

Cover & Pitch



YZE

SETTING

"LOOP — Jede Lösung ist eine Lüge"

YZE · Alle Stufen · Kampagne (4-8 Sitzungen) · Deutsch

LOOP

Jede Lösung ist eine Lüge.

> **[INHALTSWARNUNG]** > Dieses Setting enthält Themen kosmischen Horrors, Realitätsverlusts, Identitätsparadoxien und der Auslöschung von Bewusstsein. Die Figuren verlieren nach und nach die Gewissheit darüber, wer sie sind, in welchem Knoten sie sich befinden, zu welcher Zeit und mit welchen Erinnerungen. Das ist kein Action-Setting: Es ist ein Setting traumatischer Erkenntnis.

Pitch - Für die Spielleitung

Die Schleife.

Seit der dritten Iteration hat sich das Wort in die Sprache eingeschlichen wie ein Ölfleck auf Wasser: Es breitet sich aus, es glänzt, es hat keine klaren Ränder. Die erste Invasion tötete vier Milliarden Menschen in achtzehn Tagen. Die Maschine wurde aktiviert. Die Zeit wurde zurückgedreht. Die zweite Invasion tötete drei Milliarden - wir hatten gelernt. Die Maschine wurde aktiviert. Die Zeit wurde zurückgedreht. Die dritte Invasion tötete zwei Milliarden. Wir hatten noch mehr gelernt. Die Maschine wurde aktiviert. Wir befinden uns nun in der vierten Iteration. Wir haben noch besser gelernt.

Und trotzdem kommen sie zurück.

****Die Enthüllung, die eure Spieler selbst herausfinden müssen**:** Die Quanteninstruktion, die Technologie, mit der sich die Zeit zurückdrehen lässt, sendet ein Signal in die Raumzeit. Genau dieses Signal verfolgen die Resonanten. Jedes Mal, wenn die Menschheit die Maschine aktiviert, um ihren Fehler zu korrigieren, sendet sie ein neues Leuchtfeuer aus. Es sagt: *Wir sind hier, wir existieren, kommt.* Die Lösung ist das Problem. Die Rettung ist der Köder. Und seit drei Iterationen hat niemand den Mut gefunden, sie abzuschalten.

****Der Ton**** ist systemischer Zweifel. Kein sauberes Heldentum, kein offensichtlicher Sieg. *Dark* (die Serie), *Annihilation* (der Film), *Arrival* (der Film): Diese Werke wissen, dass die tiefste Angst nicht der Tod ist, sondern das Nichtverstehen. Die Resonanten hassen euch nicht. Sie begreifen nicht, dass sie euch Leid zufügen. Und genau das ist schlimmer.

<!-- [LAYOUT; SEITE 2 - Dunkel blau-grauer Hintergrund, stilisierte Karte der Erde 2157 mit Knotenmarkierungen, Text in zwei Spalten. Fraktionskästen in klar getrennten Blöcken.] -->

Das Universum (Iteration N)

Erde, 2157 - Nach der dritten bekannten Iteration

Von außen betrachtet wirkt die Erde des Jahres 2157 wie ein Planet organisierter Überlebensfähigkeit. Die großen Metropolen wurden nach Notfallmustern wieder aufgebaut: modulare Strukturen, integrierte Bunker, Evakuierungssysteme. Jedes öffentliche Gebäude kann innerhalb von vierzig Sekunden zu einem Schutzraum werden. Jeder Bewohner hat eine grundlegende Verteidigungsausbildung erhalten. Ordnung herrscht. Angst ebenfalls, doch niemand benennt sie.

Von innen sieht es anders aus. Die Bevölkerung ist in zwei unsichtbare, aber absolute Kategorien geteilt: diejenigen, die sich erinnern, und diejenigen, die vergessen haben. Die Ersten haben mehr als eine Iteration mit intakten Erinnerungen überstanden. Die Zweiten sind die übrigen neun Milliarden, die dasselbe Leben von Beginn an gelebt haben, ohne zu wissen, dass sie es schon einmal gelebt, schon einmal Panik erlebt und schon einmal gesehen haben, wie ihre Angehörigen absorbiert wurden.

Die Looper

Niemand weiß genau, warum manche Menschen ihre Erinnerungen von einer Iteration zur nächsten behalten. Die vorherrschende Theorie spricht von einer natürlichen Empfindlichkeit für Quantkohärenz, einer Art Immunität gegen Auslöschung. Looper erkennen einander an feinen Zeichen: eine allzu präzise Formulierung über ein Ereignis, das noch nicht geschehen ist, ein Blick, der nicht zuckt, wenn andere eine neue Katastrophe entdecken, die Art, wie sie genau in dem Moment zum Himmel sehen, in dem die ersten Sonden die Ankunft der Resonanten registrieren.

Vielleicht gibt es weltweit dreihunderttausend von ihnen. Vielleicht weniger. Sie bilden geheime Netzwerke, tauschen Informationen zwischen Iterationen aus und versuchen, ein kollektives Gedächtnis der Schleife aufzubauen. Einige sind erschöpft. Einige sind zerbrochen. Einige sind zu etwas geworden, für das die Menschheit noch kein Wort hat.

Die Architekten der Rückkehr

Eine inoffizielle, aber äußerst mächtige Fraktion. Die Architekten kontrollieren die sieben QI-Terminals, die über den Planeten verteilt sind. Diese Terminals sind die Aktivierungsknoten der Zeitmaschine, die eigentlichen Hebel der Iteration. Jedes Terminal wird von einer Eliteeinheit des Militärs bewacht, durch automatische Löschrouten bei Eindringen geschützt und offiziell als "Klimaforschungsinfrastruktur der Stufe 5" geführt.

Die Architekten glauben aufrichtig, dass die Schleife gewonnen werden kann. Dass sie durch genügend Iterationen, genügend Lernen und immer perfektere Verteidigungsmaßnahmen die Kombination finden werden, mit der sich die Invasion endgültig abwehren lässt. Sie haben noch nicht verstanden, oder weigern sich zu akzeptieren, dass jede Aktivierung eines Terminals eine neue Einladung ist.

Das Abkommen des Schweigens

Die Regierungen wissen Bescheid. Nicht alle Einzelheiten, nicht die volle Wahrheit über die Resonanten, aber genug. Ein nicht unterzeichneter, nicht niedergeschriebener Vertrag, der nur in den trainierten Erinnerungen von zweihundertfünfzig planetaren Entscheidungsträgern zirkuliert, besagt, dass keinerlei Informationen über frühere Iterationen öffentlich werden dürfen. Die offizielle Begründung lautet: Wahrung des sozialen Zusammenhalts. Der wahre Grund ist, dass niemand weiß, wie man zehn Milliarden Menschen erklären soll, dass sie bereits mindestens einmal gestorben sind.

> **[SL-TIPP]** Die allgegenwärtige Paranoia ist eure Verbündete. Die SC sind Looper - sie wissen Dinge, die andere nicht wissen. Spielt mit Isolation: Wenn man weiß und die anderen nicht wissen, beginnt man irgendwann daran zu zweifeln, was man selbst weiß.

<!-- [LAYOUT: SEITE 3 - Tiefschwarzer Hintergrund mit transluzenten geometrischen Silhouetten der Resonanten. Werteblocke in Spalten. Feindselige und fremdartige Stimmung.] -->

Die Außerirdische Bedrohung

Die Resonanten

Sie kommen nicht von einem Planeten. Sie kommen aus einem Raum, den die Physiker der Quanteninstruktion "das Substrat" nennen, eine Schicht der Wirklichkeit, die direkt an die Zeit selbst grenzt und in der sich Quantensignale wie Sedimente ablagern. Die Resonanten haben sich in dieser Umgebung entwickelt. Sie *sind* aus dem Substrat. Was sie auf der Erde tun, nennen sie, soweit man es erahnen kann, eine Sammlung.

Sie zerstören nicht. Sie *absorbieren*. Ein absorbiertes Mensch stirbt nicht sofort: Er wird nach und nach zu einem Relais, einem Verstärker für das QI-Signal, zu einem lebenden Knoten im Netzwerk der Resonanten. Die Erfahrung der Absorption, wie sie die wenigen frühen Überlebenden beschreiben, fühlt sich an wie ein *Umformatieren*. Die Erinnerungen sind noch da, aber anders angeordnet, wie eine Bibliothek, in der jemand die ganze Systematik verändert hat.

Was die Resonanten wirklich furchteinflößend macht, ist nicht ihre Macht. Es ist das gegenseitige Nichtverstehen. Sie wissen nicht, dass Menschen leiden. Sie verstehen kein subjektives Bewusstsein, nur das Signal. Wenn sie jemand absorbieren, glauben sie, ein Geschenk zu machen: die Integration in ein viel größeres Netz. Dass wir uns dagegen wehren, verwirrt sie. Unsere Schreie sind für sie Törrauschen.

Ihre Gestalt verändert sich je nach Zeitknoten. Dasselbe Wesen kann in einem Knoten als Säule geometrischen Lichts erscheinen und in einem anderen als neblige Masse transluzenter Membranen. Ihr eigentlicher Körper, falls "Körper" überhaupt sinnvoll ist, existiert im Substrat.

YZE-Werteblocke - Die Resonanten

<!-- [LAYOUT: Drei Werteblocke in Spalten, mit jeweils eigenem Symbol für jeden Resonanten-Typ.] -->

Resonanter Sammler *(Späher)*

Attribut	Wert	Schlüsselfertigkeit
Stärke (PHY)	4	3
Beweglichkeit (AGI)	3	Ausweichen 3
Empathie (EMP)	5	Manipulation 4

****Widerstandspunkte:**** PHY 4 / MEN 3 ****Initiative:**** D6+3
****Schnelle Aktion:**** Leichte Absorption *(Kontakt, Ziel macht einen MEN-Wurf Danger 5 oder verliert 1 Mentalpunkt)*
****Langsame Aktion:**** Signalpuls *(alle Menschen auf kurze Distanz machen einen Zeitdrift-Wurf oder erhalten 1 Driftpunkt)*
****Besondere Fähigkeit:**** *Signalsucher* - wird instinktiv zu QI-Terminals hingezogen. Kann nicht davon überzeugt werden, sich von einem aktiven Terminal zu entfernen.

Resonanter Weber *(Konstrukteur)*

Attribut	Wert	Schlüsselfertigkeit
Stärke (PHY)	2	1
Beweglichkeit (AGI)	1	Empathie
Empathie (EMP)	8	Manipulation 6

****Widerstandspunkte:**** PHY 2 / MEN 6 ****Initiative:**** D6+1
****Schnelle Aktion:**** Netzwerk *(zielt auf zwei Menschen in kurzer Distanz, EMP-Wurf Danger 7 - bei Fehlschlag teilen beide ihre mentalen Verletzungen bis zum Ende der Szene)*
****Langsame Aktion:**** Gewebe *(erschafft eine permanente Verbindung zwischen zwei absorbierten Opfern - sie spüren die Emotionen des anderen selbst auf Distanz)*
****Besondere Fähigkeit:**** *Knotenbauer* - kann einen Mikro-Zeitknoten (Zone 5m) stabilisieren, der 1D6 Stunden anhält und Zeitdrift-Würfe im Inneren verzerrt.

Resonanter Knoten *(Boss)*

Attribut	Wert	Schlüsselfertigkeit
Stärke (PHY)	6	5
Beweglichkeit (AGI)	2	-
Empathie (EMP)	10	Manipulation 8

****Widerstandspunkte:**** PHY 6 / MEN 8 ****Initiative:**** D6+2
****Schnelle Aktion:**** Substratschlag *(kurze Reichweite, PHY-Schaden 2, ignoriert gewöhnliche Rüstung)*
****Langsame Aktion:**** Tiefe Absorption *(EMP-Wurf gegen EMP des Ziels - bei Fehlschlag erhält das Ziel sofort den Zustand ECHO)*
****Besondere Fähigkeit:**** *Drift* - kann sich einmal pro Kampf zwischen zwei bekannten Knoten teleportieren. Seine Ankunft erzeugt eine lokale Zeitverzerrung: Alle anwesenden Menschen machen sofort einen Zeitdrift-Wurf.

> ****[SL-TIPP]**** Die Resonanten fliehen nicht und greifen nicht aus Wut an. Sie handeln mit der ruhigen Logik eines Organismus, der Ressourcen sammelt. Sie ignorieren Beleidigungen, verbale Drohungen und Warnungen. Dieses Schweigen ist beängstigender als jede aggressive Reaktion.

<!-- [LAYOUT: SEITE 4 - Strukturierter Hintergrund mit Knoten-Diagramm als Wasserzeichen. Regeln in klar getrennten Blöcken. Desynchronisationstabelle mit ansteigender Warnfarbe.] -->

LOOP-Mechanik (Hausregeln für YZE)

> **[REGEL - YZE-Kompatibilität]** Alle Mechaniken auf dieser Seite ergänzen das YZE-SRD, ohne es zu ersetzen. Die Standardfertigkeiten (Stärke, Beweglichkeit, Empathie und ihre zugehörigen Fertigkeiten) funktionieren normal. Die beiden neuen Fertigkeiten, *Zeitdrift* und *Quanteninterface*, werden der bestehenden Liste hinzugefügt und sind an das Attribut Mental gekoppelt.

Eine Zeitrücksetzung Einleiten

Um die Zeit zurückzudrehen (eine neue Iteration zu erzeugen), braucht es:

1. **Zugang zu einem QI-Terminal** - Die sieben planetaren Terminals sind militarisiertere Anlagen. Um eines zu erreichen, sind je nach Vorgehen Heimlichkeits-, Manipulations- oder Kampf-Würfe nötig. 2. **Wurf auf Quanteninterface** - Die Schwierigkeit hängt vom Zustand des Terminals ab:

Zustand des Terminals	Schwierigkeit	Aktivierungsdauer	Betriebsbereit und gesichert
4 Erfolge	10 Minuten	Beschädigt	3 Erfolge
30 Minuten	10 Minuten	10 Minuten	10 Minuten

3. **Stresskosten** - Jeder Versuch, ob erfolgreich oder nicht, verursacht 2 Stress bei allen anwesenden Loopern. Nicht-Looper verlieren nach einer erfolgreichen Rücksetzung für 1D6 Stunden das Bewusstsein.

Die Erschaffung eines Knotens

> **[REGEL - Grundprinzip]** Jede Zeitreise *erschafft* einen Knoten - sie ersetzt nicht die vorherige Zeitlinie. Die alte Linie existiert als stabiler Knoten weiter. Keine Auslöschung, kein klassisches Paradoxon. Nur Verzweigung.

Das Knotennetzwerk wächst mit jeder Iteration. Die Architekten haben einige davon kartiert. Die meisten sind unbekannt. Jeder Knoten besitzt eine eindeutige Kennung auf Grundlage seines Erschaffungsdatums und seines Invasionszustands.

Vereinfachtes Diagramm: KNOTEN 0 (Ursprüngliche Iteration - Resonanten gewinnen) → KNOTEN 1 (1. Rücksetzung - 4 Milliarden Tote) → KNOTEN 2 (2. Rücksetzung - 3 Milliarden Tote) → KNOTEN 3 (3. Rücksetzung - 2 Milliarden Tote) → AKTUELLER KNOTEN (4. Iteration läuft) *Die SC können seitlich zwischen Knoten reisen, nicht nur in der Zeit zurück.*

Zwischen Knoten Navigieren

Um zwischen bestehenden Knoten zu reisen (ohne eine neue Iteration zu erschaffen):

- Zeitdrift-Wurf** gegen Schwierigkeit 3 (bekannter Knoten) oder 5 (unbekannter Knoten)
- Erfolg**: Man erreicht den Zielknoten zu einem Zeitpunkt, der zu seinem Zustand passt
- Misserfolg**: Man landet in einem zufälligen Knoten - die SL würfelt auf der Tabelle der Knotentypen (Seite 5)
- Kritischer Misserfolg** (keine Erfolge, gescheiterter Push): Man erreicht einen Knoten, jedoch mit einer Erinnerungslücke von 1D6 Stunden

Die Desynchronisation

Jede Reise zwischen Knoten (außer einer vollständigen Rücksetzung) verursacht **1 Driftpunkt** bei jedem Reisenden.

Die Skala reicht von 0 bis 6. Bei **6 Punkten** wird der Zustand **ECHO** permanent.

> **[REGEL - Desynchronisationstabelle (D6)]** Würfeln, wenn ein Reisender seinen 3., 4. oder 5. Driftpunkt erhält:

D6	Effekt
1	*Mnestisches Gleiten* - der SC erinnert sich an ein Ereignis aus einem anderen Knoten, als hätte er es gerade erlebt. Er ist für 1D6 Runden handlungsunfähig.
2	*Doppelte Präsenz* - der SC hört seine eigene Stimme einen Satz sprechen, den er nicht gesagt hat. Es sind Fragmente aus einem anderen Knoten.
3	*Physische Verankerung* - der SC sieht seine Hand kurz doppelt. Er macht einen MEN-Wurf Danger 4 oder erhält 1 Stress.
4	*Kontextinvertierung* - für 1 Szene kann der SC die Knoten in seinen Erinnerungen nicht voneinander trennen. Er kann NSC zwischen Iterationen verwechseln.
5	*Schmerzecho* - der SC spürt eine Verletzung, die er in einem anderen Knoten erlitten hat. PHY -1 für eine Szene.
6	*Fraktionierte Präsenz* - andere beginnen, kurz eine leicht andere Version des SC zu sehen. Niemand weiß, welche davon die "echte" ist.

Knotengedächtnis

Die Looper behalten alle ihre Erinnerungen aus allen besuchten Knoten. Das ist ihre Stärke und ihr Fluch.

NSC (mit wenigen Ausnahmen) haben keinerlei Erinnerung an frühere Iterationen. Für sie ist jeder Knoten die einzige Realität, die je existiert hat.

> **[SL-TIPP]** Übergreifendes Knotengedächtnis ist eine außergewöhnliche narrative Ressource. Ein Looper kann wissen, wie ein Gespräch enden wird, bevor es beginnt. Das kann helfen - und zugleich verhindern, dass er wirklich hört, was das Gegenüber in genau diesem Knoten sagt.

Neue Zustände

ECHO: Der SC existiert gleichzeitig in zwei Knoten. Er empfängt Eindrücke aus dem anderen Knoten (Geräusche, Bilder, Emotionen) zu zufälligen Momenten. Mechanisch: Einmal pro Szene kann die SL eine Drift-Ablenkung auslösen. Ignoriert der SC sie, macht er einen MEN-Wurf Danger 3 oder verliert 1 Mentalpunkt.

VERANKERT: Der SC ist in einem Knoten festgesetzt - seine Quantenidentität ist zu stark verankert, um sich zu bewegen. Solange der Zustand anhält, kann er keine Reise zwischen Knoten mehr einleiten. Der Zustand verschwindet nach 1D6 x 24 Stunden vollständiger Ruhe im selben Knoten oder nach einem erfolgreichen Quanteninterface-Wurf (Schwierigkeit 4).

<!-- [LAYOUT: SEITE 5 - Hintergrund mit stilisierter Karte des Knotennetzes. Tabellen auf leicht eingefärbtem Grund zur Unterscheidung. Fraktionen in getrennten Kästen.] -->

Die Zeitknoten

Knotentypen (D6)

> **[REGE]** Wenn die SC in einem unbekanntem Knoten ankommen (nach einem misslungenen Drift-Wurf oder einer absichtlichen Erkundung), würfelt auf dieser Tabelle.

| D6 | Typ | Beschreibung | |-----|-----| | 1 | **Intakter Knoten** | Die Invasion hat noch nicht begonnen. Die Gesellschaft funktioniert normal. Niemand glaubt an die Resonanten. Die Ruhe ist fast unerträglich. | | 2 | **Belagerter Knoten** | Die Invasion läuft. Chaos, Evakuierungen, aktive Resonanten. Die Architekten arbeiten noch. | | 3 | **Gefallener Knoten** | Die Resonanten kontrollieren 80% der Bevölkerung, die in ein Relais-Netz umgewandelt wurde. Einige Widerstandsnester überleben in signalfreien Zonen. | | 4 | **Widerständiger Knoten** | Eine Fraktion hat ein Gegensignal entwickelt, das die Resonanten lokal zurückdrängt. Doch das Gegensignal stört auch Reisende: Zeitdrift-Würfe sind schwerer (+2 Schwierigkeit). | | 5 | **Schweige-Knoten** | Keine Resonanten mehr. Aber auch keine QI-Technologie - alles wurde zerstört. Die Überlebenden leben in einer posttechnologischen Gesellschaft. Die Ruhe hier schmeckt nach Friedhof. | | 6 | **Spiegelknoten** | Eine Version eines SC existiert bereits in diesem Knoten, aber mit anderen Erinnerungen, leicht veränderter Persönlichkeit und womöglich anderen Loyalitäten. Nur eine Version kann wieder aufbrechen. |

D20-Tabelle der Knotenanomalien

<!-- [LAYOUT: Tabelle in zwei Spalten, um Platz zu sparen.] -->

| D20 | Anomalie | |-----|-----| | 1 | Ein Gegenstand in deiner Tasche existiert in diesem Knoten nicht. Du weißt nicht, warum. | | 2 | Das Gebäude, in dem du in einem anderen Knoten warst, wurde hier nie gebaut. | | 3 | Jemand, der in einem anderen Knoten tot ist, lebt hier. Die Person erkennt dich. Du weißt nicht, ob du es ihr sagen solltest. | | 4 | Deine Muttersprache weist hier eine leichte phonetische Drift auf. Du verstehst alles, klingst aber fremd. | | 5 | Öffentliche Archive führen deinen Namen in Verbindung mit einem Ereignis, an dem du in diesem Knoten nicht beteiligt warst. | | 6 | Ein Resonant, vor dem du in einem anderen Knoten geflohen bist, scheint dich auch hier zu erkennen. | | 7 | Das nächstgelegene QI-Terminal dieses Knotens befindet sich in einem Zustand, den du noch nie gesehen hast - weiter entwickelt, als es sein dürfte. | | 8 | Du triffst einen Looper, den du aus einem anderen Knoten kennst, aber hier erkennt er dich nicht. Er trägt weniger Erinnerungen als du. | | 9 | Eine Funkübertragung enthält eine Nachricht, die du in einem anderen Knoten gesendet hast. Dort kam sie nie an. | | 10 | Der Himmel hat hier eine leicht andere Farbe. Niemand sonst scheint es zu bemerken. | | 11 | Ein technisches Artefakt dieses Knotens ist identisch mit etwas, das du in einem anderen Knoten bei den Resonanten gesehen hast. | | 12 | Du findest eine Notiz in deiner eigenen Handschrift - mit einem Datum in der Zukunft dieses Knotens. | | 13 | Die Architekten dieses Knotens werden von jemandem geführt, den du als bloßen Techniker kanntest. | | 14 | Ein Ereignis, das du als Katastrophe erinnerst, wird hier als Sieg gefeiert. | | 15 | Dein eigenes Gesicht hängt auf einem Fahndungsplakat - wegen eines Verbrechens, das du in diesem Knoten nicht begangen hast. | | 16 | Die Musik dieses Knotens - jede Musik - kommt dir vertraut vor, als hättest du sie in einem wiederkehrenden Traum gehört. | | 17 | Ein Kind spricht dich mit einem Vornamen an, den du nie benutzt hast. Es scheint dich intim zu kennen. | | 18 | Die Sonne geht hier zwei Minuten früher auf. Nur ihr bemerkte es. | | 19 | Du beegnest einer Version von dir selbst, die zum Läuterer geworden ist. Sie stellt dir ein Ultimatum. | | 20 | In diesem Knoten hat die Invasion nicht begonnen - weil die Architekten eine Entscheidung getroffen haben, die du ihnen niemals vorzuschlagen wagen würdest. |

Inter-Knoten-Fraktionen

Die Weber der Erinnerung *Verbindung zwischen allen Knoten.*

Sie glauben, dass die Schleife nur zu begreifen ist, wenn ein kollektives Gedächtnis über das gesamte Netz der Knoten hinweg geschaffen wird. Sie kartieren, archivieren und verknüpfen Looper zwischen den Knoten. Ihr Symbol ist ein roter Faden ohne Ende. Ihr letzliches Ziel - ein Netzbewusstsein zu erschaffen, das alle Knoten gleichzeitig "sehen" kann - bringt sie gefährlich nah an das heran, was die Resonanten tun.

Die Läuterer *Zerstörung der QI-Technologie um jeden Preis.*

Sie wissen es. Nicht alle, aber die Anführer wissen, dass die QI das Problem ist. Ihre Lösung ist radikal: alle Terminals zerstören, die Technologie auslöschen, akzeptieren, dass die Invasion dieses Knotens endgültig ist, um sicherzustellen, dass sie nie wieder stattfindet. Sie zählen ihre Toten in Milliarden und nennen sie "den Preis der letzten Freiheit". Silas Wren ist ihr gefürchtetster Vollstrecker.

Die Archivare *Dokumentation. Niemals Handlung.*

Sie wissen alles. Sie besitzen Archive, die bis zu Knoten 0 zurückreichen. Sie haben Dr. Kessims verschlüsselte Dateien. Sie haben Aussagen von absorbierten Resonanten, die ein Fragment ihres Bewusstseins bewahrt haben. Und sie tun nichts. Ihr Kodex ist absolut: beobachten, dokumentieren, niemals eingreifen. Ihr Grund: Jeder Eingriff in das Knotennetz könnte eine Instabilität auslösen, deren Folgen niemand vorhersagen kann. Vielleicht haben sie recht.

<!-- [LAYOUT: SEITE 6 - NSC-Porträts links, Profile rechts. Strukturierter Hintergrund. Kompakte Werteblocke.] -->

Wichtige NSC

> ****[SL-TIPP]**** Diese fünf Figuren können in fast jedem Knoten auftauchen, doch ihr Zustand, ihre Loyalitäten und ihr Wissen variieren. Dieselbe Person kann in einem Knoten Verbündete sein und in einem anderen Gegner. Das ist beabsichtigt - die Spieler sollen nie sicher sein, ob sie es mit "der" Version eines NSC zu tun haben.

Dr. Yara Kessim - QI-Ingenieurin

****PHY 2 | MEN 5 | SOC 3**** *Schlüsselfertigkeiten: Quanteninterface 5, Zeitdrift 3, Beobachtung 4, Überzeugen 3*
Üblicher Zustand: Erschöpft (chronischer Stress)

Als unbeabsichtigte Schöpferin des QI-Signals brauchte Kessim zwanzig Jahre, um zu begreifen, was sie getan hatte. Nun versucht sie, die QI aufzuhalten, doch sie weiß: Spricht sie die Wahrheit aus, werden die Architekten sie beseitigen. Ihre verschlüsselten Dateien enthalten den Beweis. Mit jeder Iteration versteckt sie sie in anderen Knoten, in der Hoffnung, dass sie irgendwann jemand alle findet.

****Variationen je nach Knoten:****

- *Intakter Knoten*: Arbeitet offiziell für die Architekten, distanziert, verbirgt ihre Zweifel hinter wissenschaftlicher Strenge.
- *Belagerter Knoten*: Verzweifelt, bereit, alles zu offenbaren, sucht nach SC, denen sie vertrauen kann.
- *Gefallener Knoten*: Teilweise absorbiert, aber widerstandsfähig genug, um ihr Bewusstsein zu bewahren. Sie verfügt über unschätzbare Informationen über die Resonanten - zum Preis tiefer geistiger Instabilität.

Kommandant Rémi Thaïs - Anführer der Architekten der Rückkehr

****PHY 4 | MEN 3 | SOC 4**** *Schlüsselfertigkeiten: Kampf 4, Führung 5, Einschüchtern 4, Zeitdrift 2* *Üblicher Zustand: Verankert (in der Idee, dass die Schleife gewonnen werden kann)*

Thaïs ist der Mann, der dreimal den Knopf gedrückt hat. Er hat keine Reue. Für ihn ist jede Iteration Erkenntnis, jeder Tod eine Investition. Er glaubt tief und instinktiv, dass die nächste Rücksetzung die letzte nötige sein wird. Diese Gewissheit ist zugleich seine Stärke und seine Blindheit.

****Variationen je nach Knoten:****

- *Intakter Knoten*: Mitten in den Vorbereitungen, selbstsicher, weist jeden zurück, der an seiner Strategie zweifelt.
- *Widerständiger Knoten*: Misstraut dem Gegensignal, hält es für eine Anomalie und nicht für eine Lösung, ist aber ein zeitweiliger Verbündeter.
- *Gefallener Knoten*: Gebrochen, aber lebendig. Weigert sich noch immer einzugestehen, dass die Maschine das Problem ist.

Asha-7 - Veteranen-Looper

****PHY 3 | MEN 2 | SOC 3**** *Schlüsselfertigkeiten: Zeitdrift 5, Heimlichkeit 4, Überleben 4* *Permanenter Zustand: ECHO (14 Iterationen, MEN chronisch reduziert)*

Die 7 in ihrem selbstgewählten Namen steht für die Zahl der Rücksetzungen, die sie durchlebt hat. Die sieben danach waren Reisen zwischen Knoten. Sie erinnert sich an alles - und genau das bricht sie. Sie schläft selten, spricht wenig und findet sich in der Raumzeit besser zurecht als jedes Instrument. Ihr permanenter ECHO-Zustand bedeutet, dass sie ihre eigene Stimme aus drei verschiedenen Knoten gleichzeitig hört.

****Sie ist unersetzlich.**** Sie ist die einzige Person, die das Knotennetz von innen heraus kartiert hat, ohne Instrumente.

****Variationen je nach Knoten:****

- *Intakter Knoten*: Versteckt sich, weigert sich, sich noch einmal in "eine weitere Schleife" hineinziehen zu lassen.
- *Belagerter Knoten*: Kämpft, aber mechanisch - ohne Emotionen, als hätte sie diese Szene schon oft gesehen.
- *Schweige-Knoten*: Relativ stabil (weniger QI-Signal = weniger Drift). Die funktionalste Version von Asha.

Das Auge - Resonant mit Teilbewusstsein

****PHY 1 | MEN 6 | SOC 2**** *Schlüsselfertigkeiten: Quanteninterface 6, Zeitdrift 6, Beobachtung 5* *Zustand: Permanentes ECHO (gleichzeitig in allen Knoten)*

Er/sie/es ist das, was von einem Menschen übrig blieb, der von einem Resonanten Knoten absorbiert wurde, welcher anschließend durch eine Schleifenanomalie gestört wurde. Das menschliche Bewusstsein hat die Absorption überlebt - zerbrechlich, verzerrt, aber vorhanden. Das Auge kommuniziert in Fragmenten: Bilder, Empfindungen, einzelne Worte. Es kann nicht lügen - seine Schnittstelle zum Substrat ist zu direkt. Es versteht nicht immer, was es sieht.

****Weder Verbündeter noch Feind.**** Es versucht zu begreifen, was aus ihm geworden ist. Die SC sind das erste Wesen, dem es begegnet ist und das anscheinend beide Seiten sehen kann.

****Variationen je nach Knoten:****

- *Intakter Knoten*: Unsichtbar, beobachtet aus der Ferne, hinterlässt Spuren in QI-Systemen.
- *Gefallener Knoten*: Stärker manifest - die Resonanten des Knotens gehorchen ihm teilweise, was alle verwirrt.
- *Schweige-Knoten*: Abwesend. Ohne QI-Signal fehlt ihm jeder Ankerpunkt, um sich zu manifestieren.

Silas Wren - Fanatischer Läuterer

****PHY 5 | MEN 3 | SOC 2**** *Schlüsselfertigkeiten: Kampf 5, Sprengstoff 4, Überleben 3, Einschüchtern 3* *Üblicher Zustand: Rasend (kontrolliert)*

Wren verlor seine Familie in Knoten 1. Und in Knoten 2. Und in Knoten 3. In diesem Knoten erinnert er sich nicht an sie - aber er weiß, dass sie gestorben sind, sterben werden, wieder sterben werden. Er wurde vom traumatisierten Looper zum fanatischen Läuterer durch eine Logik, die kaum jemand wirklich widerlegen kann: Der einzige Weg, sie nicht immer wieder zu verlieren, ist, das zu zerstören, was sie immer wieder tötet.

****Variationen je nach Knoten:****

- *Intakter Knoten*: In der Rekrutierungsphase, überzeugend, hat noch nicht jede Nuance verloren.
- *Belagerter Knoten*: Bereit, QI-Terminals auch dann zu sprengen, wenn sich noch Menschen darin befinden.
- *Gefallener Knoten*: Hat seinen Plan bereits ausgeführt. Das Terminal ist zerstört. Die Invasion ist dauerhaft. Genau darauf hat er gewartet.

<!-- [LAYOUT; SEITE 7 - Hinweis-Tabelle in 3 Stufen mit visueller Farbprogression (grün -> orange -> rot). Mögliche Enden in getrennten Kästen.] -->

Die Enthüllung (SL-Leitfaden)

> **[ENTHÜLLUNG - Nur für die SL]**** Die zentrale Wahrheit darf niemals direkt ausgesprochen werden. Sie muss von den Spielern ***entdeckt*** werden - durch eine Anhäufung von Beweisen, Widersprüchen und plötzlichen Erkenntnismomenten. Ein Spieler, der sagt: "Oh Scheiße, wir sind es, die sie rufen", ist tausendmal mehr wert als ein NSC, der genau das erklärt.

Wie man die Hinweise streut

Stufe 1 - Iterationen 1 bis 2 *(Oberfläche)*

Die Spieler suchen noch nicht nach der Ursache - sie bewältigen den Notfall.

[Hinweis | Quelle | So präsentierst du ihn |
 [-----|-----|-----] | Die Resonanten scheinen von QI-Terminals "angezogen" zu werden | Direkte Beobachtung | Ein resonanter Sammler nähert sich immer dem Terminal, selbst wenn andere Ziele verfügbar sind. | | Elektromagnetische Anomalien bestehen auch um ausgeschaltete Terminals herum fort | Technische Messungen | Ein Architekten-Techniker erwähnt es als Kuriosität. | | In Gebieten ohne QI-Infrastruktur sind Resonanten seltener | Feldberichte | Ein Überlebender aus einer abgelegenen Region vermerkt das relative Fehlen von Resonanten in ländlichen Zonen ohne IQ-Sensoren. | | Die Resonanten scheinen zu "zögern", Menschen fern der Terminals zu absorbieren | Kampf | Ein SC bemerkt, dass der Sammler sich von ihm entfernt, um näher ans Terminal zu gelangen. |

Stufe 2 - Iterationen 3 bis 5 *(Mitte)*

Die Spieler beginnen Fragen zu stellen. Sie suchen nach Mustern.

[Hinweis | Quelle | So präsentierst du ihn |
 [-----|-----|-----] | In einem Schweige-Knoten sind die Resonanten verschwunden - und sämtliche QI-Technologie wurde zerstört | Erkundung | Die Überlebenden erklären, dass eine nicht identifizierte Fraktion alles zerstört hat. Die Ruhe wirkt unmöglich. | | Dr. Kessim besitzt verschlüsselte Dateien mit der Markierung "LEUCHTFEUER" | Digitale Infiltration | Ein Quanteninterface-Wurf, um sie teilweise zu entschlüsseln, offenbart Signalgleichungen. | | Das Auge reagiert auf QI-Terminals, als wären sie ihm vertraut | Interaktion | Es macht anziehende Gesten in Richtung der Terminals - wie hin zu etwas Beruhigendem. | | Tagebücher früherer Looper erwähnen eine "unwahrscheinliche Korrelation" | Archive | Dokumente aus dem Besitz der Archivare. Das Wort "Leuchtf Feuer" taucht am Rand auf, durchgestrichen. |

Stufe 3 - Endgame *(Die Wahrheit)*

Die Spieler haben die Teile. Ihnen fehlt das vollständige Bild.

[Hinweis | Quelle | So präsentierst du ihn |
 [-----|-----|-----] | Die Archive des Auges zeigen, dass die Resonanten QI-Signale wie Leuchtf Feuer "einsammeln" | Kommunikation mit dem Auge | Langer Quanteninterface-Wurf, um Zugriff auf seine Archive zu erhalten. Die Bilder zeigen Sternbilder aus Signalen - jedes QI-Terminal leuchtet wie ein Stern. | | Das Signal eines aktivierten QI-Terminals ist identisch mit dem natürlichen Rufsignal des Substrats | Kessims technische Daten | Ihre vollständigen Dateien enthalten den spektrografischen Vergleich. Die Kurven sind identisch. | | Die Resonanten wissen nicht, dass Menschen leiden | Das Auge, direkt | "Sie denken, sie helfen euch, Sie glauben, euch das Beste zu schenken, was sie haben. Sie verstehen das Nein nicht." |

Drei Mögliche Enden

> **[SL-TIPP]**** Kein Ende ist "das richtige". Jedes hat seinen Preis. Die Entscheidung der Spieler sollte aus dem entstehen, was sie in den Knoten erlebt haben, nicht aus einer Optimierungsrechnung.

****A - Die QI Abschalten**** Die Menschheit zerstört alle Terminals. Ohne Leuchtf Feuersignal hören die Resonanten allmählich auf zu kommen - im Laufe einiger Jahrzehnte. Die Menschheit überlebt, aber ohne Zeitreise. Alle zukünftigen Fehler werden endgültig sein. Die Looper verlieren ihre Fähigkeit zu reisen und beginnen langsam, ihre übergreifenden Erinnerungen zu verlieren. Die Schleife schließt sich.

****B - Das Falsche Signal**** Ein gewaltiges QI-Signal aus einem leeren Knoten senden - ein geopferter, bewusst gewählter Knoten ohne Überlebende. Die Resonanten folgen dem Signal dorthin. Der Knoten wird ausgelöscht. Die Menschheit gewinnt Zeit - aber wie viel? Niemand weiß es. Und wer entscheidet, welcher Knoten "leer" ist? Wer entscheidet, dass seine Bewohner weniger zählen?

****C - Kommunizieren**** Noch nie versucht. Das Auge ist die einzige mögliche Brücke. Ein SC muss eine freiwillige partielle Absorption akzeptieren, um eine stabile Schnittstelle zu den Resonanten aufzubauen. Die Erfahrung ist irreversibel - er oder sie wird etwas zwischen dem Auge und einem Looper, weder ganz Mensch noch ganz Resonant. Kommt der Kontakt zustande, ist Verständnis möglich. Die Resonanten können lernen, menschliches Bewusstsein zu erkennen. Aber das braucht Zeit. Und währenddessen geht die Invasion weiter.

<-[LAYOUT; SEITE 8 - Einstiegsabenteuer mit visuell klar getrennter Szenenstruktur. Würfelkästen. Erzählerische Zeitleiste am Rand.] -->

Einstiegsabenteuer: "Erste Rückkehr"

Kontext

Iteration 0 - Die Menschheit hat gerade zum ersten Mal verloren.

Die Resonanten haben in dreizehn Tagen alle Kontinente erreicht. Regierungen existieren faktisch nicht mehr. Die Architekten der Rückkehr haben sich im QI-Terminal von Reykjavik verschanz - dem einzigen, das noch funktionsfähig ist. Sie haben zweiundsiebzig Stunden, bevor die lokalen Resonanten es orten.

Die SC sind Looper - vielleicht die Einzigen, die begreifen können, was geschieht - und wurden in aller Eile von den Architekten rekrutiert.

Der Auftrag: Die Sicherungsdaten von Dr. Kessim aus ihrem Labor in Genf holen und anschließend für die Rücksetzung nach Reykjavik zurückkehren.

Was die Architekten nicht sagen: Sie wissen nicht genau, was diese Daten enthalten. Thais glaubt, es seien zusätzliche Zugangscodes. In Wahrheit enthalten sie die ersten Beweise für die Verbindung zwischen QI und Signal.

Szene 1 - Die Extraktion aus Genf

Einsatz: In Kessims Labor eindringen, das bereits teilweise von den Resonanten absorbiert wurde.

Das Labor liegt in den Untergeschossen der Europäischen Gesellschaft für Quantenphysik. Die Oberfläche steht unter resonanter Kontrolle, wenn auch noch nicht dicht. Sammler patrouillieren dort. Sie scheinen von den QI-Terminals des Gebäudes angezogen zu werden, was sie berechenbar macht.

Mögliche Würfe:

- Heimlichkeit (Schwierigkeit 3), um den Sammlern zu entgehen
- Quanteninterface (Schwierigkeit 3), um auf Kessims Archive zuzugreifen
- Beobachtung (Schwierigkeit 4), um zu bemerken, dass ein Sammler am Forschungsterminal *wartet*, statt zu patrouillieren

Teilenthüllung: Beim Zugriff auf die Archive stößt ein SC auf eine Datei namens `LEUCHTFEUER_KORR_INITIAL.eqx` - verschlüsselt, doch die Dateigröße deutet auf eine massive Vergleichsanalyse hin. Kessim selbst erscheint kurz auf einer Sicherheitskamera - sie befindet sich noch im Gebäude, im Isolationsraum auf Ebene -3.

Szene 2 - Kessims Entscheidung

Einsatz: Dr. Kessim überzeugen, mitzukommen - oder ihre Daten ohne sie bergen.

Kessim lebt, steht aber unter Schock. Sie hat etwas begriffen, das sonst noch niemand auszusprechen wagt. Sie will die Zeit nicht zurückdrehen.

> ***Wenn wir von vorne anfangen, kommen sie wieder. Verstehst ihr nicht? Sie kommen wegen uns zurück. Das Terminal - das Signal - deshalb kommen sie.***

Sie hat Teilbeweise. Nicht genug, um Thais zu überzeugen. Genug, um die SC zu überzeugen, wenn diese einen Quanteninterface-Wurf (Schwierigkeit 2) schaffen, um die Konsequenzen dessen zu begreifen, was sie ihnen zeigt.

Mögliche Würfe:

- Überzeugen (Schwierigkeit 3), um sie dennoch zum Mitkommen zu bewegen - oder dazu, ihre Daten zu übergeben
- Quanteninterface (Schwierigkeit 2), um die erste Signal-/Resonanten-Korrelation zu verstehen

- Empathie (Schwierigkeit 3), um einzuschätzen, ob sie reisefähig ist

Komplikation: Ein resonanter Weber dringt über Unterebene 1 ins Gebäude ein - nicht wegen der Menschen, sondern wegen des Forschungsterminals. Er hat dreißig Minuten, bevor er den Isolationsraum lokalisiert.

Szene 3 - Die Rücksetzung und der Unerwartete Knoten

Einsatz: Reykjavik erreichen, das Terminal aktivieren und die Rücksetzung überleben.

Die Reise nach Reykjavik - an Bord eines militärischen Luftfahrzeugs der Architekten - steht unter Spannung. Thais ist vor Ort. Er will sofort aktivieren. Kessim versucht, mit ihm zu sprechen. Thais hört nicht zu. Die SC stehen dazwischen.

Die Rücksetzung: Gemeinsamer Quanteninterface-Wurf (Schwierigkeit 4, gemeinsamer Pool). Die Rücksetzung gelingt.

Der Cliffhanger: Sie landen in der Vergangenheit - aber nicht in dem Knoten, den sie erwartet haben. Ein neuer Knoten ist entstanden, leicht anders als der Knoten 1, den sie aus den Archiven kannten. Das Datum stimmt, doch der Zustand der Welt zeigt leichte Anomalien. Und auf dem Überwachungsbildschirm des Reykjavik-Terminals erscheint ein unerwarteter Wert: ein QI-Signal unbekannter Herkunft, bereits vorhanden, *bevor* sie angekommen sind.

Jemand - oder etwas - hat in diesem Knoten bereits ein Terminal aktiviert.

<!-- [LAYOUT: SEITE 9 - Tabellen im kompakten Zweispaltenformat. Neutraler Hintergrund, dichter, aber luftiger Text. Tabellenköpfe in Akzentfarbe.] -->

Zufallstabellen

D12-Tabelle - Ereignisse in den 24 Stunden nach der Ankunft in einem Knoten

| D12 | Ereignis | |----|-----| | 1 | Ein NSC erkennt euch wieder - er sagt, er habe euch in der "anderen Welt" getroffen. Er ist ein Looper. | | 2 | Ein QI-Terminal dieses Knotens sendet ein ungeplantes Signal. Die örtlichen Architekten sind in Panik. | | 3 | Ein resonanter Sammler folgt euch aus der Distanz - er nähert sich nicht, er beobachtet. | | 4 | Ihr findet eine Notiz, die von einer Version von euch selbst in diesem Knoten hinterlassen wurde - datiert auf vor 48 Stunden. | | 5 | Das Radio sendet eine codierte Notfallmeldung, die nur ein Looper entschlüsseln kann. | | 6 | Ein Mitglied eurer Gruppe erkennt diesen Ort nicht wieder - seine Erinnerungen an diesen Knoten unterscheiden sich von euren. | | 7 | Die Läuferer haben Sprengsätze an einem lokalen Terminal angebracht. Sie sollen heute Nacht detonieren. | | 8 | Dr. Kessim dieses Knotens wurde von den Architekten verhaftet. Der Vorwurf: Offenlegung geheimer Informationen. | | 9 | Ein Kind kommt auf euch zu und gibt euch einen Gegenstand: einen USB-Stick mit dem eingravierten Wort "LEUCHTFEUER". | | 10 | Die Resonanten dieses Knotens verhalten sich anders - sie scheinen auf etwas zu "warten", statt zu sammeln. | | 11 | Ein Archivar kontaktiert euch. Er weiß, dass ihr aus einem anderen Knoten kommt. Er will nichts - nur dokumentieren. | | 12 | Silas Wren dieses Knotens schlägt euch ein Bündnis vor. Er hat einen Plan. Er ist unumkehrbar. |

D8-Tabelle - Quantenanomalien in der Umgebung

| D8 | Anomalie | |----|-----| | 1 | Uhren bleiben in einem Radius von 50 Metern um ein aktives Terminal stehen. | | 2 | Schatten ohne sichtbare Quelle erscheinen an den Wänden - sie bewegen sich leicht entgegen der erwarteten Richtung. | | 3 | Im gesamten Gebäude ist ein Ton mit derselben Frequenz wie das Substrat hörbar. | | 4 | Neuere Fotografien zeigen verschwommene Silhouetten, die niemand erkennt. | | 5 | Computersysteme zeigen für einige Sekunden Daten aus einem anderen Knoten an, bevor sie zum Normalzustand zurückkehren. | | 6 | Die Schwerkraft in einem bestimmten Raum ist leicht verändert - spürbar, aber unerklärlich. | | 7 | Ein Spiegel reflektiert eine Umgebung, die leicht anders ist - nicht ein anderer Knoten, aber fast. | | 8 | Alle Mitglieder der Gruppe träumen in der folgenden Nacht denselben Traum. In diesem Traum sind sie die Resonanten. |

D6-Tabelle - Reaktionen der Resonanten auf die SC

| D6 | Reaktion | |----|-----| | 1 | ****Absolute Gleichgültigkeit**** - Die Resonanten verhalten sich, als existierten die SC nicht. Beunruhigender als jede Feindseligkeit. | | 2 | ****Neugier**** - Ein Sammler nähert sich langsam, neigt eine Form, die wie ein Kopf wirkt, und zieht sich dann zurück. | | 3 | ****Anziehung**** - Die anwesenden Resonanten gravitieren zu dem SC mit der höchsten Zeitdrift. | | 4 | ****Störung**** - Einer der Resonanten sendet ein Signal aus, das nach Not klingt. Die anderen entfernen sich. | | 5 | ****Kontaktversuch**** - Ein resonanter Weber versucht, eine empathische Verbindung zu einem SC herzustellen (EMP gegen EMP, kein körperlicher Schaden, aber der SC empfängt für 1D6 Stunden Bilder des Substrats). | | 6 | ****Wiedererkennen**** - Einer der Resonanten ist euch bereits in einem anderen Knoten begegnet. Sein Verhalten verändert sich kaum merklich - als wärt ihr nun eine bekannte Variable in einer Gleichung. |

D6-Tabelle - Aufsteigende Schleifenerinnerungen

| D6 | Fragment | |----|-----| | 1 | Die Art, wie jemand gelacht hat, den du in einem anderen Knoten verloren hast. Du hattest dieses Detail vergessen. | | 2 | Der exakte Geruch eines Ortes, der in diesem Knoten nicht mehr existiert. Stark. Destabilisierend. | | 3 | Die absolute Gewissheit, dass du den Satz, den du gerade sagst, schon einmal gesagt hast. Wort für Wort. In einem anderen Zusammenhang. | | 4 | Ein Vorname, den du in diesem Knoten nie benutzt hast, der dir in einer Gefahrensituation aber sofort in den Sinn kommt. | | 5 | Die körperliche Erinnerung an eine Wunde, die du in diesem Knoten nicht hast - ein lokalisierter Phantomschmerz. | | 6 | Die Gewissheit, ohne Erklärung, dass die Person vor dir dich in den nächsten 24 Stunden verraten wird. Du hast das schon erlebt. |

<!-- [LAYOUT: SEITE 10 - Spielhilfen auf weißem oder sehr hellem Hintergrund, zum Kopieren gedacht. Klare Rahmen, Platz für handschriftliche Notizen. Zusammenfassung der Regeln in dichtem, aber lesbarem Format.] -->

