

Numenera: Das Auge der Zeit

Dieses Abenteuer ist für ein Let's Play auf Orkenspalter TV geschrieben worden. Diese ausführliche Version als spielbares Abenteuer wurde dank der Patreons von Orkenspalter TV freigeschaltet und für sie erstellt und aufbereitet. Viel Spaß in der Zeitschleife!

Kurzzusammenfassung:

Die Charaktere werden mitten in ein Zeitreiseabenteuer geworfen: Nach dem Absturz eines „Sterns“ kommt eine mysteriöse Frau namens Iya auf die Helden zu und behauptet, sie seien ohne es zu wissen in einer Zeitschleife gefangen, die um eine nahe Klave (Eine Forschungseinrichtung und zugleich ein Dorf in der Ferne, also dem dünner besiedelten Bereich der „Zivilisation“ des im Grundbuch beschriebenen Bereichs der Welt von Numenera) zentriert ist. Mittels eines Artefakts dieser Frau können sie sich ab sofort an alles erinnern, was in der Zeitschleife passiert und so gemeinsam mit ihr versuchen, die Anomalie zu beenden. Alle ca. 60 Minuten werden sie wieder in der Zeit zurückgeworfen, während gleichzeitig eine KI aus dem Orbit versucht, eine „Anomalie“ zu eliminieren – und das ganze betroffene Dorf gleich mit. Alle Stunde vergeht es in einer Explosion, wenn ein Satellit darin einschlägt. Die Spieler können für Iya ein Artefakt bergen, mit dem sie die von ihr selbst geschaffene Zeitschleife durchbrechen will, doch das verhindert letztlich nicht den Untergang des Dorfes, sondern sorgt nur dafür, dass die Zeit stehen bleibt und die SCs mit der KI verhandeln können. Ihre Ermittlungen ergeben, dass eine temporale Anomalie, die unter dem Dorf gefunden wurde, und die Iya in ihrer Brust trägt, um ihren Alterungsprozess aufzuheben, der Grund ist, warum die KI die Klave vernichten will. Die SCs müssen in der Zeit zu einem Punkt vor Einsetzen der Anomalie in Iyas Körper zurückreisen und verhindern, dass die Anomalie benutzt wird.

Szenenstruktur

1 Absturz des Satelliten

2 Erste Begegnung mit Iya

3 Wiederholungen des Versuchs, eine Anomalie zu bergen und rechtzeitig zu Iya zu bringen

3a Unterbrechung durch Iyas Tirel, der zu einer Dimensionalen Larve wird

3b Unterbrechung durch einen Zeitfresser, der zu der Anomalie teleportiert

4 Anhalten der Zeit und Aufklären des Hintergrunds

5 Sprung durch die Zeit vor dem Beginn der Schleife

6 Aufhalten der Entnahme der Anomalie

Wo soll das Abenteuer spielen?

Der Schauplatz des Abenteuers ist egal, es kann überall verortet werden, idealerweise aber in der Ferne oder in einer eher dünn besiedelten Zone der Heimfeste. In unserem Let's Play fand es in der Ferne nahe der Zügelnden Felder, westlich der Uhr von Kala, statt.

1 Absturz des Satelliten – Einstieg ins Abenteuer

Eines Morgens, als die Charaktere gerade ihr Lager zusammenpacken, sehen sie am Himmel plötzlich eine Flammenspur. Hinter einem nahen Hügel schlägt ein abstürzender Himmelskörper ein. Die Abenteurer spüren deutlich eine Druckwelle und sehen kurz danach eine Rauchwolke aufsteigen. Eine seltsame, zuckende Energie liegt in der Luft.

Charaktere mit Wissen über die Numenera können vermuten (eine Probe mit Schwierigkeit 3), dass ein Satellit aus dem Orbit – ein künstlicher Stern am Himmel, der Teil der Datasphäre ist - abgestürzt sein kann. Es kann gut sein, dass im Wrack des Konstrukts seltene Numenera zu finden sind, was eine Motivation sein kann, sich die Sache näher anzusehen.

Die Charaktere müssen ca. eine halbe Stunde marschieren, um die Hügelkette zu überwinden, sehen dann aber hinter dieser keinen Einschlagkrater sondern eine kleine Siedlung. Sobald sie diese erblicken, nähert sich vom Dorf aus auch schon eine Frau mittleren Alters.

2 Erste Begegnung mit Iya

Die Frau hält zielsicher auf die Helden zu, schwenkt mehrere Phiolen und ruft:

„Ich glaube, ich habe die Lösung für das erste Problem gefunden!“

Die Frau kommt näher und drückt jedem der Charaktere eine kleine Phiole in die Hand, in der eine blau leuchtende Flüssigkeit mit winzigen Kristallkörpern hin und her wabert. Die Abenteurer sind vermutlich irritiert. Dann fährt die Dame (ihr Name ist Iya) fort:

„Ich kenne euch schon und ich kann es euch beweisen.“

Sie plaudert ungefragt über jeden der Charaktere ein privates Detail aus, das dieser nur engen Vertrauten mitgeteilt hat. Sollte es zu den Charakteren noch kein solches Detail geben, etwa weil dies eure erste Sitzung ist, kann die SL einfach etwas Harmloses erfinden, das keinen Einfluss auf das Spielgeschehen hat („deine Schwester heißt so und so und ihre Augen sind unterschiedlich farbig“, „Deine Haarfarbe ist gar nicht echt!“, „Mindestens einmal im Monat betrinkst du dich, wenn dir klar wird, dass dich keiner mag.“) oder ihr habt vorher ein paar solche Dinge unter vier Augen abgesprochen. Sie fährt fort:

„Das nächste Mal könnt ihr euch erinnern, wenn ihr das hier einatmet.“ Sie zeigt auf die Phiolen.

„Das letzte Mal habt ihr mir gesagt, dass ihr das wollt. Wir haben lange an dieser Lösung gearbeitet.“

Die Charaktere werden wahrscheinlich Fragen haben. Hier sind mögliche Antworten.

- Was geht hier vor? – Wir sind alle in einer Zeitschleife gefangen und wir arbeiten schon seit einer Weile daran, aus ihr auszubrechen. Alle 60 Minuten springt die Zeit wieder zurück. Ich bin die einzige, die sich daran erinnern kann. Ihr seid zufällig in den Einflussbereich der Verschiebung gelaufen und wolltet mir helfen, das Problem zu beheben.

- Wer seid ihr eigentlich? – Ich bin eine Aeonpriesterin und Forscherin und nicht nur Mutter vieler Angehöriger, sondern auch Anführerin dieser Klave.
- Wie oft ist das bereits passiert? – Etwa 20 Mal bei der ersten Begegnung.
- Welches Datum haben wir denn? – Das Datum hat sich nicht verändert, jedoch sind seit dem Morgen für die Charaktere theoretisch bereits über 120 Stunden vergangen, was sie jedoch nicht bemerkt haben.
- Was ist genau in der Phiolen? – Es sind Nanogeister, die mit temporaler Energie aufgeladen sind. Sie werden euch ermöglichen, euch zu erinnern.
- Sind wir die einzigen, die sich dann erinnern werden und warum? - Die Phiolen funktionieren bei den anderen im Dorf nicht, sie waren zu nahe am Epizentrum der Anomalie. Bei den Charakteren kann es jedoch funktionieren, da sie erst nachträglich dazukamen.
- Warum seid ihr nicht betroffen? – Sie knöpft ein wenig ihr Hemd auf und zeigt ein Artefakt, das in ihr Brustbein eingelassen ist. Es leuchtet ähnlich blau wie die Phiolen. Sie erklärt, dass sie sich von Anfang an erinnern konnte (soweit sie weiß), da sie dieses Artefakt trägt, an dem sie schon lange geforscht und gearbeitet hat.
- Was ist mit dem Meteoriten/Satelliten/Ding aus dem All passiert? – Der ist noch nicht auf das Dorf gestürzt. Das wird noch passieren. Die Zeitschleife endet jedes Mal damit.
- Aber wir haben doch gesehen, wie das Ding abgestürzt ist!?! – Nein, das wird erst passieren. Ihr seid jetzt in der Zeit davor.
- Was ist das für ein Dorf? – In der Klave forschen sie und ihre Kollegen an temporalen Effekten. Die Klave wurde erreicht, weil dort eine entsprechende Anlage aus einer der vergangenen Welten gefunden wurde. Dort wurde bereits früher an temporalen Anomalien geforscht.
- Wie viel Zeit vergeht in jeder Schleife? – Nicht ganz eine Stunde.
- Wie viele Wiederholungen, bis die Schleife in sich zusammenbricht? – Das ist unklar, aber keine weiteren zwanzig mehr, so viel ist sicher.
- Wenn wir die Zeitschleife beenden, wird das Dorf dann nicht von dem Stein aus dem All vernichtet? – Ja, es geht darum, die Klave zu evakuieren, bevor dies geschieht. Ich habe das direkt zu Anfang versucht, aber jedes Mal sprang die Zeit wieder eine Stunde zurück und wir sind in der letzten Stunde vor dem Aufprall gefangen. Wir müssen die Schleife durchbrechen – mit genug Puffer, um alle aus dem Dorf zu schaffen.
- Die Charaktere geben einen dummen/lustigen Spruch von sich – „Das letzte Mal, als ihr das gesagt habt, ist er/sie (zeigt auf einen der SCs) ziemlich hässlich gestorben.“ (Auf Details kann sie nicht eingehen)
- Wird Iya mit dem konfrontiert, was ihr Sohn über sie erzählt (erst später möglich) – Sie kann sich nicht vorstellen, dass es einen Zusammenhang zwischen ihrer Operation und der Zeitschleife gibt und solange die SCs unter Zeitdruck stehen, geht sie nicht weiter darauf ein.

Sie berichtet weiter, dass sie das Artefakt früh am Morgen eingesetzt bekommen hat. Dann kam es zu dem Absturz. Sie glaubt, dass sie beim Versuch, diesen zu verhindern, die Zeitschleife erzeugt hat. Sie hat bereits die ersten Risse in diesem geschlossenen Kreislauf erkannt und glaubt, dass die Schleife bald in sich zusammenbrechen wird, was aber damit verbunden ist, dass die Klave und damit all ihre Verwandten von dem Meteor vernichtet werden. Die Charaktere haben sich angeblich bereit erklärt, ihr zu helfen, die Schleife zu durchbrechen und das Dorf zu evakuieren.

Der Plan ist folgender: Die Charaktere sollen helfen, eine zweite, mächtigere Anomalie (die derjenigen ähnelt, die Iya in der Brust trägt) aus den unterirdischen Labors zu holen. Diese soll in

einen Apparat eingesetzt werden, den Iya erarbeitet hat. Wird dieser dann in Betrieb genommen, sollte er die Zeitschleife aufheben und alle wieder zu etwas mehr als einer Stunde vor den Einsturz versetzen. Dann müssen alle die Klave verlassen.

Eigentlich ist es nicht gefährlich, in die Labors einzudringen und das Artefakt zu holen, aber inzwischen sind Risse im Raum-Zeit-Kontinuum entstanden und „Dinge“ könnten dort erscheinen.

Iya

- Aufrechter Gang, scharfe helle Augen, pragmatische Kleidung und Frisur
- Spricht sehr schnell, da immer unter Zeitdruck
- Seltsam blaues Artefakt in der Brust (Brust (Analyse über Wissen zu Numenera möglich, Schwierigkeit 5: Eine stabile und starke Zeit-Anomalie die die Richtung und den Fluss von Zeit verändern und sogar umkehren kann, steter hoher Energieausstoß, offenbar um zugleich die Schleife aufrecht und Iyas Alter niedrig zu halten)
- Ca. Mitte 40

Wenn die Charaktere die Phiole einatmen/sich weigern.

„Es kribbelt ein wenig, es riecht stark nach Minze, aber ansonsten spürt ihr keinen weiteren Effekt“. Ab jetzt können die SCs sich an alles erinnern, was in der Folge passiert. Das ist natürlich das, was passieren muss. Andernfalls wiederholt sich die Szene im nächsten Durchlauf und die Spieler müssen leider entweder so tun, als hätten sie alles vergessen, was sie dazwischen erlebt haben – oder du kannst bei einer Verweigerung auch direkt wieder an den Anfang der nächsten Schleife springen und Iya etwas genervter auftreten lassen als zuvor, um zu simulieren, dass zwar Dinge passiert sind, aber die Spieler sich nicht daran erinnern.

Regeln der Zeitschleife

- Alle Stunde springt die Zeit wieder zurück, kurz bevor der Meteorit einschlägt.
- Die Charaktere landen immer an dem Ort, von dem aus sie den Absturz des Satelliten gesehen haben.
- Die Risse im Raum-Zeit-Kontinuum verstärken sich mit jedem Durchgang – diese zeigen sich als flimmernde Bilder in der Luft, die teils denselben Ort, nur zu einer anderen Zeit (bei Nacht/Regen, versengt nach Einschlag des Satelliten) oder gar andere Orte in der Nähe.
- Das heißt:
- Die Spieler haben 10 Durchgänge Zeit, bevor die Schleife von alleine in sich einstürzt und sie vom Meteoriten erschlagen werden.
- Du kannst eine echte Stoppuhr benutzen, um den Zeitdruck darzustellen, diese sollte aber nur maximal 25 Minuten lang laufen, bevor die Schleife neu beginnt, da Ingame-Ereignisse wie Laufwege wegfallen.
- Iya wird immer genervter und zum Ende hin sogar panisch, weil ihre ganze Familie und Arbeit bedroht sind ...
- Bei Neubeginn der Zeitschleife sind alle verlorenen Punkte und benutzten Cypher wieder da. Erfahrungspunkte bleiben.

Wenn die Charaktere mit Iya in die Klave kommen

Sobald die Gruppe das Dorf erreicht, wird Iya von ihrer Familie und ihren Kollegen begrüßt. Sie sind verwirrt darüber, dass Iya die Klave so eilig verlassen hat und fragen nach einer Erklärung, aber Iya vertröstet sie auf später.

Sie führt die Gruppe zu einem weißen Kuppelhaus im Dorfzentrum, das Hauptgebäude, das zugleich auch ihre Wohnstatt und ihr Labor ist.

Iyas Klave

- Das Dorf besteht aus ca. 20 runden, kuppelförmigen weißen Gebäuden, die alle sowohl als Wohn- als auch als Arbeitsräume dienen.
- Iyas eigenes Haus ist das Hauptgebäude und ihr Labor.
- Die meisten Einwohner sind mit Iya verwandt oder wurden von ihr persönlich ausgewählt.
- Unter anderem leben hier Iyas drei Kinder: Tirel (m), Ayoun (w), Eski (w)
- Von ihren elf Enkeln sind die ältesten und schon erwachsenen Kamru (m), Naskel (m), Amiri (w) und Yoln (m)
- Alle tragen pragmatische Kleidung und nicht die Roben vieler Aeonpriester. Alle zeigen großen Respekt gegenüber Iya und behandeln sie, ob tatsächlich verwandt oder nicht, wie eine geliebte Mutter oder Großmutter.

Begegnung mit Iyas Sohn

Iyas Sohn Tirel wird irgendwann (ab dem zweiten oder dritten Durchgang) auf die SCs zukommen, um sich darüber zu beschweren, dass sie seine kranke und geschwächte Mutter offenbar zu sehr beanspruchen. Das sollte spätestens im dritten Durchgang passieren.

Ein Mann von etwa 50 Jahren kommt mit wütender Miene auf euch zu. „Was habt ihr mit meiner Mutter zu schaffen? Wir haben ihr eben erst die Anomalie eingesetzt und sie verjüngt. Sie ist in keinem Zustand, um hier wild durch die Gegend zu springen.“

Iyas Sohn ist vor allem verwirrt und kann die folgenden Informationen vermitteln:

- Iya ist eigentlich sehr alt. Ihr wurde gerade eine temporale Anomalie aus der Anlage unter der Klave eingesetzt, um sie zu verjüngen. Das war die einzige Chance, sie vor dem nahenden Tod zu retten.
- Sie selbst hat an dieser Technik geforscht, bisher wurde sie nie eingesetzt.
- Seine Mutter braucht Ruhe, die SCs sollen sie nicht belasten.

Sollte für die SCs zu früh alles zu glatt gehen, kannst du Iyas Sohn jederzeit als Hindernis aufbauen. Letztlich müssen die SCs gegen ihn in seine Form als **Dimensionale Larve** kämpfen, zu der die Nähe der Anomalien ihn mit der Zeit macht. Dies bietet sich idealerweise an, wenn der erste Durchgang zu gelingen scheint und alles bislang sehr glatt gelaufen ist. Seine Attacke kann dann zu der Verzögerung führen, die zum Fehlschlag und Rücksetzen zum Anfang der Zeitschleife führt.

Gegner: Dimensionale Larven

Wesen, die sich zu lange in der Nähe von zeitlichen Anomalien aufhalten, laufen Gefahr, sich in Dimensionale Larven zu verwandeln. Diese armen Kreaturen spalten sich in verschiedene Versionen ihrer selbst auf und handeln irrational und aggressiv, während weitere Echos ihres normalen Verhaltens durchdringen. Die Dorfbewohner laufen allesamt Gefahr, sich zu verwandeln, während Iya durch die ihr eingesetzte Anomalie geschützt ist. Das sollte auch für die SCs gelten, wobei du natürlich entscheiden kannst, dass die eingeatmete Substanz aus der Phiole sie nur teilweise vor dem Effekt schützt. Wenn du also gemein sein möchtest und die Spieler zu gut vorankommen, kann sich auch einer der Charaktere verwandeln. Dann sollten die anderen SCs aber zusehen, die Zeitschleife neu zu triggern. Wird die Zeit zurückgesetzt, sind die Dimensionalen Larven verschwunden.

Sollten die SCs Iya die Anomalie aus der unterirdischen Anlage übergeben, kann ihr Sohn sich in eine Larve verwandeln und die Spieler angreifen.

Dimensionale Larve 5 (15)

Gesundheit: 15

Zugefügter Schaden: 3

Rüstung: 2

Soziale Interaktion als Stufe 1

Dimensionale Larven bestehen aus sich überlagernden Versionen einer einzelnen Person und können so von einer Runde zur nächsten ihre Bewaffnung und Taktik ändern.

Kann sich als Aktion an einen beliebigen Ort im Sichtfeld teleportieren.

Wenn die Charaktere das Hauptgebäude betreten

Der Gruppe bietet sich folgender Anblick: Innen ist das Haus gänzlich in weiß gehalten und sehr pragmatisch eingerichtet. Die meisten Gegenstände hier scheinen direkt aus dem Boden zu wachsen. In die Kuppelwände sind durchsichtige Blasen eingelassen, die Licht ins Innere lassen. Überall liegen Werkzeuge und geschliffene Kristalle herum, magische bzw. technische Gerätschaften, mit denen die Charaktere auf den ersten Blick nichts anfangen können. Das Gebäude ist in mehrere Räume eingeteilt, die wegen der Kuppelform seltsam geschnitten sind.

In einem der Räume führt eine mit einem Geländer umfasste Luke tiefer in die Erde. Daneben steht eine kompliziert wirkende Apparatur, an der offenbar gerade gearbeitet wird, Werkzeug liegt daneben und die Innereien des Mechanismus quellen heraus.

Wenn Iya bei den Charakteren ist, erklärt sie, dass dies der Apparat ist, an dem sie gerade arbeitet und der die Zeitschleife auflösen soll. Für diesen Apparat benötigt sie noch das erwähnte Artefakt aus dem Keller, das die SCs besorgen sollen. Für genauere Erklärungen ist keine Zeit.

Iya erklärt den Charakteren, dass sie in den Keller hinabsteigen müssen, um die Anomalie zu bergen, die in die Maschine eingesetzt werden muss. Wenn man sie nur mit dem bloßen Auge betrachtet, sieht sie aus wie ein blaues Leuchten um ein leeres Zentrum. Die Anomalien werden in Behältern aufbewahrt, die die Formen von Mehrfachhelices haben und aus Kristall bestehen. Die SCs sollen

dem Gang im Keller folgen und bei der zweiten Kreuzung rechts abbiegen. Dort sollen sie einen Raum vorfinden, in dem sich mehrere Anomalien befinden. „Ihr müsst sie erst unten loskoppeln und dann oben, ansonsten könnte es einen unangenehmen Effekt geben“.

Iya macht sich daran, an der Apparatur zu arbeiten und drängt die Charaktere, in den Keller zu gehen.

Wiederholungen der Zeitschleife und Abkürzungen

Im zweiten Durchgang ist Iya erleichtert, dass ihre Phiolen gewirkt haben. Die SCs und Iya müssen sich nicht mit weiterer Exposition aufhalten sondern können direkt zur Unterirdischen Anlage reisen, um die Anomalie zu holen. Die NSCs in der Klave reagieren natürlich genauso auf Iya und die SCs wie beim ersten Durchgang. Im zweiten Durchgang werden bereits mehr Risse im Raum-Zeit-Gefüge deutlich.

In weiteren Durchgängen kannst du den Ablauf noch weiter beschleunigen und das, was passiert, immer simpler zusammenfassen. Im dritten Durchgang sind die Risse im Universum größer und deutlicher: Für ein paar Sekunden herrscht plötzlich eine völlig falsche Jahreszeit oder Nacht. Spätestens in diesem Durchgang sollten die SCs auf Iyas Sohn treffen.

In weiteren Durchläufen öffnen sich so viele Risse, dass die Spieler diese benutzen können, um schneller zu reisen: Sie sehen Orte hinter den Rissen, sie die bereits kennen, und können so von einem Raum zu nächsten springen, ohne aufwändig dorthin laufen zu müssen.

Nach 10 Durchläufen haben die SCs spätestens verloren und das Raum-Zeit-Gefüge bricht in sich zusammen.

Die unterirdische Anlage

1 Falltür mit Leiter

Über diese Leiter erreichen die SCs die Anlage vom Hauptgebäude aus kommend.

2 Tunnel

Dieser Tunnel ist kreisrund geformt und komplett weiß. Die Oberfläche wirkt schwammartig und organisch. Die kleinen Poren in der Oberfläche sind hart und scharfkantig. Der Tunnel wird von einer Lichtquelle erleuchtet, die nicht auszumachen ist – er scheint von sich selbst aus diffus zu leuchten, das Licht wirft keine Schatten. Er führt von der Leiter aus nur in eine Richtung: Nach Norden.

3 Kreuzung

Hier sollten die Charaktere von der Leiter aus geradeaus gehen

4 Raum der Zygoten

Dieser Raum hat für die Helden zunächst keine weitere Bewandnis. Er ist seltsam organisch geformt und in Boden, Decke und Wände sind ein gutes dutzend Linsen eingelassen, durch die man in Flüssigkeitsbehälter schaut. In diesen schwimmt jeweils der noch sehr junge Embryo verschiedenster Kreaturen, durch die Linse zur guten Sichtbarkeit vergrößert. Hier können bizarre Formen mit ungeraden Anzahlen an Gliedmaßen, kurios leuchtenden oder pulsierenden Proto-Organen oder sich stets wandelnder Form ausgemacht werden. Solange diese Lebewesen hinter den Linsen bleiben,

werden sie sich nie weiter entwickeln. Neugierige Helden können nach Abschluss des Abenteuers Linsen zerschlagen (Kraft-Probe mit Schwierigkeit 7), worauf die Kreatur dahinter in wenigen Sekunden erwachsen wird und nahezu beliebig aus den Wesen des Grundregelwerks und Bestiariums ausgesucht werden kann.

5 Ergosphären-Observatorium

Dieser ovale Raum wird beherrscht von einem frei schwebenden Ring aus mattgrauem Metall, der ein Bild des Alls zeigt, das um schwach leuchtende „Notizen“ auf dem „Bildschirm“ ergänzt wird. Zu sehen ist ein leuchtender Ring mit einem verschmierten Lichtstreifen davor, der links deutlich heller ist als rechts. Die Notizen weisen darauf hin, dass sich „Der Raum in einer Zone am Äquator über den Ereignishorizont hinaus so schnell bewegt, dass man sich mit Lichtgeschwindigkeit bewegen müsse, um still zu stehen“. Vermutlich können die wenigsten Charaktere etwas damit anfangen, aber eine Probe auf Wissen zu den Numenera mit Schwierigkeit 9 ergibt, dass hier die Ergosphäre eines supermassiven, geladenen und sich drehenden schwarzen Lochs beschrieben wird, das offenbar beobachtet wird. Ob der Ring auch ein Portal darstellen könnte, was das alles heißt und was es für die Helden bedeuten kann, überlassen wir Ihnen (und Google, das Thema ist spannend). Für das Abenteuer selber hat der Raum keine Bedeutung und ihn zu untersuchen verbraucht wertvolle Zeit.

6 Tunnel mit Glasscheiben

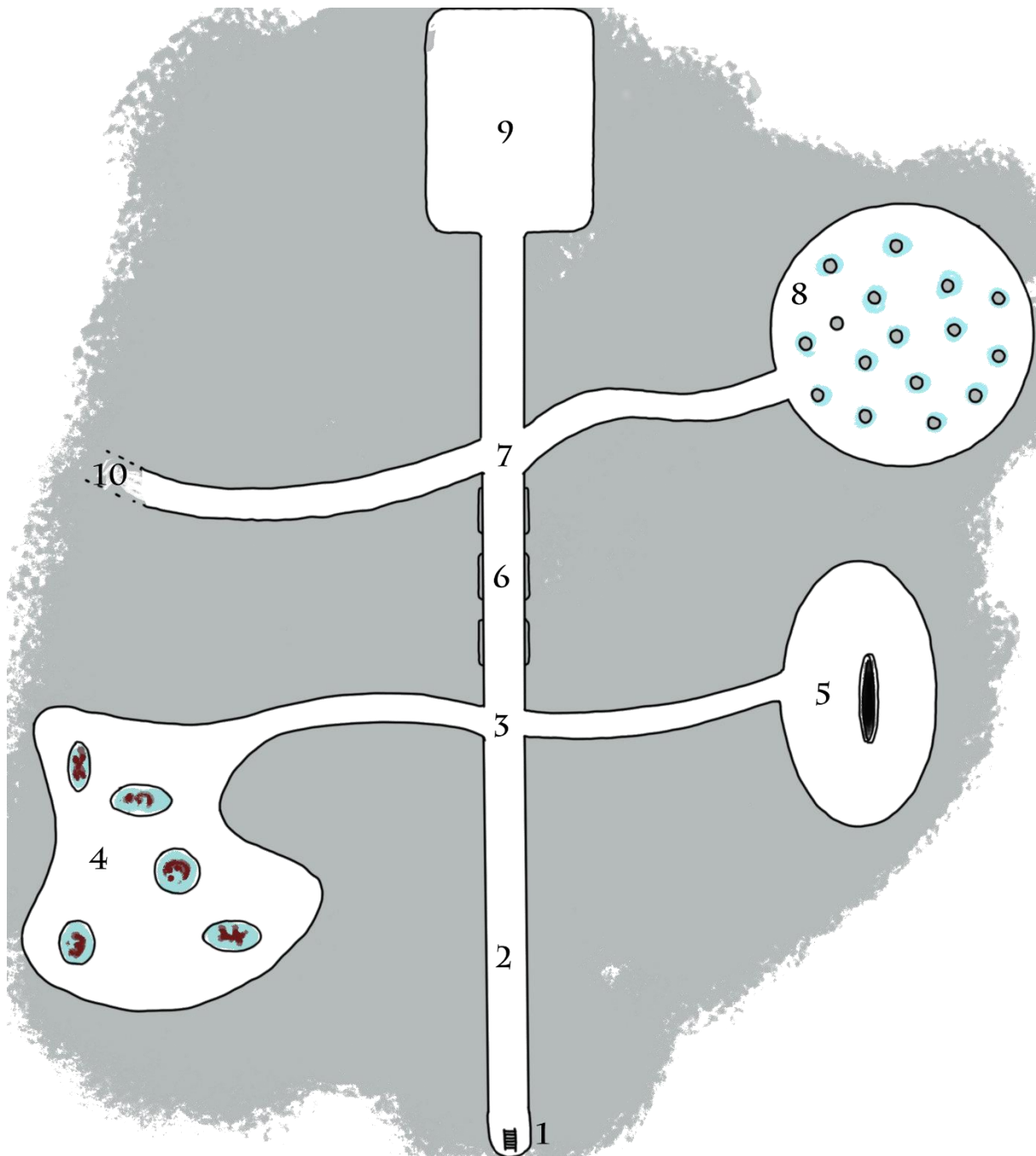
Dieses Teilstück des Tunnels besitzt immer wieder ovale Öffnungen in den Wänden, in denen sich milchige Glasscheiben befinden. Hinter einer dieser Öffnungen erblicken die SCs eine weite, offene Ebene, in der ein Weizenfeld im Sonnenschein liegt. Die Öffnung wirkt wie ein ganz normales Glasfenster, aber es ist räumlich natürlich völlig unmöglich, dass hinter diesem Fenster die Oberfläche liegt und auch die Sonne steht falsch. Hinter einem weiteren Fenster können die SCs nicht viel erkennen: Dahinter liegt scheinbar ein trüber Wassertank, durch den immer wieder Fische in allen Größen und Formen schwimmen. Das Fenster scheint den Blick auf den Grund eines Ozeans freizugeben. Weitere Fenster zeigen: Eine leblose, staubige Landschaft in grellem Licht, weite Flächen aus einer grünen, glasartigen Substanz mit Sternen am Himmel, einen gigantischen Bau emsiger, blauer Insekten und eine wirbelnde Wolke aus violetten Gasen im All.

Wem in diesem Gang eine Probe auf Wahrnehmung gegen 15 gelingt, der erkennt verborgen am Rand des Fensters, das das Weizenfeld zeigt, zwei Wesen, die aussehen wie sehr große Tausendfüßler. Sie sind von einem blauen Leuchten umgeben und schlängeln sich gerade durch die Landschaft. Kurz darauf sind sie hinter einer Hügelkette verschwunden. Es handelt sich um Zeitfresser, was die SCs jetzt aber noch nicht erkennen können. Sollten die SCs einen der Zeitfresser bereits auch außerhalb derselben Schleife besiegt haben, erkennen sie nur noch einen davon. Werden die Kreaturen noch länger beobachtet, können die SCs sehen, wie ihre Fühler blau aufleuchten, worauf sie sich einige Dutzend Meter teleportieren. Warten sie zu lange, teleportiert sich einer der beiden direkt in den Tunnel.

Untersuchen die SCs die Fenster mit passenden Numenera, können sie herausfinden, dass es sich um eingeschlossene Raum-Zeit-Anomalien handelt. Über ihren Zweck oder Ursprung können sie zunächst nur mutmaßen.

Sollten die SCs diesen Raum von (9) aus mit einer Anomalie betreten (zumindest beim ersten Versuch und maximal zwei Mal, danach sind die beiden Kreaturen aus dem „Fenster“ erledigt, für die Regeln der Zeitschleife nicht so gelten wie für alle anderen), werden sie hier von einem Zeitfresser

angegriffen. Zeitfresser werden von Zeitlichen Anomalien angelockt und dieses Exemplar hätte gern jene, die im Besitz der SCs ist. Es ist an den SCs, ob sie sich zum Kampf stellen oder fliehen. Allerdings nimmt der Zeitfresser den Großteil des Tunnels ein, so dass es nicht einfach ist, sich an ihm vorbeizudrücken. (Geschwindigkeits-Probe mit Schwierigkeit 7, um an dem massigen, insektoiden Körper vorbeizukommen und die Anomalie dabei nicht zu verlieren. Wer nur daran vorbei will, muss nur eine Probe mit Schwierigkeit 5 schaffen.)



Zeitfresser 4 (12)

Gesundheit: 18

Zugefügter Schaden: 5

Rüstung: 1

Wahrnehmung als Stufe 5

Die Zeitfresser teleportieren sich gierig immer wieder zu der entnommenen Anomalie und verfolgen so auch jeweils den Charakter, der sie trägt. Das kündigt sich immer dadurch an, dass sie ihre blau leuchtenden Fühler aneinanderschlagen. Dieses Verhalten soll die SCs auf die Idee bringen, dass sie die Fühler der Kreaturen zu einem ähnlichen Zweck nutzen können.

Die Fühler des Zeitfresser leuchten nämlich auch nach seine Tod noch blau. Sie können abgetrennt und untersucht werden. Ein fähiger Nano kann sie als Teleportationsartefakt nutzen, um sich direkt in den Helices-Raum zu teleportieren (dafür ist eine Probe auf Numenera mit Schwierigkeit 4 nötig). Die Fühler bleiben den SCs auch in der nächsten Schleife erhalten, für sie gelten die Regeln der Zeitschleife nicht bzw. anders, da die Zeitfresser sich außerhalb des normalen Zeitstroms bewegen.

XXX Kasten Zeitverlust im Keller

Wie messen? Konsequenzen?

Wo anders langlaufen: Schlecht

Mit Zeitfresser kämpfen: Schlecht

Zu lange Fenster begutachten: Schlecht

XXXX Kasten Ende

7 Kreuzung

Hier sollten die Charaktere rechts abbiegen

8 Helices-Raum

Die SCs gelangen in einen großen Kuppelförmigen Raum. Mehrere Stahlsäulen erheben sich darin, die keinem erkennbaren Muster in ihrer Anordnung folgen. Jede Säule besitzt eine Öffnung in der Mitte, in der jeweils eine der Kristall-Helices ruht. In jeder dieser Spiralen scheint ein blau leuchtender Gegenstand eingeschlossen zu sein, doch die SCs können ihn nicht nur ausmachen – auch wenn es physikalisch möglich sein sollte, durch die Arme einer Helix zum Zentrum des Objekts zu blicken, gelingt es nicht. Zu sehen ist nur das blaue Leuchten. Oben und unten werden die Helices von kleinen Greifhändchen im Stahlträger festgehalten. Eine der Säulen ist leer (diese Anomalie wurde kurz vor Beginn der Zeitschleife entfernt und Iya eingesetzt).

Wenn die SCs eine der Anomalien mitnehmen wollen, müssen sie erst die untere und dann die obere Klammer lösen. Dafür müssen sie dieses Vorgehen ansagen und eine Probe auf Geschwindigkeit mit Schwierigkeit 2 schaffen. Wenn du es schwerer machen willst, müssen sie für jede der Klammern eine Probe ablegen.

Misslingt diese Probe, stürzt die Helix auf den Boden und zerbricht. Die Anomalie wird ausgelöst und die Zeitschleife beginnt von vorne.

9 Der Raum der ewigen Musik

Dieser längliche Raum ist von einem hellen, summenden Ton durchdrungen. Wer sich lange hier aufhält, bemerkt, wie sich die Tonhöhe plötzlich ändert. Wer ganze Tage in dem Raum verbringt, erkennt, dass hier ein extrem langsames, komplexes Musikstück läuft. Wer Monate lang mitverzeichnet, was gespielt wird, kann eine beeindruckende mathematische Ordnung darin erkennen, die einige Zeittheoreme beschreibt und verschiedenste Forschungen befeuern könnte.

10 langer Tunnel

Der Tunnel führt hier einige Kilometer weiter. Die SCs können ihn nicht rechtzeitig durchschreiten, bevor die Zeitschleife wieder von vorne beginnt. Sollen sie nach Abschluss des Abenteuers wieder hierher kommen wollen, kannst du die Anlage von hier aus frei erweitern.

Zeitmanagement und Zeitverlust

Eine Uhr auf dem Tisch liegen zu haben hilft natürlich, den Druck auf die Spieler darzustellen. Es empfiehlt sich aber auch, den Fluss der Zeit an die dramaturgischen Gegebenheiten anzupassen. Die SL kann sich notieren, wenn die Spieler z.B. einen Kampf ausfechten müssen, länger diskutieren, einen der nicht notwendigen Räume der Anlage untersuchen oder sich anderweitig ablenken lassen. Bei drei solchen „Markern“ läuft die Zeit ab und die Schleife endet. Bei der Uhr-Methode lässt sich das darstellen, indem die SL (gerne demonstrativ) für jede solche Aktion ein paar Minuten vom Countdown abzieht. Es sollte immer der Eindruck von leichter Hektik entstehen und vor allem nicht alles beim ersten Durchlauf direkt funktionieren. Auch sehr kurze Durchgänge, bei denen die Helden sterben oder eine Anomalie fallen lassen, können sehr gut in den Ablauf des Abenteuers passen. Insgesamt sollten es um die drei oder vier volle Durchläufe plus etwaige kürzere sein, um das Abenteuer rund abzuschließen.

Wenn die Charaktere mit der Anomalie zu Iya zurückkehren.

Iya braucht noch einige Minuten, um die Anomalie einzusetzen. Wenn die SCs also auf den letzten Drücker zu ihr zurückkehren, ist es zu spät: Während die Anomalie eingebaut wird, beginnt die Zeitschleife von Neuem. Du entscheidest im Einzelfall, ob dies der Fall ist oder nicht. Aber du kannst als Richtlinie nehmen, wie lange die SCs mit Iya und untereinander diskutiert haben und wie lange sie sich in der unterirdischen Anlage aufgehalten haben. Du solltest auf jeden Fall verhindern, dass die SCs den Plot direkt im ersten Durchgang lösen, da sonst der Reiz des Abenteuers verloren geht.

Sollten die SCs rechtzeitig kommen, ist Iya bereit, die Anomalie entgegenzunehmen und sich ans Werk zu machen. Das ist allerdings auch die perfekte Gelegenheit, ihren Sohn auftauchen zu lassen und dessen Verwandlung in eine Dimensionale Larve auszulösen, um so ein weiteres Hindernis für die SCs zu erschaffen. Iya ist sich bewusst, dass das Wesen nicht mehr ihr Sohn ist und dass es ohne Belang ist, was damit geschieht.

6 Anhalten der Zeit

Die Anomalie in Iyas Apparat einsetzen

Um den Apparat fertig zu stellen, braucht Iya die Hilfe der Spieler. Diese müssen die Anomalie selbst in den Apparat einsetzen und dafür eine erneute Geschwindigkeits-Probe mit Schwierigkeit 2 bestehen.

Sobald das passiert, friert die Zeit in der gesamten Zone ein. Nur die SCs und Iya können sich noch frei bewegen. Iya ist darüber verwundert. Sie war davon ausgegangen, dass ihre Apparatur die Zeitschleife durchbrechen, nicht aber die Zeit einfrieren würde.

Die SCs vernehmen eine durchdringende, maschinenhafte Stimme von oben: „Offene Anomalie entdeckt! Normaler Ablauf der Zeit wird in Kürze wiederhergestellt“. Diese Nachricht wiederholt sich, Iya kann damit nichts anfangen. Schauen die SCs nach draußen, sehen sie das Objekt, das am Ende der Zeitschleife immer wieder auf die Klave stürzt. Es hängt einige Dutzend Meter über dem Ort am Himmel und hat die Form einer schimmernden Metallkugel mit zahllosen, winzigen Öffnungen. Die Stimme kommt eindeutig von diesem Objekt.

Jetzt haben die SCs Zeit, Iya mit der Problematik zu konfrontieren. Ihnen kann klar werden, dass Iya die „Offene Anomalie“ ist und sie davon überzeugen, dass die Vernichtung der Klave nur abgewendet werden kann, wenn ihre Operation verhindert wird, sie sich also im Grunde für ihr Dorf opfert, indem sie auf ihre Verjüngung verzichtet. Iya ist für gute Argumentation empfänglich, sträubt sich aber natürlich zunächst gegen dieses Vorgehen.

Die SCs können auch mit der Kugel am Himmel kommunizieren. Die mechanische Stimme kann ihre Fragen beantworten, ist aber nicht an die Denkmuster von Menschen gewohnt. Sie äußert sich in simplen, für sie selbstverständlichen Fakten. Ihr einziger Existenzgrund ist, aus dem Orbit die Erde zu beobachten und auf schwere Brüche im Raum-Zeit-Kontinuum zu reagieren. Da alle anderen Bestandteile dieses Überwachungssystems mittlerweile ausgefallen sind, blieb ihr für den Fall von Iyas Anomalie nur die letzte Lösung, selbst einen kontrollierten Absturz auszulösen und beim Aufprall die Anomalie in der Explosion „aufzulösen“. Vermutlich werden die SCs das nicht klar herausfinden können, der Hintergrund soll nur als Basis für die Aussagen der SL bieten. Hier sind außerdem mögliche Antworten auf die naheliegendsten Fragen:

- Was willst du hier?/Warum willst du diesen Ort vernichten? - Anomalie muss vernichtet werden.
- Kannst du nicht woanders landen? - Nein. Anomalie muss vernichtet werden.
- Was ist das für eine Anomalie? - Gefährliche Raum-Zeit-Anomalie. Befindet sich (exakte Angabe, wo Iya gerade steht)
- Wie lange existiert diese Anomalie? - Seit 60 Minuten (oder genauer bzw. nach Rückfrage, welches Zeitmesssystem verwendet wird)
- Wie kann die Anomalie vernichtet werden (Ausser durch dich?)? - Nicht öffnen.

Der letzte Punkt bezieht sich darauf, dass die erste Anomalie, die Iya eingesetzt wurde, nicht aus den Stahlträgern entfernt werden darf. Diese (bzw. die Helices) schirmen die Anomalie ab, so dass die Risse im Raum-Zeit-Kontinuum verhindert werden. Sobald die Anomalie entfernt wird, geraten Ereignisse in Gang, die dafür sorgen, dass die Kugel abstürzt. Sie wurde darauf programmiert, solche Anomalien zu neutralisieren. Die Kugel kann sich bereit erklären, die SCs durch die Zeit zurückzuschicken, kurz bevor die erste Anomalie geöffnet wurde. Es muss ihnen gelingen, dies zu verhindern.

5 Ankunft vor der Zeitschleife

Die SCs werden wieder an den Rand der Klave versetzt (es sei denn sie haben explizit darum gebeten, von der KI auch an einen anderen Ort versetzt zu werden) und kommen dieses Mal etwa eine Stunde vor Beginn der Zeitschleife an. Um Zeit abzukürzen, können sie entweder Risse in der Raumzeit nutzen oder die Fühler eines Zeitfressers aus Phase 3b.

Sie sehen, wie Leute im Dorf Festivitäten vorbereiten und Dekoration aufhängen. Wenn die SCs panisch ins Dorf gestürmt kommt, wird sich ihnen Iyas Sohn oder ein anderen Anwohner in den Weg stellen und sie zur Rede stellen. Man kennt sie hier nicht und ist Fremden gegenüber misstrauisch.

Während die SCs zur Rede gestellt werden, können sie im Hintergrund sehen, wie Iya, die nun eine sehr alte Frau mit schlohweißem Haar ist, auf eine Gehhilfe gestützt in das Hauptgebäude gebracht wird. Die SCs müssen die Dörfler überzeugen, dass sie im Wohle des Dorfes handeln, z.B. könnten sie dabei beweisen, dass sie Dinge wissen, die sie ohne die Zeitreise nicht wissen könnte.

Das dauert weitere kostbare Minuten. Sollte es ihnen gelingen, die Dorfbewohner zu überzeugen, machen sie den Weg frei. „Wir glauben euch, beeilt euch. Einer von Iyas Enkeln öffnet gerade da unten die Anomalie.“

Jetzt können die SCs wieder in die unterirdische Anlage stürmen und Iya und ihre Enkel am Öffnen der Anomalie hindern. Hier kannst du weitere Geschwindigkeits-Proben verlangen, wobei ein Scheitern nicht dazu führen sollte, dass die Mission verloren ist, denn ab hier gibt es keine zweite Chancen mehr.

Ende des Abenteuers

Mit etwas Überzeugungsarbeit können die SCs die Klavenbewohner davon überzeugen, die Anlage zu versiegeln, womit das Abenteuer abgeschlossen ist. Die Wissenschaftler des Dorfes werden die SCs aber weiter über jedes Detail der KI aus dem All ausfragen.

Die SCs erhalten jeweils zwei Erfahrungspunkte für den Abschluss des Abenteuers.