

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 Störrauschen.

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 militärisierte 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
3 Erfolge	30 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)]** Würfel, 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	*Schmerzchoke* - 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.

Persönliche Reminiszenzen

> **[REGEL - Erweiterung des Knotengedächtnisses]** Dieses System erweitert das Knotengedächtnis um eine intime, individuelle Dimension. Persönliche Reminiszenzen bestehen neben den allgemeinen Schleifenerinnerungen (D6-Tabelle, Seite 9); sie ersetzen sie nicht. Schleifenerinnerungen sind universelle Fragmente. Persönliche Reminiszenzen sind einzigartige Erlebnisse jedes SC, niemals identisch zwischen zwei Figuren im selben Knoten.

Loop-Gedächtniswurf: Am Ende jeder Iteration (vor der Zeitrücksetzung oder der Abreise in einen anderen Knoten) macht jeder SC einen Wurf auf **Mental + Zeitdrift**:

- Erfolg** (1+ Erfolge): Der Spieler wählt eine Reminiszenz-Tabelle (Seite 9) und würfelt seine Erinnerung aus. Er trägt sie in sein Reminiszenzheft ein (Spielhilfe, Seite 10).
- Misserfolg**: Die SL würfelt heimlich für diesen SC und notiert das Ergebnis. Sie enthüllt die Erinnerung im dramatisch aufgeladesten Moment der nächsten Iteration - niemals vorher, selten danach.

Einzigkeitsregel: Wenn zwei Spieler für dieselbe Iteration denselben Eintrag würfeln, würfelt der zweite erneut. Jede Reminiszenz ist ein subjektives Prisma; zwei Looper im selben Knoten haben unterschiedliche Wirklichkeiten erlebt.

Mechanische Anwendungen im Spiel:

Anwendung	Bedingung	Effekt
Erinnerungsvorteil	Die Erinnerung ist unmittelbar für die versuchte Aktion relevant	+1 Würfel auf den Pool (1x/Sitzung)
Wiederauflammen	Eine Erinnerung wird in einem ähnlichen Kontext ausgelöst	MEN-Wurf Danger 3 oder +1 Stress
Narrativer Hinweis	Die SL aktiviert sie, um die SC zu lenken	Enthüllung einer verborgenen Information

LOOP-Mechanik (Hausregeln für YZE)

> ****[SL-TIPP]**** Eine Reminiszenz ist zuerst eine narrative Ressource und erst dann eine mechanische. Ermutige die Spieler, sie auszuspielen, statt sie zu optimieren. Eine wahrhaftig gespielte □ Erinnerung erzeugt mehr dramatische Spannung als jeder Würfelbonus.

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)

> **REGEL** 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 Läuferer 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 Läuferer *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 zu 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 "Leuchtfener" 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 Leuchtfener "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 Leuchtfenersignal 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.

SL-Hinweise - Reminiszenzen als erzählerischer Hebel

> ****[SL-TIPP - Reminiszenzen]**** Das Folgende gilt, sobald
 Persönliche Reminiszenzen aktiv sind (ab Iteration 2). Nutze sie
 wie Ariadnenfäden, die sich über mehrere Sitzungen spannen:
 geduldig, absichtsvoll, niemals hastig.

Geheime Erinnerungen Enthüllen

Wenn ein Spieler seinen Loop-Gedächtniswurf verfehlt, gewinnt
 du eine wertvolle Ressource: eine Erinnerung, die seine Figur in
 sich trägt, ohne es noch zu wissen. Timing ist alles.

Grundregel: Enthülle eine geheime Erinnerung niemals
 außerhalb einer emotional aufgeladenen Szene. Der ideale
 Moment ist der, in dem die Erinnerung das größte
 Ungleichgewicht erzeugt, nicht den besten taktischen Vorteil. Im
 Beiseitespiel, während die anderen Spieler noch in der Szene
 sind: *In genau diesem Moment drängt sich dir, ohne dass du es
 erklären könntest, ein Bild auf. Du erinnerst dich daran, dass...*

Dramatische Widersprüche zwischen SC

Zwei Looper im selben Knoten haben unterschiedliche subjektive
 Wirklichkeiten erlebt. Wenn Figur A eine Erinnerung an Verrat
 an Dr. Yara Kessim trägt (Beziehungsmemories 1) und Figur B
 eine Erinnerung an absolutes Vertrauen in sie
 (Beziehungsmemories 7), wird dieser Widerspruch in dem
 Moment zu einer ganzen Szene, in dem Kessim wieder auftaucht.
 Weder A noch B liegt falsch. Die Realität des Knotens hat keine
 einzige gültige Fassung.

****Kurzes Szenenbeispiel:**** > SC A erinnert sich daran, ein
 Terminal mit Kollateraltoten zerstört zu haben (Entscheidung 1).
 SC B erinnert sich daran, Wren einen Archivar hinrichten
 gelassen zu haben, um an eine Information zu kommen
 (Beziehung 5). Als Wren in diesem Knoten wieder auftaucht und
 ein Bündnis anbietet, reagieren beide aus unvereinbaren
 Blickwinkeln. Der eine kennt den Preis des Opfers. Der andere
 kennt den Preis der Delegation. Die Spannung richtet sich nicht
 gegen Wren. Sie liegt zwischen ihnen.

Auf die Enden Hinlenken

Reminiszenzen können (über geheime Würfe) gesät werden, um
 subtil auf eines der drei möglichen Enden hinzuwirken:

[Ende | Zu bevorzugende Tabellen | |-----|-----|] ****A**
 - Die QI Abschalten** | Entscheidung 1 & 3 / Verbotenes Wissen 3
 & 6 | ****B** - Das Falsche Signal** | Entscheidung 4 & 5 / Identität
 3 & 5 | | ****C** - Kommunizieren** | Beziehung 3 & 7 / Identität 2 &
 4 |

Die Enthüllung (SL-Leitfaden)

Erzwinge nichts: Säe bei den geheimen Würfeln die passenden Reminiszenzen und lass die Spieler ihre eigenen Schlüsse ziehen. Eine spontane Erkenntnis eines Spielers ist hundert SL-Erklärungen wert.

<!-- [LAYOUT: SEITE 8 - Einstiegsabenteuer mit visuell klar getrennter Szenenstruktur, Würfelkästen, Erzählerische Zeileiste am Rand.] -->

Einstigsabenteurer: "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 verschanzt - dem einzigen, das noch funktionsfähig ist. Sie haben zweiundsiebzig Stunden, bevor die lokalen Resonanten es orten.

Die SC sind Looper - vielleicht die Einzigsten, 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. |

Persönliche Reminiszenzen - Wurftabellen

> ****[REGEL]**** Diese fünf Tabellen sind ausschließlich für das System der Persönlichen Reminiszenzen (Seite 4) gedacht. Sie sind von den bestehenden Tabellen (Schleifenerinnerungen, Knotenergebnisse, Quantenanomalien, Reaktionen der Resonanten) getrennt und ersetzen sie nicht. Jeder SC würfelt pro erlebter Iteration einen Eintrag gemäß den Regeln des Loop-Gedächtnisses. ****Polaritäten:**** Neutral / Ambivalent / Schmerzhaft / Kostbar.

Tabelle A - Sinnesreminiszenz (D10)

Woran sich der Körper erinnert: körperliche Wahrnehmungen, die im Fleisch einer vergangenen Iteration verankert sind.

Zufallstabellen

| D10 | Erinnerung | Polarität | |-----|-----| | 1 | Du erinnerst dich an den Geruch des QI-Terminals im Moment der Rücksetzung: überhitztes Metall, Ozon und etwas Organisches, das nie jemand benennen konnte. Jedes Mal, wenn du dich einem Terminal näherst, zieht sich dein Magen zusammen, bevor dein Verstand überhaupt Zeit zum Denken hat. | □ | 2 | Ein Ausweis aus Knoten-3: Kunststoffoberfläche, halb ausgelöschte Nummer, Logo der Architekten. Du hast ihn bis zur Rücksetzung in der Tasche behalten. In diesem Knoten suchten deine Finger manchmal noch immer nach etwas, das nicht mehr da ist. *Vorteil: Würfe in Zusammenhang mit der Infrastruktur der Architekten (+1 Würfel).* | □ | 3 | Der exakte Klang von Commandant Rémi Thaïs' Stimme, als er einen Befehl gab, der Leben kostete. Nicht gebrüllt, fast sanft, eine ruhige Gewissheit. Du hast das einmal gehört und wirst seine Resonanz nicht mehr los. Jedes Mal, wenn er in diesem Knoten spricht, hörst du den anderen Satz darunter nachhallen. | □ | 4 | Eine Narbe, die du in diesem Knoten nicht hast, auf deiner linken Hand, bogenförmig wie eine Kontaktverbrennung. Du weißt, wie du sie bekommen hast. Du weißt genau, wogegen du deine Hand in jenem anderen Knoten gestemmt hast. Du denkst lieber nicht daran. | □ | 5 | In den letzten Sekunden von Knoten-2 hielt eine unbekannte Hand die deine. Du weißt nicht, wem sie gehörte. Du hattest keine Zeit hinzusehen. Diese Wärme kannst du abrufen, wenn du sie brauchst: präzise, real, unersetzlich. *Vorteil: Würfe zum Widerstehen von Stress in unmittelbarer Gefahr (+1 Würfel).* | □ | 6 | Der Geschmack der gefilterten Luft in den Bunkern von Reykjavik: mineralisch, leicht metallisch, mit einer Spur industriellen Desinfektionsmittels. Dieser Geschmack sagt dir mehr als jedes Instrument. Wenn du ihn in einem Knoten wiedererkennt, weißt du, wo du dich in der Geografie der Invasion befindest. | □ | 7 | In einem Schweige-Knoten hast du Musik gehört, eine Melodie, die niemand spielte, aus einer leeren Wohnung kommend. Sie war auf eine Weise schön, die dieser Knoten nicht zulässt. Du hast sie gegen deinen Willen behalten. Manchmal taucht sie wieder auf, exakt und nutzlos, im denkbar schlechtesten Moment. *Vorteil: Würfe auf mentale Stabilität in Schweige-Knoten (+1 Würfel).* | □ | 8 | Das Geräusch einer Absorption. Nicht die Gewalt - das ist das Schlimmste daran. Das allmähliche Verstummen einer menschlichen Stimme, die sich in Obertöne auflöst. Du hast das einmal gehört und weißt jetzt, ohne hinsehen zu müssen, wann gerade jemand absorbiert wird. *Vorteil: Wahrnehmungswürfe, um eine laufende Absorption zu erkennen (+1 Würfel).* | □ | 9 | Das Licht der Morgendämmerung auf dem Terminal von Reykjavik, kurz vor der letzten Rücksetzung: ein blasses Orange, fast Rosa, völlig fehl am Platz. Zu schön für diesen Moment. Du erinnerst dich daran, weil es das Letzte Schöne war, das du gesehen hast, bevor du in die Schleife zurückgekehrt bist. | □ | 10 | Die kalte, vibrierende Oberfläche eines QI-Terminal-Bedienfelds unter deinen Fingern: nicht das Metall selbst, sondern dieses leichte innere Zittern, das dir sagt, dass die Maschine atmet. Du kannst den Zustand eines Terminals jetzt allein durch Berührung einschätzen. *Vorteil: Quanteninterface-Würfe an physisch zugänglichen Terminals (+1 Würfel).* | □ |

Tabelle B - Beziehungserminiszenz (D8)

Eine Bindung zu einem NSC oder einem anderen SC, erlebt in einer früheren Iteration. Die andere Person erinnert sich nicht. Du schon.

| D8 | Erinnerung | Polarität | |-----|-----| | 1 | In Knoten-3 hast du Dr. Yara Kessim verraten. Nicht aus Bosheit, sondern aus Kalkül, weil du dachtest, die Architekten müssten es wissen. Sie sah dir wortlos beim Weggehen zu. In diesem Knoten erinnert sie sich nicht daran. Du kannst sie nicht mehr ansehen, ohne diesen Blick zu sehen. | □ | 2 | Asha-7 sagte dir kurz vor ihrer Absorption in Knoten-5 etwas Wesentliches über die Resonanten. Nur einen Satz, und sie lächelte dabei, als wäre es offensichtlich. Du hattest keine Zeit zu fragen, was sie meinte. Seitdem steckt dieser Satz ohne Zusammenhang in deinem Kopf. *Vorteil: Quanteninterface-Würfe oder Würfe zum Verständnis der Resonanten (+1 Würfel).* | □ | 3 | Du hast gesehen, wie L'Ceil vor dem Handeln gezögert hat, einen Wimpernschlag lang, obwohl seine Logik automatisch hätte sein müssen. Es war keine Schwäche. Es war eine Entscheidung. L'Ceil trifft Entscheidungen. Diese Erinnerung verändert alles, was du über sein Werden zu wissen glaubtest. | □ | 4 | Commandant Rémi Thaïs, allein in einem Terminalraum nach der Rücksetzung, beide Hände flach auf der Konsole, den Kopf gesenkt. Er wusste nicht, dass du ihn beobachtetest. In seinem Gesicht lag etwas, das du bis heute nicht benennen kannst. Kein Zweifel, Keine Scham. Etwas Älteres. Du hast nie herausgefunden, ob du ihn darauf ansprechen solltest. | □ | 5 | Du hast zugelassen, dass Silas Wren einen Archivar hinrichtete, damit du an dessen Archive kommst. Du hast nicht versucht einzugreifen. Der Archivar hat bis zum Ende dokumentiert. Du hast seine Dateien genommen. Wren sah dich mit etwas an, das fast Respekt war. In den folgenden 48 Stunden hast du nicht geschlafen. | □ | 6 | In einem Spiegelknoten hast du eine Version deiner selbst getroffen, die in fast jeder Hinsicht besser geworden war als du: ruhiger, entschlossener, weniger zerbrochen. Sie gab dir einen Rat, bevor ihr euch trenntet. Der Rat war richtig. Dass er von dir selbst kam, macht ihn schwer anzunehmen. | □ | 7 | Dr. Yara Kessim hat dir in einem Belagerten Knoten die PHARE-Dateien anvertraut. Sie hat dich unter allen ausgewählt. Sie sagte: "Du wirst es verstehen." *Du weißt nicht, ob du dieses Vertrauen verdient hast. Aber es wurde dir gegeben, und es lastet auf dir.* *Vorteil: Würfe im Zusammenhang mit der Nutzung der PHARE-Daten oder dem Verständnis des QI-Signals (+1 Würfel).* | □ | 8 | Ein Archivar, den du nie zuvor gesehen hattest, hat dich in einem Intakten Knoten zwei Stunden lang befragt - methodisch, ohne Urteil, als hätte jedes deiner Worte Gewicht. Du weißt nicht, was er mit diesen Informationen getan hat. Aber einmal hat jemand allem zugehört, was du mit dir getragen hast. *Vorteil: Widerstand gegen die Isolationswirkung der Schleife (+1 Würfel auf Stresswürfe wegen Einsamkeit).* | □ |

Tabelle C - Entscheidungserminiszenz (D6)

Eine Entscheidung, die du getroffen hast und die den Ausgang eines Knotens verändert hat, in die eine oder andere Richtung. Die Schleife hat dich zurückgebracht. Sie hat nicht ausgelöscht, was du entschieden hast.

Zufallstabellen

[D6 | Erinnerung | Polarität | |---|-----|-----| | 1 | Du hast ein QI-Terminal zerstört, um dein Team zu retten. Die Explosion tötete achtzehn Menschen, die du nicht kanntest: Techniker der Architekten in den unteren Ebenen. Du wusstest nicht, dass sie dort waren. Die Rücksetzung hat den Knoten ausgelöscht, nicht deine Verantwortung. [] | 2 | Du hast entschieden, die Zeit nicht zurückzusetzen, obwohl du es gekannt hättest. Du hattest Zugang zum Terminal, den Aktivierungscode und zwanzig Minuten Spielraum. Du hast zugesehen, wie der Knoten um dich herum bis zur finalen Absorption zusammenbrach. Bis heute weißt du nicht, warum. [] | 3 | Du hast Kessims Beweise den Architekten übergeben statt Kessim selbst. Du dachtest, das sei die richtige Entscheidung - dass die Architekten schneller handeln könnten. In diesem Knoten wurde Kessim 48 Stunden später verhaftet. [] | 4 | Du hast die partielle Absorption eines Verbündeten zugelassen, damit die Resonanten dich passieren lassen. Er oder sie hat überlebt, teilweise. Er oder sie hatte dir gesagt, dass es in Ordnung sei. Du weißt nicht, ob wirklich klar war, was das bedeutete. *Vorteil: Würfe auf Verhandlung oder Durchkommen in Resonanten-Zonen (+1 Würfel)* [] | 5 | Du hast ein Terminal in einem Knoten aktiviert, von dem du wusstest, dass er verloren war - nicht um ihn zu retten, sondern um einen Seitenzweig zu schaffen, den du später erforschen könntest. Das war kaltes Kalkül. Der Knoten war Gefallen. Hatten die Menschen, die dort noch lebten, es verdient, nur ein Seitenzweig in deinem Plan zu sein? [] | 6 | Du hast dich in einem Belagerten Knoten vorübergehend den Läufern angeschlossen. Zwei Wochen. Genug, um ihre Logik von innen zu verstehen, genug, um Wren aus der Nähe arbeiten zu sehen. Du bist gegangen, bevor du etwas Irreversibles tun musstest. Vielleicht. []

Tabelle D - Reminiszenz des Verbotenen Wissens (D6)

Eine Information, die nur deine Figur besitzt. Sie stammt aus einer Iteration, in der du etwas gesehen hast, das sonst niemand wissen kann.

[D6 | Erinnerung | Polarität | |---|-----|-----| | 1 | Du weißt, wo sich in diesem Knoten das verschlüsselte Tagebuch von Dr. Yara Kessim befindet. Du hast es in einem anderen Knoten gelesen, als es an einem anderen Versteck lag. Du weißt, was darin steht. Die Frage ist nicht mehr, wie du es findest, sondern was du mit diesem Wissen tust. *Vorteil: direkter Zugang zu einem Hinweis der Stufe 3 aus der Hinweistabelle.* [] | 2 | Du hast gesehen, wie ein Resonanter Weber in einem Belagerten Knoten absichtlich einen Schweige-Knoten erschuf. Er sammelte nicht - er baute eine Zone der Abwesenheit. Er wusste genau, was er tat. Die Resonanten können sich entscheiden, nicht zu absorbieren. Jemand hat ihnen etwas beigebracht, oder sie haben es selbst gelernt. [] | 3 | Commandant Rémi Thaïs weiß Bescheid. Er weiß vom Leuchtfener. Er hat in Knoten-3 die PHARE-Dateien in einer Teilfassung gelesen und sich trotzdem entschieden weiterzumachen. Du hast gesehen, wie er diese Entscheidung allein traf, ohne mit jemandem darüber zu sprechen. Du weißt noch nicht, wie du das nutzen sollst - oder ob du es überhaupt solltest. [] | 4 | Die Archivare besitzen eine Abschrift einer vollständigen Kommunikation zwischen einem Looper und einem Resonanten, hergestellt über L'Géil. Die Kommunikation dauert vierzig Minuten. Nach zwanzig Minuten fragte der Resonant, ob Menschen Angst hätten. Die Antwort des Loopers veränderte etwas. Du hast die Aufzeichnung gesehen. Du weißt nur noch nicht, was. [] | 5 | L'Géil weiß, wie man die Resonanten daran hindert zu kommen - eine saubere Methode, ohne die Terminals zu zerstören. Und es verweigert sie. Du hast direkt in einem Gefallenen Knoten danach gefragt, und seine Antwort war eindeutig. Es verweigert sie, weil die Methode für die Menschheit etwas bedeuten würde, das es für schlimmer hält als die Invasion. [] | 6 | Es gibt ein achties QI-Terminal: nicht kartiert, den offiziellen Architekten unbekannt. Du hast es in einem Schweige-Knoten lokalisiert, noch intakt. In diesem Knoten befindet es sich wahrscheinlich an denselben Koordinaten. *Vorteil: Verhandlungsmasse gegenüber den Architekten oder alternativer Aktivierungspunkt.* []

Tabelle E - Identitätsreminiszenz (D6)

Was du in einem anderen Schleifenleben über dich selbst herausgefunden hast. Wozu du fähig bist. Wozu du werden kannst.

[D6 | Erinnerung | Polarität | |---|-----|-----| | 1 | In Knoten-4 bist du zu einem der Läufter geworden. Nicht unter Zwang - aus schrittweise wachsender Überzeugung, über sechs Monate hinweg. Du verstehst ihre Logik nun von innen, und gerade weil sie Sinn ergibt, erschreckt sie dich. Du weißt, dass du dazu fähig bist. Du weißt nicht, was dich damals auf diesen Weg gebracht hat. [] | 2 | Eine Version von dir hat die Absorption durch die Resonanten freiwillig akzeptiert, ohne zerbrochen zu sein, ohne dazu gezwungen worden zu sein. Du weißt nicht warum. Du weißt nicht, was sie empfinden hat. Du weißt nur, dass sie kurz vor dem Kontakt lächelte - und dieses Lächeln sah nach Erleichterung aus. [] | 3 | In einem Widerständigen Knoten hast du deine Verbündeten verraten, um an eine Information zu kommen, die du für lebenswichtig hieltest. Die Information war real, lebenswichtig - und nutzlos für dich. Deine Verbündeten in diesem Knoten erinnern sich nicht daran. Du hast etwas darüber gelernt, wozu du bereit bist, wenn du überzeugt bist, im Recht zu sein. [] | 4 | Du hast dich einmal geweidert, die Zeit zurückzusetzen - nicht aus Versehen, nicht aus Ohnmacht. Aus ruhiger, bewusster Entscheidung. Du hast zugesehen, wie der Knoten noch ein paar Stunden weiterlebte, dem Untergang geweiht, und du fandest, es sei die gerechteste Entscheidung gewesen, die du je getroffen hättest. Du weißt noch nicht, warum. *Vorteil: erhöhte Resistenz gegen Manipulationen rund um Rücksetzungsentscheidungen (+1 Würfel)* [] | 5 | In einem Intakten Knoten hast du sechs Monate gelebt, ohne dich daran zu erinnern, dass du ein Looper bist. Etwas hatte deine Erinnerungen blockiert, VERANKERT vielleicht, oder etwas anderes. Du hast wie ein NSC gelebt. Jetzt weißt du, wie es ist, nicht zu wissen. Es war weder schlimmer noch besser als Wissen. Nur anders. [] | 6 | In einem Spiegelknoten hast du deinen eigenen Tod gesehen. Nicht als Vision, sondern als direkte Erinnerung der Version von dir, die in diesem Knoten lebte. Der Tod war ruhig. Unerwartet. Er sah nicht so aus, wie du ihn dir vorgestellt hättest. Seitdem lebst du mit dieser Erinnerung - nicht aus Angst, sondern mit einer seltsamen Vertrautheit gegenüber deiner eigenen Endlichkeit. []

Tabelle der Gedächtnissättigung - Kumulative Effekte von Reminiszenzen

> ****[RGEIL]**** Die Anzahl angesamelter Persönlicher Reminiszenzen (eine pro erlebter Iteration) bestimmt die Stufe der Gedächtnissättigung eines SC. Diese Effekte gelten dauerhaft, sobald sie erreicht sind: Sie ersetzen nicht die Effekte früherer Schwellenwerte, sondern kommen zu ihnen hinzu.

[Erlebte Iterationen | Stufe | Mechanischer Effekt | |---|-----|-----| | 1-2 | ****Keimendes Gedächtnis**** | Isolierte Erinnerung - pures Rollenspiel, kein mechanischer Effekt. Die Reminiszenz ist eine verfügbare narrative Ressource, mehr nicht. [] 3-4 | ****Aktives Gedächtnis**** | Eine Erinnerung kann ****aktiviert**** werden, um +1 Würfel auf eine direkt passende Aktion zu erhalten (1x/Sitzung). Die Entscheidung liegt beim Spieler. [] 5-6 | ****Gesättigtes Gedächtnis**** | Risiko des ****Wiederaufflammens****. Jedes Mal, wenn der SC einen Knoten desselben Typs wie eine Erinnerung betritt, macht er einen MEN-Wurf Danger 3. Bei Misserfolg erleidet er 1 Stress und kann 1D6 Runden lang nicht normal handeln. [] 7+ | ****Palimpsest-Gedächtnis**** | Permanenter Sonderzustand: Der SC kann nicht mehr unterscheiden, welcher Knoten "real" ist. Einmal pro Sitzung kann die SL ihm eine Knotenverwirrung auferlegen: Der SC handelt so, als existiere ein Element aus einem früheren Knoten im aktuellen (eine tote Person, ein zerbrochenes Bündnis, ein verschwundener Gegenstand). MEN-Wurf Danger 4 zum Widerstehen. []

> ****[SL-TIPP]**** Palimpsest-Gedächtnis ist keine Strafe - es ist der tragische Zustand von Loopern, die zu viele Schleifen erlebt haben. Spiele das gemeinsam mit dem betroffenen Spieler, nicht gegen ihn. Sprecht außerhalb des Spiels darüber, bevor dieser Schwellenwert erreicht wird. Asha-7 ist der Archtyp dessen, was Sättigung hervorbringen kann: Sie ist nicht "wahnsinnig" - sie ist von gleichzeitigen Wahrheiten überladen.

Zufallstabellen

<!-- [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.] -->

Spielhilfen

<!-- [LAYOUT: Knotenblatt auf der oberen Seitenhälfte, zum Kopieren. Breite Kästen für handschriftliche Einträge.] -->

Knotenblatt *(zum Kopieren)*

Formular for Knotenblatt with fields for Knoten-Blatt, Erschaffungsdatum, Knoten-ID, Knotentyp, Kessim Zustand, and Invasionszustand.

VERANKERT - In einem Knoten festgesetzt, Reisen unmöglich (verschwindet nach D6x24h Ruhe oder Quanteninterface-4-Wurf)

Zeitdrift:

- 1 Punkt pro Reise zwischen Knoten
• Wurf auf Desynchronisationstabelle (D6) bei 3, 4, 5 Punkten
• Permanentes ECHO bei 6

Vollständige Rücksetzung:

- Erfordert QI-Terminal + Quanteninterface-Wurf (mindestens 4 Erfolge)
• Kosten: 2 Stress bei allen anwesenden Loopern

Navigation zwischen Knoten:

- Zeitdrift-Wurf, Diff. 3 (bekannt) / 5 (unbekannt)
• Misserfolg: zufälliger Knoten (D6 Knotentypen)
• Kritischer Misserfolg: + D6 Stunden Erinnerungslücke

Anwendbare YZE-SRD-Referenzen

| LOOP-Mechanik | YZE-SRD-Referenz | Würfelpool, Erfolge auf 6 | Kapitel: Aufgabenauflösung | Würfe pushen | Kapitel: Würfe pushen | Zustände (Zerbrochen, Stress) | Kapitel: Schäden und Trauma | Format der Werteblocke | Kapitel: Kreaturen und NSC | Initiative und Aktionen | Kapitel: Kampf | Attribute PHY / MEN / SOC | Kapitel: Figuren und Attribute

Das französische YZE-SRD ist verfügbar unter: yearzeroengine.fr/article/srd-translation.html

Drift-Tracker - Pro Figur

<!-- [LAYOUT: Horizontaler Tracker zum Kopieren, einer pro Spieler. Ankreuzfelder.] -->

Formular for Drift-Tracker with fields for NAME, DRIFT (1-6), ZUSTAND (Normal, ECHO, VERANKERT, Zerbrochen, Broken YZE).

Knotendiagramm - Leere Vorlage

<!-- [LAYOUT: Großer weißer Bereich, als Netz verbundener Kreise angelegt, damit die SL Knoten von Hand notieren kann. Wenn möglich im Querformat.] -->

Diagram template with fields for [KNOTEN 0], [KNOTEN 1], [KNOTEN 2], [KNOTEN 3], [AKTUELLER KNOTEN], [KNOTEN ?]

Notizen:

Zusammenfassung der LOOP-Hausregeln

> **[REGEL - Zusammenfassung]**

Neue Fertigkeiten (Mental):

- *Zeitdrift* - Zwischen Knoten navigieren, Desynchronisation widerstehen
• *Quanteninterface* - Mit QI-Terminals und Substrat-Systemen interagieren

Neue Zustände:

- *ECHO* - Doppelte Präsenz, Drift-Ablenkungen 1x/Szene (MEN 3-Wurf oder -1 Mental)

Reminiszenzheft *(zum Kopieren - A5 Vorderseite)*

> **[SPIELHILFE]** Ein Blatt pro Spieler. Es wird im Verlauf der Iterationen gemäß den Regeln der Persönlichen Reminiszenzen (Seite 4) ausgefüllt. Jede Zeile steht für eine erlebte Iteration.

Formular for Reminiszenzheft with fields for REMINISZENZHEFT, ITER, TABELLE, ERINNERUNG, POL., AKT., and a grid for notes.

TABELLE: A=Sinnes B=Beziehung C=Entscheidung D=Wissen E=Identität POL.: [] Neutral [] Ambivalent [] Schmerzhaft [] Kostbar AKT.: [] Aktivierung in diesem Knoten verbraucht (1x/Sitzung bei Aktivem Gedächtnis)

GEDÄCHTNISSÄTTIGUNG
[] 1-2 Keimendes Gedächtnis Pures Rollenspiel, kein mechanischer Effekt [] 3-4 Aktives Gedächtnis +1 Würfel auf passende Aktion (1x/Sitzung) [] 5-6 Gesättigtes Gedächtnis Wiederauftammen: MEN-3-Wurf in ähnlichem Knoten zu [] Erinnerung [] 7+ Palimpsest-Gedächtnis Auferlegbare Knotenverwirrung 1x/Sitzung (MEN-4-Wurf)

Spielhilfen

Notizen: _____

LOOP - Jede Lösung ist eine Lüge *Ein Year Zero Engine
Setting von MythCore* *Version 1.0 - Mai 2026*

<!-- [LAYOUT: Kolophon am Seitenende, zentriert, in
verkleinerter Grundschrift. MythCore-Logo darunter.] -->

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.