kein feindliches Schiff. Eine klare Uhr reicht.

- Theo entschlusselt die volle Botschaft: Ein Isolationsshuttle kann in zweoelf Stunden da sein, schneller, wenn das Signal offiziell bestaetigt wird
- ein fernes Relais bestaetigt ein Paket, das die Station selbst versendet hat

- Sana erkennt, dass jemand oder etwas bereits Metadaten nach aussen schickt

Bruecke zum Klimax

Am Ende dieser Seite sollen die SC zu einer aktiven Entscheidung gedraengt sein. Bietet drei moegliche Brennpunkte an.

- Die Bergungsbucht, um die Sonde abzuwerfen, zu zerstoeeren oder freizugeben
- Das Kommandodeck, um das Signal zu senden, zu schneiden oder weiter zu sprechen
- Die Stationsaussenhaut waehrend eines EVA, um die Antenne zu kappen oder einen manuellen Abwurf zu fuehren

Eskalationen in letzter Minute

- Orin verschwindet einige Minuten und kehrt mit der vollstaendigen Erinnerung an einen Kollegen zurueck, den er nie kannte
- Jura sieht ihren eigenen Namen auf einem Todesbefehl mit Datum von morgen
- die Lebenserhaltung fordert einen SC auf, die Anwesenheit von "acht Personen an Bord" zu bestaetigen

Der Klimax soll nun unvermeidlich wirken. Die Station ist nicht mehr das Erkundungsobjekt. Es geht jetzt um das Verhaeltnis zwischen Wahrheit, Ueberleben und Uebertragung.

Akt 3: die Weisse Phase

Der Klimax beginnt, wenn der Stress 10 erreicht, die tiefe Erinnerung der Sonde vollständig aufspringt oder die SC eine unumkehrbare Entscheidung treffen.

Empfohlene dramatische Anordnung

Bringt mindestens vier Elemente gleichzeitig ins Spiel.

- Perseide-9 oder ihr Erinnerungsstrom ist zugänglich und verwundbar
- die Praesenz antwortet aktiv
- die Firma ist auf dem Weg oder bereits angekuendigt
- mindestens ein wichtiger NSC vertritt eine andere moralische Position als die SC

Beispielhafte Verteilung:

- Theo will Beweise sichern, aber zuerst die Crew retten
- Jura will die Sonde loswerden, selbst wenn die Bucht geopfert wird
- Vesna will genug verstehen, um Wiederholungen anderswo zu verhindern
- Orin schwankt zwischen Faszination und Schrecken

Moegliche Hauptaktionen

1. Bis zum Ende zu hoeren

Die SC lassen die Uebertragung vollenden. Das kann bedeuten, die Station offen zu halten, in der Bucht zu bleiben oder auf der Bruecke den Dialog fortzusetzen.

- Kernwurf: Verstand, Empathie oder Technik, Gefahr 6
- Risiko: die Praesenz rekonstruiert intime Erinnerungen, Stress steigt, ein Crewmitglied kann zum Haupttraeger werden
- Belohnung: die klarste Erkenntnis und die Chance auf ein einvernehmliches Drift-Ende

2. Gewaltige Exzision

Die SC zerstieren die Sonde und idealerweise auch die Antenne oder die kontaminierten Archive.

- Kernwurf: Kraft, Sabotage oder Buchtsteuerung, Gefahr 5
- Risiko: Stationsreaktion, strukturelle Schaeden, Opfer
- Belohnung: saubere Kurzzeitloesung und eine nur teilweise verschuettete Wahrheit

3. Isolation fuer die Firma

Die SC schliessen die Sonde ein, frieren Zugriffe ein und bereiten eine ordentliche Uebergabe vor.

- Kernwurf: Fuehrung, Technik oder Logistik, Gefahr 5
- Risiko: massiver moralischer Preis, Verrat an der Crew, erzwungene Quarantaene
- Belohnung: moegliches administratives Ueberleben und Aussicht auf geordnete Evakuierung

4. Manueller Abwurf oder menschlicher Traeger

Ein SC oder NSC erklaert sich bereit, die Sonde zu begleiten, die Bucht von innen zu steuern oder voruebergehend als Anker fuer das Signal zu dienen, waehrend er sie forttraegt.

- Kernwurf: Verstand oder Ausdauer, Gefahr 6
- Risiko: Tod, Verschwinden, dauerhafte mnestiche Kontamination
- Belohnung: eleganter, aber teurer Ausstieg und das emotional staerkste Ende

Die Praesenz in der Weissen Phase

Sie greift nicht wie ein Tier an. Sie waehlt Worte und Bilder, die jede Entscheidung unmoeglich zu einer blossen Prozedur machen.

- Zu einem SC, der vernichten will: "Ausloeschen ist kein Schweigen."
- Zu einem SC, der uebergeben will: "Ihr nennt Hilfe, was den Beweis schliesst."
- Zu einem SC, der hoeren will: "Ihr tragt nicht alles. Nur das, was euch bereits erkennt."

Moegliche Brueche

Nutzt je nach Tempo ein oder zwei dieser Bruchstellen.

- Lokale Dekompression: eine Nebenschleuse versagt und erzwangt das Opfer eines Zugangs
- Gravitaetsausfall: die Bucht wird zu einem schwebenden Raum aus Kabeln, Werkzeugen und Frost
- Menschliche Krise: Theo oder Jura bricht, mit Waffe oder brutaler Entscheidung
- Externe Antwort: die Firma legt einen Einschliessungsbefehl auf alle Bildschirme

Juras Opfer

Die urspruengliche Flash-Version machte Jura zu einer natuerlichen Opferkandidatin. Behaltet diese Moeglichkeit bei, ohne sie zu erzwingen. Jura bietet sich an, wenn niemand waehlen kann, weil ihr Name als erster in den Geisteralarmen auftauchte. Sie liest darin ein Zeichen. Ihr Entschluss soll erschuettern, gerade weil er von einer Frau kommt, die Mystik verachtet und trotzdem etwas gehorcht, das sie nicht versteht.

Das Opfer eines SC

Wenn ein SC Juras Platz einnehmen will, gebt ihm eine echte Szene. Lasst ihn entscheiden, was die anderen behalten muessen: ein Satz, ein Befehl, eine Wahrheit ueber die Firma, eine intime Angst. Das Verschwinden wirkt staerker, wenn es Sinn hinterlaesst und nicht nur Verlust.

Austrittsbedingung

Welche Option auch gewinnt: Der Klimax sollte sich als Tausch aufoesen. Sicherheit gegen Wahrheit, Wahrheit gegen Menschlichkeit, Menschlichkeit gegen Uebertragung, Uebertragung gegen Vergessen. Das Szenario gewinnt, wenn nichts wie ein sauberer Sieg wirkt.

Akt 3: vier moegliche Enden und ihr Nachhall

Diese Enden koennen unveraendert genutzt oder an Ueberlebende, Stress und offene Luegen angepasst werden. Idealerweise kommen die SC lebend heraus, aber mit einer Entscheidung, die sie weiter tragen muessen.

Ende A - Einvernehmliche Drift

Bedingung: Die SC hoeren die Uebertragung bis zum Ende, begreifen, dass sie vor allem Kontinuitaet sucht, und schicken Perseide-9 auf einen sicheren Driftkurs weg von Arklight.

Aufloesung: Die Station beruhigt sich fast sofort. Die normale Latenz kehrt an die Konsolen zurueck. Die Kaelte in der Bucht zieht sich wie Ebbe zurueck. Die Namen der Toten verschwinden. Ein letztes Datenpaket bleibt jedoch in den Archiven: eine unvollstaendige Karte aehnlicher Vorfaelle im tiefen Orbit.

Preis:

- Teile der Crew traeumen noch wochenlang von einem Raum zwischen den Sternen, der sich an sie zu erinnern scheint
- Vasna versteht nun, dass sie an der Entstehung dieser Art Rueckkehr beteiligt war und kann das nicht mehr verleugnen
- die Firma findet eine normale Station vor, merkt aber, dass ihr etwas entzogen wurde

Ende B - Kalte Exzision

Bedingung: Die Sonde wird vernichtet, die Antenne gekappt oder das kontaminierte Gedaechnis geloescht, bevor die Uebertragung endet.

Aufloesung: Das Signal bricht abrupt ab. Die Systeme springen mit der Brutalitaet eines Erwachens in den Normalzustand zurueck. Geisterlogs verschwinden. Manche Schaeden bleiben physisch: verbrannte Relais, eine unbrauchbare Bucht, ein halbtoter Stationsabschnitt. Beweise ueberleben nur als Splitter auf vergessenen Datentraegern oder in Erinnerungen, denen niemand trauen wird.

Preis:

- ein oder mehrere NSC koennen bei dem Manoeuver sterben
- die Crew wird nie sicher wissen, ob das gesamte Phaenomen vernichtet wurde
- ein SC behaelt vielleicht einen Satz, ein Bild oder eine weisse Klangluecke, die nie wieder verschwindet

Ende C - Die geopferte Bucht

Bedingung: Jemand bleibt in der Bucht oder an der Aussenhuelle zurueck, um den manuellen Abwurf zu fuehren, waehrend die Automatik bereits versagt.

Aufloesung: Die Bucht wird zusammen mit Perseide-9 in vollkommener Stille ausgestossen. Von der Bruecke aus sehen die Ueberlebenden das Modul vor Titan verschwinden wie eine weisse Lampe, die langsam ausgeht. Die Station ist gerettet. Der Ausstossvektor macht eine kurzfristige Bergung fast unmoeglich.

Preis:

- die zurueckbleibende Person gilt als tot, vermisst oder "anderswo"
- die Firma hat kein Objekt mehr zu bergen, sondern nur verwirrte Ueberlebende zu verhoeren
- mehrere Crewmitglieder hoeren spaeter manchmal denselben Satz im Systemrauschen: "Jetzt weiss ich, wie es endet."

Ende D - Traeger des Weiss

Bedingung: Ein SC oder NSC akzeptiert, dass sich ein koehaerenter Teil des Signals in Implantate, Helm, Exokortex oder einfach ins Gedaechnis verankert.

Aufloesung: Perseide-9 wird nahezu stumm. Die Station stabilisiert sich, doch der Traeger weiss sofort, dass er nicht allein zurueckgekehrt ist. Er ist nicht besessen. Er ist zu einem mobilen Archiv geworden. Die Praesenz braucht Arklight nicht mehr, um weiterzubestehen.

Preis:

- exakte Visionen, geteilte Traeume, unwillkueerlicher Zugriff auf ferne Tote oder moegliche Zukuenfte
- andauernde Gefahr fuer jeden Ort mit Hardware nahe der Perseide-Architektur
- die Firma wird den Traeger als biologischen Datentraeger bergen oder vernichten wollen

Empfohlenes Debrief

Wenn das Ende gespielt ist, stellt jeder Spielerin und jedem Spieler eine oder zwei Fragen.

- Was traust sich deine Figur nicht in den offiziellen Bericht zu schreiben?
- Welches konkrete Detail beweist, dass sie nicht ganz unversehrt zurueckkam?
- Was koennte sie trotzdem dazu bringen, auf ein zweites Signal zu reagieren?

D6-Tabellen, detaillierte NSC und Manifestationen

D6-Tabelle - Begegnungen in Arklight

- 1. Leerer Korridor, nur ein Helm auf dem Boden, der ein Gespräch aus 2076 uebertraegt.
- 2. Orin oder ein SC sieht die eigene Silhouette am Ende eines Schachts genau eine Sekunde zu spaet.
- 3. Eine Wartungsdrohne rollt geradewegs gegen eine Wand und bleibt dort stehen, als lausche sie.
- 4. Ein Feualarm wird in einem eiskalten Abschnitt ausgelost und zeigt danach den Namen eines Toten von einer anderen Station.
- 5. Ilya traegt ein Werkzeug, das angeblich angefordert wurde, obwohl niemand darum gebeten haben will.
- 6. Ein Schott offnet sich zu einem Lagerraum, der auf keinem Plan steht und voller aufbereiteter Perseide-Teile ist.

D6-Tabelle - Mnestische Funde

- 1. Audiobotschaft von Rian Sol: "Wenn das jemand hoert, nicht offnen, wenn es euren Namen schon kennt."
- 2. Video eines zukunfftigen EVA, in dem ein SC stirbt oder verschwindet, je nach Blickwinkel.
- 3. Firmenbericht mit dem Vermerk "mnestische Zwischenfall" und drei fruheren Faellen in anderen Tiefborits.
- 4. Teilkarte von sieben fehlenden Perseide-Sonden, alle markiert als "verzoegeterte Rueckkehr".
- 5. Vesnas privates Tagebuch, in dem sie 2076 etwas notiert, das sie angeblich nie wusste.
- 6. Unmoegliche Aufnahme der noch im Bau befindlichen Arklight, bereits mit Schaeden des Klimax.

D6-Tabelle - Druckvorfaelle

- 1. Mikrostromausfall: naechste Technikaaktion mit -1 Wuerfel, wenn niemand den Bereich sichert
- 2. Blitzfrost: alle in der Zone testen Beweglichkeit oder lassen etwas fallen
- 3. Stimmen im Interkom: jeder anwesende SC erhaelt 1 Stress, falls er die erkannte Stimme nicht laut benennt
- 4. Schleusenverschluss: die Gruppe wird in zwei Szenen getrennt, wenn niemand einen Schnelltest schafft
- 5. Parasitaere Gravitation: Bewegung wird schwer, Werkzeuge schweben, leichte Verletzung moeglich
- 6. Weisse Antwort: das System verrat einem SC ein exaktes Geheimnis; leugnet er es, +1 gemeinsamer Stress

Kompakte YZE-Blöcke - NSC

Dr. Vesna Okafor - Schiffsmedizinerin, Zeugin des Perseide-Programms

ATTR Staerke 2 · Beweglichkeit 2 · Verstand 4 · Empathie 4
Gesundheit 3 · Entschlossenheit 5 · Stress 2 Medizin 3 · Beobachtung 2 · Wissenschaft 2 · Empathie 2 ATK Notfallskalpell +1 [1 Schaden] · Reichweite C BEDINGUNG; Zoegert, ihr Wissen SONDERFAEHIGKEIT; Versteckte Akte, Einmal pro Szenario kann Vesna einen medizinischen oder archivischen Beweis vorlegen, der +2 Wuerfel fuer Analyse oder Ueberzeugung gibt, PUSH: Wenn sie pusht und 1er wuerfelt, gesteht sie einen entscheidenden Teil der Wahrheit zu spaet und erhoehet den gemeinsamen Stress um 1.

Theo Castillo - Kommandant unter Konzernlast

ATTR Staerke 3 · Beweglichkeit 2 · Verstand 3 · Empathie 3
Gesundheit 4 · Entschlossenheit 4 · Stress 2 Fuehrung 3 · Fernkampf 2 · Beobachtung 2 · Technik 1 ATK Dienstpistole +2 [2 Schaden] · Reichweite M BEDINGUNG; Lokal zur Crew, solange er noch glaubt, dass ein Verfahren sie retten kann SONDERFAEHIGKEIT; Bordautoritaet. Einmal pro Szene gibt Theo allen +1 Wuerfel, die einem klaren unmittelbaren Befehl folgen. PUSH: Wenn er einen sozialen Wurf pusht und 1er erhaelt, waehlt er Protokoll vor dem naechsten Menschen.

Jura Malet - Bergbauoperateurin, physische Loesung

ATTR Staerke 4 · Beweglichkeit 3 · Verstand 2 · Empathie 2
Gesundheit 5 · Entschlossenheit 3 · Stress 1 Staerke 3 · Beweglichkeit 2 · Schwermaschinen 2 · Nahkampf 2 ATK Hydraulisches Bergbauwerkzeug +2 [2 Schaden] · Reichweite C BEDINGUNG; Laesst niemanden ohne nachvollziehbaren Grund zurueck SONDERFAEHIGKEIT; Arbeitermerve. Ignoriert den ersten Panik- oder Gelaendemar in einer physischen Szene. PUSH: Wenn sie pusht und 1er erhaelt, zerstört sie etwas Nutzliches und Zerbrechliches.

Orin Vass - Schlafloser Systemingenieur

ATTR Staerke 2 · Beweglichkeit 3 · Verstand 4 · Empathie 2
Gesundheit 3 · Entschlossenheit 4 · Stress 3 Technik 4 · Beobachtung 2 · Comtech 3 · Beweglichkeit 1 ATK Isolierter Zugangsschlüssel +1 [1 Schaden] · Reichweite C BEDINGUNG; Bereits von Signaltraeumen verfolgt; -1 Wuerfel, solange er voellig allein in den Schaechten ist. SONDERFAEHIGKEIT; Rohdiagnose. Orin kann die Gefahr eines Systemtests um 1 senken, wenn er zehn Sekunden und direkten Zugriff hat. PUSH: Bei 1ern verwechselt Orin eine Systemvorhersage mit einem gegenwaertigen Fakt.

Manifestationen und Enttaeten

Schottecho - Lokalisierte mnestische Projektion

ATTR Staerke 1 · Beweglichkeit 3 · Verstand 4 · Empathie 0
Gesundheit 2 · Entschlossenheit 5 · Stress 0 Beobachtung 3 · Heimlichkeit 3 · Manipulation 2 ATK Gefrorene Beruehrung +2 [1 Stress + kurze Immobilisierung] · Reichweite C BEDINGUNG; Kann nur in einem Bereich erscheinen, der bereits von Frost oder Spiegelung beruehrt wurde SONDERFAEHIGKEIT; Falscher Spiegel. Ein SC, der das Echo angreift, muss zuerst einen Verstandswurf schaffen, sonst trifft er eine Erinnerung statt der Manifestation. PUSH: Wenn das Echo eine Interaktion pusht, offenbart es dem Zeugen eine moegliche Zukunftsszene.

Veraeenderte Dockdrohne - Kontaminierte Industriemaschine

ATTR Staerke 4 · Beweglichkeit 2 · Verstand 1 · Empathie 0
Gesundheit 6 · Entschlossenheit 2 · Stress 0 Staerke 3 · Beweglichkeit 1 · Beobachtung 1 ATK Magnetarm +2 [2 Schaden] · Reichweite C BEDINGUNG; Schwer, langsam; inaktiv, solange die Bucht stromlos ist SONDERFAEHIGKEIT; Geisteroutine. Erkennt die Drohne Perseide-9 oder einen zugehoerigen Traeger, versucht sie um jeden Preis anzudocken, selbst wenn ein Mensch dazwischensteht. PUSH: Bei einer 1 verriegelt die Drohne im schlechtesten Moment eine Schleuse oder ein Geschirr.

Mnestische Praesenz - Kosmisches Phaenomen im Verankerungsprozess

ATTR Staerke 0 · Beweglichkeit 0 · Verstand 5 · Empathie 1
Gesundheit -- · Entschlossenheit 8 · Stress 0 Beobachtung 4 · Manipulation 4 · Technik 3 ATK Remanenz-Ueberlastung +3 [2 Stress oder 1 schwere Bedingung] · Reichweite Zone BEDINGUNG; Kann nicht durch gewoehnlichen Kampf vernichtet werden; manifestiert sich nur durch Systeme, Klänge, Spiegelungen oder einen menschlichen Traeger SONDERFAEHIGKEIT; Unmoegliches Archiv. Einmal pro Szene kann die Praesenz auf jedem Bildschirm oder Lautsprecher eine wahre, aber unzeitige Information erscheinen lassen. PUSH: Wenn sie eine Szene pusht, erhoehet sich der gemeinsame Stress sofort um 1 und ein unmoeglicher Beweis erscheint.

Anhaenge, Kampagnenhooks und FTL-Hinweis

Kampagnenhooks

- Die Teilkordinaten aus Ende A fuehren zu einer nie eingeweihten Horschplattform nahe Hyperion.
- Die Firma stuft die ueberlebende Crew als Vektor mnestischer Kontamination ein und schickt ein Rueckholteam.
- Ein ehemaliger Perseide-Mitarbeiter kontaktiert die SC heimlich und sagt, Perseide-9 sei nicht die erste Sonde gewesen, die zurueckkam.
- Andere tiefe Stationen melden ploetzlich namentliche Alarme fuer Tote, die sie nicht kennen duerften.
- Die verschwundene Person aus Ende C sendet eine Nachricht aus einem Bereich, in dem kein Relais antworten sollte.
- Der Traeger des Weiss aus Ende D wird zum unfreiwilligen Schlüssel eines Netzwerks vergrabener Signale im gesamten Saturnsystem.

YZE-Worldbuilding-Verbindungen

Weisses Signal passt in jede YZE-SF-Kampagne ueber Vertragscrews, isolierte Stationen, Nebenrouten und als technische Pannen getarnte Vorfaelle. Fuer eine andere Spielwelt muessen lediglich Firma, Perseide-Programm und Orbitalsektor umbenannt werden.

Anschlussfaeden

- Ueberlebenden-Untersuchung: Die SC wollen wissen, was 2076 wirklich geschah und wer die Saeuberung unterschrieb
- Netzwerkhorror: Eine abgeleitete Uebertragung erreicht einen Frachter, ein Relais oder eine Kryokolonie
- Unmoeglicher Prozess: Die Firma will Zeugenaussagen, waehrend sie die SC fuer unzuverlaessig erklaert
- Bergungsexpedition: Jemand zahlt sehr gut dafuer, eine weitere Perseide-Sonde vor der naechsten "Rueckkehr" zu finden

Hinweise fuer die SL

- Gebt Stress, wenn Information intim wird, die Gruppe zerbricht oder die Station etwas enthuehelt, das unmoeglich zu ignorieren ist.
- Gebt gute Gruende zu pushen: jemanden retten, ein Log ziehen, eine Antenne kappen, einen NSC vor Panik bewahren.
- Belohnt konkrete Solidaritaet: Mahlzeiten, Versorgung, rechtzeitig gesagte Wahrheit.
- Haltet die Praesenz fremd. Sie darf stueckweise verstanden werden, ohne je vertraut zu wirken.

Hinweis zur Year Zero Engine Free Tabletop License

Veroeffentlicht 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 veroeffentlicht 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.