

FREE LEAGUE

TALES FROM THE LOOP



ROLLENSPIEL IN DEN 80ERN, DIE ES NIE GAB





DIE MÄLAREN-ANLAGE DER LOOP

KARTE DER UMGEBUNG

0 1 2 3 4 5
KM

- ⋯⋯⋯ Wartungstunnel
- - - - - Fährroute
- - - - - Transporttunnel
- Öffentliche Straße

- Wald
- Ackerland
- Industriegebiet
- Bewohntes Gebiet

Kompassfehler 1981
ca. 1 Gon Ost

Örtliche Ungenauigkeiten
können auftreten.



RIKSENERGI
FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG



SCHÖPFER DES LOOP-UNIVERSUMS

Simon Stålenhag

LEITENDER SPIELENTWICKLER

Nils Hintze

REDAKTEUR & PROJEKTMANAGER

Tomas Härenstam

JAHR-NULL-SPIELSYSTEM

Tomas Härenstam

ILLUSTRATIONEN

Simon Stålenhag

WEITERE TEXTE

Matt Forbeck, Nils Karlén,
Björn Hellqvist

GRAFIKDESIGN & KARTEN

Christian Granath

LEKTORAT

John M. Kahane, Rickard Antroia, Kosta Kostulas, T.R. Knight

SPIELTESTER

Vincent Chang, Geoffrey Norman, Jessica Chang, Kimsan Kim, David Sack,
Rickard Antroia, Tove Lindholm, Staffan Fladvad, Sandra Abi-Khalil, Leif Westerholm,
Artur Foxander, Fia Tjernberg, Anton Albiin, Leili Mander, Kosta Kostulas, Marco Behrmann

BESONDERER DANK AN

Rickard Antroia, Björn Hellqvist, Therese Clarhed und Simon J Berger

DEUTSCHE AUSGABE VON ULISSES SPIELE

VERLAGSLEITUNG

Markus Plötz

REDAKTION

Thomas Michalski

LEKTORAT & KORREKTORAT

Frauke Forster, Nils Schürmann

ÜBERSETZUNG

Kai Großkordt

LAYOUT

Jörn Aust

MITARBEITER ULISSES SPIELE

ADMINISTRATION: Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz

MARKETING: Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Derya Öcalan, Katharina Wagner **VERLAG:** Zoe Adamietz,
Mirko Bader, Steffen Brand, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz,
Matthias Lück, Jasmin Neitzel, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Alex Spohr,
Jens Ullrich **VERLAG USA:** Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon,
Ross Watson **VERTRIEB:** Florian Hering, Jan Hulverscheidt, Saskia Steltner, Stefan Tannert,
Sven Timm, Anke Zimmermann

Vielen Dank an den S. Fischer Verlag für die tolle Zusammenarbeit
und Daniel Mayer für seine Unterstützung!

**COPYRIGHT © 2020 SIMON STÅLENHAG UND FRIA LIGAN AB,
DEUTSCHE ÜBERSETZUNG VON ULISSES SPIELE GMBH UNTER LIZENZ**



01.

WILLKOMMEN BEIM LOOP

DIE GESCHICHTEN DES LOOPS	8
ROLLENSPIEL – WIE FUNKTIONIERT DAS?	9
WÜRFELN	10
DIE LEITGEDANKEN DES SPIELS	10



02.

DIE ÄRA DES LOOPS

DIE 80ER, DIE ES NIE GAB	15
DER SCHWEDISCHE LOOP	17
DIE MÄLARINSELN: EIN KLEINES STÜCK VORSTADT	19
DINGE, DIE MAN IN DEN 80ERN TUN KANN	20
SVARTSJÖLANDET: SCHWARZES WASSER UND TIEFE WÄLDER	21
MUNSÖ: HEIMAT DES LOOPS	24
ADELSÖ: ZEUGEN DER VERGANGENHEIT	26
RIKSENERGI	26
DER LOOP	27
ZIVILE TECHNOLOGIE	29
MILITÄRTECHNOLOGIE	30



03.

DER US-LOOP

LEBEN IN AMERIKA	35
BOULDER CITY: „BEST CITY BY A DAM SITE“	37
DINGE, DIE MAN IN DEN 80ERN TUN KANN	38
IN BOULDER CITY	40
LAKE MEAD	44
LAS VEGAS UND UMGEBUNG	45
DART	45
DER US-LOOP	46



04.

DIE KINDER

ARCHETYPEN	49
BÜCHERWURM	50
COMPUTERFREAK	51
KLASSENIEBLING	52
LANDEI	53
ROCKER	54
SONDERLING	55
SPORTSKANONE	56
UNRUHESTIFTER	57
ALTER	58
ATTRIBUTE	58
GLÜCKSPUNKTE	58
FERTIGKEITEN	58
GEGENSTÄNDE	59
PROBLEM	59
MOTIVATION	60
STOLZ	60
BEZIEHUNGEN	60
ANKER	61
ZUSTÄNDE	62
ERFAHRUNG	62
NAME	62
BESCHREIBUNG	62
LIEBLINGSLIED	62
GEHEIMVERSTECK	63
FRAGEN	63



05.

ÄRGER

ZUSTÄNDE ERLEIDEN	66
DER WÜRFELWURF	66
GEGENSTÄNDE UND STOLZ	67
GLÜCK	67
FAST UNMÖGLICHE DINGE TUN	67
FRAGEN BEANTWORTEN	68
EFFEKTE KAUFEN	68
NICHTSPIELERCHARAKTERE	68
MISSLUNGENE WÜRFE	69
EINEN WURF STRAPAZIEREN	69
EINANDER HELFEN	70
KIND GEGEN KIND	70
GROSSER ÄRGER	70
DIE FERTIGKEITEN	72
ANFÜHREN (HERZ)	72
CHARME (HERZ)	72
KONTAKT (HERZ)	72
BEWEGEN (KÖRPER)	73
KRAFT (KÖRPER)	73
SCHLEICHEN (KÖRPER)	73
PROGRAMMIEREN (TECHNIK)	74
RECHNEN (TECHNIK)	74
TÜFTELN (TECHNIK)	74
BEGREIFEN (VERSTAND)	75
EINFÜHLEN (VERSTAND)	75
UNTERSUCHEN (VERSTAND)	75



06.

DAS MYSTERIUM

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	78
DAS MYSTERIUM UND DER ALLTAG	79
EINZEL- ODER GRUPPENSZENEN	81
EIN ÜBERBLICK ÜBER DAS MYSTERIUM	81
PHASE 1 - VORSTELLUNG DER KINDER	82
PHASE 2 - EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	82
PHASE 3 - LÖSUNG DES MYSTERIUMS	82
PHASE 4 - SHOWDOWN	87
PHASE 5 - NACHSPIEL	87
PHASE 6 - VERÄNDERUNG	87
DIE RICHTIGE ATMOSPHÄRE	88
NICHTSPIELERCHARAKTERE - MENSCHEN, KREATUREN UND MASCHINEN	90
GEGENSTÄNDE	91
GRÖSSERE MYSTERIEN UND KAMPAGNEN	93



07.

DIE MYSTERIEN- LANDSCHAFT

DIE SCHULBIBLIOTHEK	101
DER TRAUMLADEN	103
DER WILDTIERCLUB	104
DIE KÜHLTÜRME	106
DIE POLIZEIWACHE IN STENHAMRA	107
NAAB [NAI]	109



08.

DIE VIER JAHRESZEITEN DER VERRÜCKTEN WISSENSCHAFT

HINTERGRUND	113
DIE KINDER UND DIE KAMPAGNE	115



09.

SOMMERFERIEN UND KILLERVÖGEL

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	117
SOMMER AUF DEN MÄLARINSELN	118
[SOMMER IN BOULDER CITY]	118
VORSTELLUNG DER KINDER	118
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	119
LÖSUNG DES MYSTERIUMS	120
SCHAUPLATZ 1: DAS HAUS DES ORNITHOLOGEN	122
SCHAUPLATZ 2: DAS TAUBENNEST	124
SCHAUPLATZ 3: GUNNARS VERLASSENES HAUS	124
DER SHOWDOWN	127
NACH DEM SHOWDOWN	130
NACHSPIEL	130
VERÄNDERUNG	130
NSC	130



10.

UNWIDERSTEHLICHE ANZIEHUNG

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	133
HERBST AUF DEN MÄLARINSELN	134
[HERBST IN BOULDER CITY]	134
VORSTELLUNG DER KINDER	134
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	134
LÖSUNG DES MYSTERIUMS	135
SCHAUPLATZ 1: DER ARAN	136
DIE ECHOKUGEL	138
SCHAUPLATZ 3: DAS HAUS DES WARTUNGSTECHNIKERS	139
SHOWDOWN	141
NACH DEM SHOWDOWN	142
NACHSPIEL	142
VERÄNDERUNG	142
NSC UND KREATUREN	142



11.

BESUCHER AUS DER KREIDEZEIT

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	145
WINTER AUF DEN MÄLARINSELN	146
[WINTER IN BOULDER CITY]	146
VORSTELLUNG DER KINDER	146
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	147
DIE JUGENDLICHEN	148
DIE DINOSAURIER	149
EISIGE WINDE UND SCHNEE	149
LÖSUNG DES MYSTERIUMS	150
SCHAUPLATZ 1: DIE JAGDHÜTTE	151
SCHAUPLATZ 2: BIRGITTA NYLANDERS FARM	152
SCHAUPLATZ 3: LENAS FARM	154
SHOWDOWN	156
NACH DEM SHOWDOWN	157
NACHSPIEL	157
VERÄNDERUNG	157
NSC UND KREATUREN	157



12.

ICH, WAGNER

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	161
FRÜHLING AUF DEN MÄLARINSELN	163
[FRÜHLING IN BOULDER CITY]	164
VORSTELLUNG DER KINDER	164
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	164
DAS KOMISCHE MÄDCHEN	166
LÖSUNG DES MYSTERIUMS – TEIL EINS	167
SCHAUPLATZ 1: LENAS FARM	167
SCHAUPLATZ 2: DIE POLIZEI-WACHE IN STENHAMRA	169
SCHAUPLATZ 3: MICROLEX	170
DER WENDEPUNKT	172
LÖSUNG DES MYSTERIUMS – TEIL ZWEI	172
SCHAUPLATZ 4: DIE HUSBY-AUE [SEVEN DRY FALLS]	172
SCHAUPLATZ 5: SUPERMARKT IN KUNGSBERGA [WALMART IN HEMENWAY]	175
SHOWDOWN	177
NACH DEM SHOWDOWN	178
NACHSPIEL	178
VERÄNDERUNG	178
NSC UND KREATUREN	178

KAPITEL

01

DIE GESCHICHTEN DES LOOPS	8
ROLLENSPIEL – WIE FUNKTIONIERT DAS?	9
WÜRFELN	10
DIE LEITGEDANKEN DES SPIELS	10



WILLKOMMEN BEIM LOOP

Die Landschaft war übersät mit Gerätschaften und Schrott. Alles hing auf die eine oder andere Weise mit dem Loop zusammen. Stets am Horizont zu sehen: die riesenhaften Kühltürme des Bona-Reaktors mit ihren grünen Hindernisfeuern. Wenn man ein Ohr an den Felsuntergrund legte, hörte man den Herzschlag des Loops – das Surren des Gravitrons, ein Wunderwerk der Ingenieurskunst und Kern der dort durchgeführten Experimente.



RIKSENERGI



Es war mitten im Sommer. Meine kleine Schwester Klara versuchte schon seit Wochen, sich an mich und meine Freundin zu hängen. Ihre beste Freundin war nicht in der Stadt und meine Mutter appellierte, ohne großen Erfolg, an mein Verständnis. Ich hatte mich immer um Klara gekümmert, nicht nur wegen ihrer Hörbehinderung, sondern weil sie seit jeher etwas Zerbrechliches an sich hatte, als ob sie leicht Schaden nehmen oder an der Welt verzeifeln könnte. Dieser Sommer hatte jedoch in mir den Wunsch geweckt, mit dem Fahrrad so weit wie möglich wegzufahren und Dinge allein zu unternehmen. Als Klara plötzlich verschwand, trafen mich die Schuldgefühle wie ein Schlag in den Bauch. Ich erinnerte mich, dass sie darüber gesprochen hatte, einen neuen Freund namens Bettan treffen zu wollen.

Wir fanden sie auf der anderen Seite der Meerenge; ich weiß immer noch nicht, wie sie es geschafft hatte, dort hinüberzukommen. Wir krochen durch das hohe Gras auf sie zu, während der Wind an den Kiefern riss. In der Ferne war ein Specht zu hören. Klara setzte sich auf einen Stein und lehnte sich nach vorn, um eine Kette aus geflochtenen Gänseblümchen auf den Kopf eines entlaufenen Roboters zu legen, ihres neuen „Freundes“ Bettan. Ich signalisierte Anita hinter mir, still zu sein, und schlich mich auf die andere Seite. Als ich hinüberblickte, starrte Bettan mich an. Seine Augen verengten sich zu winzigen schwarzen Punkten, während er meine Schwester in die Arme nahm.



RIKSENERGI

BEISPIEL

Die Spielleiterin: *Bettan hat dich eindeutig gesehen. Was tust du?*

Spieler 1 (Klaras Bruder Olle): *Ich hocke mich in das hohe Gras und versuche, mich zu beruhigen, aber ich fühle, wie mein Herz noch schneller schlägt.*

Spielerin 2 (Olles Freundin Anita): *Ich schätze, er hat mich noch nicht gesehen, oder? Also versuche ich, mich um ihn herumzuschleichen.*

Die Spielleiterin: *Würfle auf **SCHLEICHEN**.*

Spielerin 2: *Fünf Würfel. (Würfelt und versucht dabei, mindestens eine Sechs zu erzielen.) Ja, ein Erfolg!*

Die Spielleiterin: *Sag uns, was du tust.*

Spielerin 2: *Ich schleiche mich von Baum zu Baum, bis ich auf der anderen Seite bin, und knie mich dann hinter einen wuchernden Jasminbusch. Ich bin bereit, auf den Cyborg zuzurennen, wenn er versucht, mit Klara zu verschwinden.*

Spieler 1: *Weiß ich etwas darüber, wie Cyborgs funktionieren, wie man sie aufhält?*

Die Spielleiterin: *Würfle auf **RECHNEN**.*

Spieler 1: *Zwei Würfel. (Würfelt.) Erfolg!*

Die Spielleiterin: *Du hast viel über Roboter gelesen, weil dein Vater vorher bei einer Firma gearbeitet hat, die Ersatzteile für sie herstellte. Du weißt, dass es manchmal einen großen roten Knopf für eine Notabschaltung auf der Brust gibt. Wenn man diesen fest drückt, bricht der Roboter leblos zusammen.*

Spieler 1: *Gibt es in der Nähe Steine?*

Die Spielleiterin: *Absolut.*

Spieler 1: *Ich schnappe mir einen großen und stehe langsam auf. Ich versuche, den Knopf zu erkennen und einzuschätzen, ob ich ihn mit dem Stein treffen kann.*

Die Spielleiterin: *Der Cyborg steht dir zugewandt, mit Klara in den Armen, ihr Gesicht an seiner Brust. Er streichelt ihr Haar. Der Knopf an seinem Rumpf wird von Klara verdeckt. Was tust du?*

Spieler 1: *Ich lege den Stein langsam auf den Boden und rede mit sanfter Stimme auf ihn ein: „Ich bin ihr Bruder. Ich werde dir nicht wehtun.“*

Diese Geschichte ist ein Beispiel dafür, was passieren kann, wenn man das *Tales from the Loop*-Rollenspiel spielt, das in der fantastischen Welt von Simon Stålenhag angesiedelt ist.

Ein Rollenspiel ist eine Art Gespräch, bei dem du und deine Freunde gemeinsam eine Geschichte mit einem Anfang, einem Mittelteil und einem Ende erschaffen. Eine typische

BESONDERE WÜRFEL

Für *Tales from the Loop* gibt es ein Set Spezialwürfel, das man separat erwerben kann. Natürlich kann man das Spiel auch ohne sie spielen, aber sie unterstützen die Spielmechanik und sind eine schöne Ergänzung.



Geschichte dauert zwischen drei und sechs Stunden. Meistens sitzt man dafür an einem Tisch und verwendet außer seiner Fantasie nur Papier, Stifte und sechsseitige Würfel.

DIE GESCHICHTEN DES LOOPS

Die Geschichten in diesem Spiel werden Mysterien genannt. Sie handeln von einer Gruppe von Freunden, die versucht, die Mysterien gemeinsam zu lösen. Diese Freunde sind Kinder im Alter von 10 bis 15 Jahren, die in den späten 1980er Jahren leben. Ihr Alltag wird bestimmt von nörgelnden Eltern, endlosen Hausaufgaben und Klassenkameraden, die mobben oder gemobbt werden.

Die Mysterien lassen die Kinder auf seltsame Maschinen und Kreaturen stoßen, die als Ergebnis des nahe gelegenen Loops existieren, eines riesigen unterirdischen Teilchenbeschleunigers, der Ende der 1960er Jahre gebaut wurde. Die Kinder bekommen die Gelegenheit, ihrem Alltag und ihren Problemen zu entfliehen und Teil von etwas Bedeutsamem und Magischem, aber auch Gefährlichem zu werden. Sie müssen Herausforderungen überwinden, um den Mysterien auf den Grund zu gehen, und riskieren dabei, sowohl verletzt zu werden als auch sich zu verändern.

ROLLENSPIEL – WIE FUNKTIONIERT DAS?

Alle Spieler – außer einem – erstellen einen Charakter, das Kind, das sie in der Geschichte verkörpern werden. Im Spiel entscheidest du, was deine Figur tut und sagt, und beschreibst den anderen, wie sie aussieht, was sie denkt und fühlt. Du solltest so tun, als ob du selbst dieses Kind wärst, wie ein Schauspieler in einem Film oder in einem Theaterstück. Normalerweise fällt es leichter, den Charakter zu spielen, wenn man sich auf ihn mit „ich“ oder „mir“ bezieht, statt „sie/er“ oder „ihr/ihm“.

Ein Spieler übernimmt die Aufgabe der Spielleiterin. Sie lenkt sämtliche Personen außer den Kindern und kontrolliert alle anderen Kreaturen und Maschinen. Diese werden als „Nichtspielercharaktere“ oder kurz „NSC“ bezeichnet. Die Spielleiterin beschreibt auch, wie alles im Spiel aussieht, wie es riecht und wie es klingt. Sie ist dafür verantwortlich, die Geschichte voranzutreiben und Schnitte zwischen Szenen zu setzen, genau wie ein Regisseur in einem Film.

Allerdings entscheidet die Spielleiterin nicht allein, was in der Geschichte passiert. Sie beschreibt die jeweilige Situation und konfrontiert die Kinder mit Ärger. Die Spieler entscheiden, wie die Kinder versuchen, diesen Ärger zu bewältigen, und daraus ergibt sich die Geschichte.

Um der Handlung einen Rahmen zu geben, verwendet die Spielleiterin ein Mysterium, ein Skript, das Schauplätze und NSC beschreibt, denen die Kinder begegnen können, und welchen Ärger sie möglicherweise bewältigen müssen. Aber das Mysterium ist nur ein Leitfaden, da die Spielleiterin sich entscheiden kann, zu improvisieren und eigene Ereignisse zu erfinden. Ist sie sich nicht sicher, was sie tun soll, kann sie immer auf das Mysterium zurückgreifen.

Die Aufgabe der Spielleiterin ist sicher ein bisschen aufwendiger als die der anderen Spielteilnehmer, aber sie ist sogar noch lohnender. Die Spielleiterin kann faszinierende Geheimnisse erfinden, Roboter und verrückte Wissenschaftler spielen und mithilfe der Gruppe die fantastische Welt des Loops beschreiben. Sie sollte die Spieler anfeuern, genau wie man es mit den Helden eines Films tut, sie aber gleichzeitig vor Herausforderungen stellen – und sich dann darüber freuen, wie sie sie überwinden und das Mysterium lösen.

Die Spieler und die Spielleiterin wechseln sich ab und erzählen, was die Charaktere tun, wie die Szenerie aussieht und was passiert. Es ist wichtig, dass jeder genügend Raum und Zeit bekommt, um sich einzubringen. Die Gruppe sollte auf die Ideen des jeweils anderen hören und diese aufnehmen, damit ihr die Geschichte gemeinsam erschafft. Es ist wichtig, einander zu helfen und nicht um Aufmerksamkeit zu konkurrieren.

ZWEI LOOPS: SCHWEDEN UND USA

In diesem Buch werden zwei Handlungsorte vorgestellt. Der primäre Schauplatz ist eine alternative Version der schwedischen Mälارينseln westlich der Hauptstadt Stockholm. Diese Kulisse wird in Kapitel 2 beschrieben. Der zweite, alternative Handlungsort ist in der US-amerikanischen Stadt Boulder City in Nevada angesiedelt, die über ihren eigenen Loop verfügt und eine Schwesteranlage der schwedischen Einrichtung darstellt. Der US-Handlungsort wird in Kapitel 3 beschrieben. Die Mysterien (Szenarien) weiter hinten in diesem Buch spielen vorrangig vor schwedischer Kulisse, enthalten jedoch Hinweise, wie man sie auf Boulder City übertragen kann. Alle Kommentare in orangefarbenen Klammern [so wie diese] in den Szenariotexten beziehen sich auf den amerikanischen Handlungsort.



Manchmal ergeben sich Situationen, in denen die Kinder versuchen, etwas Schwieriges zu erreichen. Dann nimmst du die Würfel in die Hand und lässt den Zufall entscheiden, ob du erfolgreich bist oder nicht.

EIN LOOP IN DEINER HEIMATSTADT?

Es ist durchaus möglich, das Spiel in eurer Heimatstadt anzusiedeln, in der ihr lebt oder aufgewachsen seid. Vielleicht wurde in eurem Spieluniversum der Loop sogar dort gebaut? Das Erstellen einer eigenen Spielwelt erfordert etwas mehr Arbeit, kann aber jede Menge Spaß machen!



DIE MYSTERIENLANDSCHAFT

Eine alternative Möglichkeit, das Spiel zu spielen, besteht darin, die sogenannte Mysterienlandschaft zu verwenden. Diese besteht aus seltsamen oder gefährlichen Schauplätzen, die über die Spielwelt verteilt sind. Die Kinder müssen diese Orte aufsuchen und den Ärger bewältigen, auf den sie dort stoßen. Die beiden Methoden können kombiniert werden, indem man die vorgefertigten Mysterien als Teil der Mysterienlandschaft verwendet. In Kapitel 7 erfährst du mehr über Mysterienlandschaften.



WÜRFELN

Maschinen verstehen, schwatzen, auf Bäume klettern oder schnell laufen: Was die Kinder gut oder weniger gut können, wird im Spiel durch Zahlenwerte dargestellt. Der jeweilige Wert gibt an, wie viele sechsseitige Würfel dir zur Verfügung stehen, wenn du versuchst, Ärger zu bewältigen. Eine Sechs bedeutet einen Erfolg, von dem du selten mehr als einen benötigst. Wenn du versagst, darfst du es noch einmal versuchen, riskierst dann allerdings, verletzt, aufgebracht oder verängstigt zu werden. Dies wird in Kapitel 5 näher erläutert.

DIE LEITGEDANKEN DES SPIELS

Das *Tales from the Loop*-Rollenspiel ist von sechs Grundkonzepten geprägt, nach denen die Spieler und die Spielleiterin Geschichten mit der passenden Art von Flair und Handlung erschaffen können. Ebenso sind diese Konzepte Werkzeuge, um eine Einigung zu finden, wenn Spieler unterschiedlicher Meinungen darüber sind, was in der Geschichte passieren und wie sie beschrieben werden soll. Diese Leitgedanken sind sowohl Anleitung als auch Inspirationsquelle, auf die du zurückgreifen kannst, wann immer du möchtest.

Die Leitgedanken sind:

1. Eure Heimatstadt ist voller seltsamer und fantastischer Dinge.
2. Der Alltag ist öde und gnadenlos.
3. Erwachsene sind unerreichbar und verstehen gar nichts.
4. Die Welt des Loops ist gefährlich, aber Kinder können nicht sterben.
5. Das Spiel wird in Szenen gespielt.
6. Die Welt wird gemeinsam beschrieben.

1. EURE HEIMATSTADT IST VOLLER SELTSAMER UND FANTASTISCHER DINGE

Als in den 1950er Jahren die Kernfusion, Teilchenbeschleuniger und der Magnetroneneffekt entdeckt wurden, durchbrach man die Grenzen zwischen dem Möglichen und dem Unmöglichen. Riesige Transportschiffe fliegen durch die Luft, Cyborgs und Roboter können denken, Wissenschaftler erzeugen Zeitportale und Objekte, welche die Identität von Personen ersetzen. Seltsame Tiere durchstreifen die Landschaft, die Menschheit kann mit Völkern und Kreaturen aus anderen Zeiten und an anderen Orten in Verbindung treten.

Nicht selten entstehen Dinge aufgrund von Fehlversuchen oder zufälligen Ereignissen, die etwas Neues und Unerwartetes hervorbringen. Allein Vorstellungskraft ist die Grenze dessen, was in den späten 1980er Jahren in der Welt des Loops passieren kann. Die Kinder sollten all diese seltsamen Dinge entdecken.

Siehe die Welt durch die Augen der Charaktere, die im Begriff sind, ihre Kindheit hinter sich zu lassen, aber ihr ganzes Leben noch vor sich haben. Sie können alles tun und werden es auch, um die Mysterien zu lösen.

Nutze deine eigenen Kindheitserfahrungen – gleichgültig ob du noch eines bist oder es vor vielen Jahren warst –, um Magie und Staunen zu erzeugen. Überlege dir, wie es sich anfühlt, sich mitten in der Nacht hinauszuschleichen, um sich heimlich mit Freunden zu treffen, in einem See nach Steinen zu tauchen oder mit dem Fahrrad so schnell wie möglich über hügelige Wege durch den Wald zu jagen. Wie es sich anfühlt, schwitzend mit Freunden in einer geheimen Baumhütte zu sitzen oder mit kribbelndem Bauch die ersten Tage der Sommerferien zu erleben. Denke an die Gänsehaut, während man dem gruseligen Mann mit den Hunden nachspioniert oder den Geschichten älterer Kinder über Einbrecher lauscht. Lass dich verzaubern.

2. DER ALLTAG IST ÖDE UND GNADENLOS

Jeden Morgen klingelt der Wecker und jeden Abend müssen Hausaufgaben gemacht werden. Es spielt keine Rolle, dass die Magnettrainschiffe draußen vor dem Fenster vorübergleiten, dass sich Mama und Papa immer noch strei-





ten und dein Bruder dich scheinbar nicht ausstehen kann. In deinem Haus riecht es nach Fisch und du bekommst nicht genug Taschengeld, um dir die Kassette zu kaufen, die du unbedingt haben willst. Jeden Tag muss der Müll rausgebracht werden, Schlägertypen hänseln dich und ständig geht dein Fahrrad kaputt. Es regnet und du hast keine Regenjacke.

Das Leben ist voller Rückschläge und Hindernisse. Die Erwachsenen entscheiden alles und machen, was sie wollen, und die Kinder müssen gehorchen. Klar, manchmal wird ein Problem gelöst und du genießt einen schönen Moment, aber der ist nur von kurzer Dauer und danach ist alles wieder genau wie vorher. Alltag eben.

3. ERWACHSENE SIND UNERREICHBAR UND VERSTEHEN GAR NICHTS

Was du auch sagst, die Erwachsenen hören nicht zu und verstehen dich nicht. Sie leben in ihrer eigenen Welt, weit entrückt von den Kindern. Es hat keinen Zweck, sie um Hilfe zu bitten, um Probleme oder Mysterien zu lösen oder Ärger zu bewältigen. Die Kinder sind auf sich allein gestellt. Die Erwachsenen glauben nicht einmal an all die seltsamen Dinge, die die Kinder erleben.

Die sogenannten Großen nörgeln und jammern und streiten sich. Sie sind mit sich und ihrer Arbeit beschäftigt. Außerdem haben sie keine Ahnung, was wirklich vor sich geht. In der Regel sind es ihre Fehler, die die Kinder wieder



in Ordnung bringen müssen – außer Kontrolle geratene Maschinen, fehlgeschlagene Experimente, abstürzende und explodierende Flugzeuge.

Am schlimmsten sind die Erwachsenen, die die Kinder tatsächlich bemerken und sie ausbeuten oder ihnen schaden wollen.

Aber es gibt Ausnahmen, zum Beispiel, wenn dein Papa dich tröstet oder du die Polizei anrufst und sie die Einbrecher fängt, aber solche Erlebnisse sind selten und haben oft einen Preis – die Polizei erntet trotz deiner Mithilfe den ganzen Ruhm, deine Stiefmutter will, dass du als Gegenleistung für ihren Beistand den ganzen Sommer über den Rasen mäht, oder deine Lehrerin unterstützt dich nur, wenn du im Unterricht ein Auge auf die fiesen Jungs hast.

4. DIE WELT DES LOOPS IST GEFÄHRLICH, ABER KINDER KÖNNEN NICHT STERBEN

Die Kinder können verletzt, eingesperrt, verspottet, davon gejagt und beklaut werden oder ein gebrochenes Herz davontragen, aber sie können in diesem Spiel nicht sterben.

5. DAS SPIEL WIRD IN SZENEN GESPIELT

Genau wie bei einem Film werden die Mysterien in Szenen gespielt. Zuerst unterhalten sich die Charaktere im Haus miteinander, dann wechselt ihr zu dem Zeitpunkt, an dem sie den Lehrer in der Schule treffen. Spielt nicht jeden einzelnen kleinen Schritt aus, den sie auf dem Weg zwischen ihrem Zuhause und der Schule gehen. Überspringt langweilige oder weniger wichtige Abschnitte.

In *Tales from the Loop* gibt die Spielleiterin die Szenen vor, normalerweise auch unter Mithilfe der Spieler. Eine Szene vorzugeben, bedeutet, den Handlungsrahmen zu umreißen, die Szene zu beginnen und dann zu beenden, wenn sie sich abgeschlossen anfühlt. Als Spielleiterin kann man sich immer mit der Gruppe absprechen, wenn man sich einmal nicht sicher ist, wie es weitergehen soll.

Das Vorgeben einer Szene könnte ungefähr so klingen:

„Als du am Abend nach Hause kommst, hörst du jemanden in der Küche weinen. Dein Vater sitzt am Tisch. Als er dich sieht, setzt er ein unechtes Lächeln auf. Was tust du?“



Die Spielleiterin sollte die Gruppe auch um Vorschläge bitten, was für eine Szene als Nächstes folgen soll. Eine gute Faustregel ist, den Spielern zu erlauben, mindestens jede zweite Szene mitzubestimmen.

BEISPIEL

Die Spielleiterin: *Hat jemand eine Idee für eine Szene?*

Spieler 1 (Olle): *Ich möchte in die Schule einsteigen, um zu sehen, was sie dort verstecken.*

Die Spielleiterin: *Gehst du allein dorthin?*

Spieler 1: *Ja.*

Die Spielleiterin: *Die Sonne versinkt gerade hinter den Eichen, als du dein Fahrrad an den Zaun hinter der Turnhalle lehnst. Das Gebäude ist still und leer und alle Fenster sind dunkel.*

6. DIE WELT WIRD GEMEINSAM BESCHRIEBEN

Die Spielleiterin ist dafür verantwortlich, Szenen vorzugeben und Geschehnisse in der Geschichte zu beschreiben, aber das bedeutet nicht, dass sie die ganze Arbeit allein erledigen muss. Sie sollte die Spieler so oft wie möglich miteinbeziehen. Zum Beispiel kann sie sie fragen, wie die Schule aussieht, wie das Wetter ist, warum die Nachbarn sich streiten und so weiter.

Die Spielleiterin sollte die Vorstellungskraft der Spieler nutzen, indem sie ständig Fragen stellt und darauf achtet, dass die Gruppe die Welt gemeinsam erschafft: Wie sieht deine Mutter aus? Was stimmt nicht mit der Dame nebenan? Wie ist die Stimmung in der Familie, als du nach Hause kommst? Wie fühlst du dich? Was denkst du? Was hast du getan, wofür er oder sie dich hasst? Was für Kleidung trägst du? Wie ist es dazu gekommen, dass du dich in sie verliebt hast?

Wenn sich die Spieler allerdings fliegende Schulen ausdenken oder Eltern, die als Alienjäger arbeiten, kann die Spielleiterin sie an den Leitgedanken „Der Alltag ist öde und gnadenlos“ erinnern. Das Seltsame und Geheimnisvolle sollte den Mysterien vorbehalten bleiben. Die Spielleiterin hat dabei das letzte Wort.

02

DIE 80ER, DIE ES NIE GAB	15
DER SCHWEDISCHE LOOP	17
DIE MÄLARINSELN: EIN KLEINES STÜCK VORSTADT	19
DINGE, DIE MAN IN DEN 80ERN TUN KANN	20
SVARTSJÖLANDET: SCHWARZES WASSER UND TIEFE WÄLDER	21
MUNSÖ: HEIMAT DES LOOPS	24
ADELSÖ: ZEUGEN DER VERGANGENHEIT	26
RIKSENERGI	26
DER LOOP	27
ZIVILE TECHNOLOGIE	29
MILITÄRTECHNOLOGIE	30



DIE ÄRA DES LOOPS

Der Loop war auf den Mälارينseln allgegenwärtig. Unsere Eltern arbeiteten dort. Die Einsatzfahrzeuge des Landesenergiwerks Riksenergi überwachten die Straßen und den Luftraum. In den Wäldern, auf den Lichtungen und Feldern trieben sich seltsame Maschinen herum. Die Kräfte, die im Loop aktiv waren, sandten Schwingungen durch den Felsboden, die über den Kalksandstein und die Eternitplatten an den Fassaden bis in unsere Wohnzimmer drangen.



RIKSENERGI



Eines der Kernelemente des Spiels ist, dass *Tales from the Loop* in einer ganz bestimmten und ikonischen Zeit angesiedelt ist: den 1980er Jahren. Es ist eine Zeit, die du wahrscheinlich gut kennst. Vielleicht bist du in ihr aufgewachsen, und wenn nicht, hast du sie vermutlich durch eine Reihe von Kultfilmen wie *E.T.*, *Die Goonies* und *War-games* kennengelernt.

Es ist das Jahrzehnt, das uns Weltstars wie Michael Jackson und Madonna bescherte, in dem Hardrock und Synthpop das Radio beherrschten und der Commodore 64 der meistverkaufte Computer der Welt war. In gewisser Weise war es das erste wirklich moderne Jahrzehnt. Der Videorekorder hielt Einzug in die Wohnzimmer, eine Generation von Kindern schaute sich Filme an, die für sie vorher außer Sicht- und Reichweite gewesen waren.

Nach den pessimistischen 70ern blickte man in den 80ern nach vorn und nach oben. Alles schien möglich. Es war jedoch auch ein Jahrzehnt der Angst und des Konflikts. Über allem hing das Schreckgespenst des Kalten Krieges und die

globale Gefahr eines Atomkrieges. Angst vor der Bombe zu haben, war ebenso selbstverständlich, wie sich heute um den Klimawandel zu sorgen. Diese und alle anderen zeitgeschichtlichen Ereignisse sind Teil des Spiels. Aber es steckt noch mehr dahinter – es handelt von den 80ern, die es nie gab.

DIE 80ER, DIE ES NIE GAB

Die Dinge sind nicht ganz so, wie du sie in Erinnerung hast. Die 80er in diesem Spiel stecken voller seltsamer Technologie und streng geheimer Regierungsprojekte. Die beiden großen Teilchenbeschleuniger in Schweden und den USA sind immer noch aktiv. „Selbstaushalbare autonome Systeme“ (allgemein als Roboter bezeichnet) sind allgegenwärtig. 10.000 Tonnen schwere Gauß-Frachter pendeln entlang der Tundra-Route nach Sibirien. Dies ist die Ära der Geschichten des Loops.

In den Jahren nach dem Zweiten Weltkrieg investierten die Großmächte gewaltige Mengen an Zeit und Geld



RIKSENERGI

ZEHN FILME

- Ghostbusters (1984)
- Top Gun (1986)
- Die Rückkehr der Jedi-Ritter (1985)
- Die Goonies (1985)
- E.T. (1982)
- Breakfast Club -
Der Frühlingsclub (1985)
- Zurück in die Zukunft (1985)
- Stand by Me (1986)
- Gremlins (1984)
- Karate Kid (1984)



in experimentelle Forschungsprogramme. Die meisten davon führten zu keinerlei Ergebnissen, doch einige wenige zahlten sich ordentlich aus. Der sogenannte Magnetrineffekt wurde von Wissenschaftlern der Sowjetunion entdeckt und brachte die majestätischen Gauß-Frachter hervor, die im Laufe der folgenden Jahrzehnte zu einem allgegenwärtigen Anblick wurden, insbesondere in der nördlichen Hemisphäre. In der südlichen Hemisphäre ist der Magnetrineffekt spürbar schwächer, wodurch sich dort nur kleinere Gauß-Schiffe betreiben lassen.

In den Vereinigten Staaten wurde in den 1950ern der erste Teilchenbeschleuniger in Boulder City, Nevada, im Zuge eines Militärprogramms errichtet. Sein wissenschaftlicher Nutzen war unbekannt, Gerüchte begannen sich zu verbreiten, die ihn als Fehlschlag bezeichneten. Dies

hinderte schwedische Wissenschaftler jedoch nicht daran, dem Beispiel zu folgen. In den 1960ern gründete die schwedische Regierung Riksenergi, eine Behörde, die mit dem Bau des weltgrößten Teilchenbeschleunigers auf den Mälارينseln außerhalb von Stockholm beauftragt wurde. Die Anlage zur Erforschung von Hochenergiephysik wurde 1969 eingeweiht. Führende Wissenschaftler aus ganz Schweden wurden dorthin versetzt, um an einem der ehrgeizigsten Forschungsprojekte seiner Zeit mitzuwirken. Es dauerte nicht lange, bis die Bewohner der Inseln der Anlage einen neuen Namen gaben: der Loop.

In der Zwischenzeit perfektionierte das japanische Unternehmen Iwasaka in Labors in Osaka die sich selbst ausbalancierende Maschine. In den 70ern und 80ern wurden diese Maschinen, von den meisten einfach Roboter genannt, zu einem häufigen Anblick in der Industrie und bei den Verteidigungstreitkräften.

DAS FANTASTISCHE ALLTÄGLICH WIRKEN LASSEN

Die Welt von *Tales from the Loop* ist unsere Welt, aber sie ist auch sehr anders. Die Entdeckung des Magnetrineffekts und die Weiterentwicklung der Robotertechnologie in den späten 60ern haben Dinge, die wir als fantastisch ansehen, zu etwas Gewöhnlichem gemacht. Bedenke, dass ein riesiges, über dem Boden schwebendes Gauß-Schiff für die Kinder ein beeindruckender Anblick ist, aber nichts Magisches oder Unerklärliches. Sie sind in dieser Realität aufgewachsen; schwebende Magnettrinschiffe und Roboter sind für sie genauso normal, wie es Düsenflugzeuge oder Computer für uns sind. *Tales from the Loop* ist Science-Fiction, aber es dreht sich nicht um Technologie. In seinem Kern geht es in diesem Spiel um das Aufwachsen im Schatten fremdartiger Dinge und das Lösen von Mysterien. Es geht um die Kinder.

WISSENSCHAFT - EINE ZEITLEISTE

1950-59

- Wissenschaftler der Sowjetunion entdecken den Magnetrineffekt.
- Der weltweit erste Teilchenbeschleuniger wird in Boulder City, Nevada, gebaut.

1960-69

- Iwasaka, ein japanisches Unternehmen, entwickelt die Selbstausbalancierende Maschine und legt damit den Grundstein für die Entwicklung der heutigen Roboter.
- Gründung von Riksenergi, der mit Aufbau und Betrieb des schwedischen Beschleunigers beauftragten Regierungsbehörde.
- Das Department of Advanced Research in Teleportation wird von der US-Regierungsbehörde ARPA ins Leben gerufen.
- Bau des schwedischen Beschleunigers. Die Forschungsanlage für Hochenergiephysik, besser bekannt als „der Loop“, wird fertiggestellt.



DER SCHWEDISCHE LOOP

Seit ihrer Gründung im Jahr 1969 ist die Forschungsanlage für Hochenergiephysik, oder einfach „der Loop“, der größte Teilchenbeschleuniger seiner Art weltweit.

SCHWEDEN IN DEN 80ERN

Schweden in den 1980ern ist ein ganz anderes Land als heute. Einige nennen es eine sozialistische Utopie, andere das gescheiterte Experiment, einen Mittelweg zwischen Kapitalismus und Kommunismus zu finden. Es ist ein Land, das von der monolithischen Sozialdemokratischen Arbeiterpartei regiert wird, die seit dem Zweiten Weltkrieg mehr oder weniger die Alleinherrschaft innehat. Zwar ist man weit entfernt von den kommunistischen Ländern Osteuropas, doch die Überzeugung, dass die Regierung ihre Bürger von der Wiege bis zur Bahre versorgen sollte, ist trotzdem sehr ausgeprägt. Bildung ist für alle kostenlos, ebenso wie die Gesundheitsfürsorge. Alkohol wird nur in Geschäften des staatlichen Unternehmens Systembolaget verkauft, es gibt nur zwei TV-Kanäle, beide in Regierungshand, die eine Mischung aus amerikanischen Seifenopern, schwedischen sozialrealistischen Dramen und Zeichentrickfilmen von jenseits des Eisernen Vorhangs zeigen.

Schweden ist offiziell neutral und nicht an die NATO oder den Warschauer Pakt gebunden. Tatsächlich ist es eines der wenigen Länder Europas, die weder besetzt waren noch im Zweiten Weltkrieg kämpften; ein Thema, das unter seinen weniger glücklichen Nachbarn viel diskutiert wurde. Unabhängig davon, was Finnen oder Norweger über die Weigerung Schwedens denken, sich damals im Krieg auf eine Seite zu schlagen, ist dieses Vermächtnis fest in der schwedischen Psyche verankert. Die sozialdemokratische Regierung unterhält gute diplomatische Beziehungen sowohl zur Sowjetunion als auch zu den USA. Doch selbst wenn die offizielle Haltung immer lautet, sich

ACHT TECH-UNTERNEHMEN

- Vectra - Fahrzeuge
- Rogosin Locke Industries - Wartungsmaschinen
- Lieber-Alta - Hersteller des ABM100 und AMAT-2
- Paarhufer - Wartungsmaschinen und Roboter
- Maltmann - Arbeitsmaschinen und Roboter
- Wiman Shipyards - kleine Gauß-Frachter
- Bendlin-Akulov - große Gauß-Frachter
- Iwasaka - Entwickler der Selbstausbalancierenden Maschine



niemals für eine Seite zu entscheiden, ist es ein offenes Geheimnis, dass das schwedische Militär, viele Politiker und ein großer Teil der Bevölkerung nur einen offensichtlichen Feind sehen: die UdSSR.

Es gibt Gerüchte, dass die Zusammenarbeit mit NATO-Ländern weiter reicht als allgemein angenommen, sowie über verdeckte Forschungs- und Geheimdienstprojekte in Zusammenarbeit mit US-Vertretern. Als das sowjetische U-Boot U-137 im Jahr 1981 vor Blekinge in Südschweden auf Grund lief, wurde die Bedrohung plötzlich sehr real.

1970-79

- Die Forschungsarbeit am Loop beginnt. Wissenschaftler aus ganz Schweden und sogar ganz Europa werden für das Projekt rekrutiert.
- Die ersten zivilen autonomen Roboter werden in Dienst gestellt.
- Die von China in den Baikalkriegen eingesetzten Roboterwellentaktiken scheitern und setzen dem militärischen Einsatz der Maschinen ein Ende.

1980-89

- Hans Albrechtsson übernimmt die Leitung des Loops.
- Die schwedischen Streitkräfte stellen den AMAT-1 vor, eine bemannte Selbstausbalancierende Maschine.
- Seltsame Sichtungen werden rund um den Loop gemeldet. Patrouillen zum Schutz vor Wildtieren werden verstärkt.



Nach diesem Vorfall verstärkte die schwedische Marine ihre Anstrengungen und die U-Boot-Jagd wurde im weiteren Verlauf des Jahrzehnts zu einer regelmäßigen Aufgabe, wenn auch ohne greifbare Ergebnisse.

Schweden ist eine sich verändernde Gesellschaft. Der Einfluss des Westens, insbesondere der USA und Großbritanniens, nimmt sowohl in der Popkultur als auch in der Wirtschaftspolitik zu. Sogenannte Yuppies feiern in Stockholm den Kapitalismus, ein absurd großes Mobiltelefon in der einen Hand und die andere am Lenkrad eines Porsche. Kinder sammeln Karten von *Garbage Pail Kids* und spielen mit Figuren von *He-Man* und *Transformers*. Der Personal Computer ist in vielen Haushalten zu finden, meist in Form des Commodore 64.

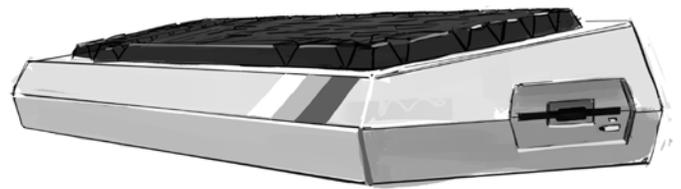
Pen-&-Paper-Rollenspiele wie *Drakar och Demoner* und *Mutant* verkaufen sich in Stückzahlen von 100.000 Exemplaren. Charterurlaube werden zur nationalen Freizeitbeschäftigung. Der Übergang von den idealistischen und politisch geprägten 70er Jahren zu einer auf das Individuum und Vergnügungen ausgerichteten Lebensweise in den 80er Jahren vollzieht sich langsam, aber merklich. Im Februar 1986 werden die Schweden von folgenreichen Nachrichten aufgerüttelt: In der Stockholmer Innenstadt wird der berühmte Premierminister Olof Palme kaltblütig erschossen. Der Mord wird niemals aufgeklärt werden. Einige behaupten, dass dies das Ende der Ära der Unschuld in Schweden darstellt.

Während des gesamten Jahrzehnts setzen die Schweden ihr Leben so fort, wie sie es immer getan haben. Sie ertragen die langen kalten Winter, verbringen die kurzen, aber schönen Sommer in Häusern auf dem Land und sehnen sich den Rest des Jahres über nach dem nächsten Sommer.

AUFWACHSEN IN SCHWEDEN

Ein Kind in den 1980ern zu sein, fühlt sich in Schweden an, als wäre man zwischen der antiquierten Vergangenheit und einer strahlenden Zukunft gefangen. Es gibt immer noch nur zwei Kanäle im Fernsehen, die Computer in der Schule sind hoffnungslos veraltete ABC 80er, und eine lautstarke Minderheit der Erwachsenen betrachtet Teile der Popkultur wie Horrorfilme, Computerspiele und Heavy Metal als seelenverderbenden Müll.

Dennoch sind die Dinge exponentiell besser als in den tristen, grauen 1970ern, in denen deine älteren Geschwister aufgewachsen sind. VHS-Kassetten amerikanischer Filme werden überspielt und an Freunde verteilt, Raubkopien von Commodore-64-Spielen sind ein Paradies für Enthusiasten, die Musikszene ist voller dekadenter und aufregend gefährlicher Metal-Bands und glamouröser und schillernder Synthiepop-Duos.



Jugendzeitschriften wie *Okej* (Glam-Rocker), *Datormagazinet* (Computerspiele) und *Frida* (Liebe und Liebeskummer) sind Pflichtlektüren, ebenso Comics wie das beliebte *Fantomen* (Das Phantom), *Spindelmannen* (Spider-Man) und *Min Häst* (für Pferdeliebhaber).

Eltern in den 80ern haben einen weniger kontrollierenden Erziehungsstil und lassen den Nachwuchs oft allein, ohne sich übermäßig einzumischen. Kinder dürfen die Landschaft nach Belieben durchstreifen, solange sie vor Einbruch der Dunkelheit wieder zurück sind. Es ist auch ein Jahrzehnt, in dem Scheidungen an der Tagesordnung sind und viele Kinder in getrennten Familien aufwachsen. Turbulenzen zu Hause und die damit einhergehende existenzielle Unsicherheit werfen einen Schatten auf das Leben vieler Mädchen und Jungen, die zu verstehen versuchen, was mit ihren einst sicheren Familien passiert.

Zur Schule zu gehen, ist Pflicht und kostenlos. Ab einem Alter von sieben besucht man für neun Jahre die *grundskola* (Grundschule), bevor man zwei bis vier Jahre lang aufs Gymnasium geht. Englisch wird schon früh unterrichtet, und da alle Fernsehsendungen und Filme nur schwedische Untertitel haben und nicht synchronisiert werden, beherrschen die Kinder die Sprache sehr gut, wenn auch häufig mit Hollywood ähnlichem Slang statt des britischen Englisch, das typischerweise im Unterricht gelehrt wird.

Das Schulsystem ist relativ gerecht und fortschrittlich, aber Anklänge an archaische Methoden aus den 60er Jahren sind immer noch spürbar. Die Lehrer sind oft nett und wohlmeinend, haben aber hoffnungslos den Bezug zur Lebenswelt der Kinder verloren. Mobbing ist ein alltägliches Problem, mit dem Lehrer und Eltern gleichermaßen Mühe haben, richtig umzugehen. Für manche sind die Schuljahre eine wahre Folter durch die sogenannten Klassenkameras, einzig unterbrochen von kurzen Atempausen durch gleichgesinnte Freunde oder die Flucht in Träume von anderen Dingen.

DIE MÄLARINSELN: EIN KLEINES STÜCK VORSTADT

In vielerlei Hinsicht ist die kleine Mälارينselgruppe die typische Vorstadtlandschaft des bürgerlichen Schweden. Nur eine kurze Autofahrt von der Hauptstadt Stockholm entfernt, lebt man auf den Mälارينseln weder richtig wie in der Stadt noch wie auf dem Land. Rote Hütten und Bauernhöfe sind über das Gebiet verstreut. Ausgedehnte Felder erstrecken sich bis zum Wasser des Mälarsees, der die Inseln umgibt. Waldstreifen aus Birken, Eichen und Kiefern brechen die Landschaft auf. Auf den Inseln gibt es eine Handvoll Schulen, mehrere Supermärkte und sogar ein Schloss aus dem 18. Jahrhundert. Vor allem aber sind sie die Heimat normaler Schweden: Familien, Arbeitern, Einzelgängern und nun auch Wissenschaftlern.

WIE MAN VON A NACH B KOMMT

Die wichtigsten Straßen auf den Mälارينseln sind asphaltiert und in gutem Zustand. Sie wurden für den Auto- und Busverkehr angelegt und sind recht schmal, was das Radfahren auf ihnen zu einem aufregenden und gefährlichen Unterfangen macht. Für Kinder sind die drei Hauptarten, sich auf den Inseln fortzubewegen, Laufen, Radfahren oder der öffentliche Bus. Das Mindestalter von 18 Jahren für den Führerschein macht Autos zu einer fernen Fantasie. Da man jedoch nur 15 Jahre alt sein muss, um ein Moped fahren zu dürfen, ist dies häufig das Fahrzeug der Wahl für coole Jugendliche.

In den meisten Fällen ist das Fahrrad jedoch das unangefochtene Fortbewegungsmittel und kommt ständig zum Einsatz, um Freunde zu besuchen, zur Schule zu gelangen oder die Landschaft zu erkunden. BMX-Räder sind sehr populär, ebenso in geringerem Maße Rennräder, obwohl diese in unebenem Gelände weniger praktisch sind. Beliebte Marken sind *Crescent* (das Modell „Världsmästarcykeln“ ist eine Ikone), *Monark* (aus Papier und Rinde, wie man so schön sagt) und *DBS*.

Busse von Stockholms Lokaltrafik (SL) kreuzen auf den Inseln und verbinden sie mit dem Großraum Stockholm. Die meisten Kinder, die einen langen Schulweg haben, besitzen SL-Karten, mit denen sie die Busse so oft benutzen können, wie sie möchten. Weniger Glückliche müssen den Fahrpreis bezahlen, was oft den Unterschied ausmacht, ob man es sich leisten kann, sich ein Trinkpäckchen zu kaufen oder nicht.

Da die Inseln jedoch stark bewaldet und voller unwegsamen Gelände sind, ist Wandern häufig die ein-



fachste Methode, um die umliegenden Gebiete zu erkunden. Auch wenn Kinder sich für gewöhnlich frei bewegen können, bleiben die meisten in der Nähe ihres Zuhauses und ihrer Schule. Schon wenn man sich weiter als einige Kilometer entfernt, fühlt man sich wie auf einer Expedition in fremde Länder.



RIKSENERGI

DINGE, DIE MAN IN DEN 80ERN TUN KANN

Ein Kind im Schweden der 80er zu sein, heißt, dem ständigen Stress von Hausaufgaben, den sozialen Spielchen in der Schule und den Ansprüchen von Eltern und Geschwistern zu Hause ausgesetzt zu sein. Nie hat man es leicht: Zwischen Klassenarbeiten, den örtlichen Schlägertypen und anderen, viel cooleren Kindern fühlt es sich manchmal so an, als ob es das Leben auf dich abgesehen hätte. Wenn dein Alltag wie eine schwarze Wolke über dir schwebt (und das passiert sehr oft), sind deine einzigen Verbündeten deine besten Freunde und deine Träume von etwas anderem, gleichgültig wovon. Langeweile ist allgegenwärtig, die Tage fühlen sich an, als würden sie nie enden, die Besuche bei den Großeltern sind einschläfernd und öde, und Mitarbeit im Haushalt verlangt man immer dann von dir, wenn du es am allerwenigsten brauchen kannst. Kein Wunder also, dass Kinder verschiedene Möglichkeiten perfektioniert haben, ihre Zeit gemeinsam zu verbringen.

BEIM ÖRTLICHEN KIOSK HERUMHÄNGEN

Ganz gleich, wohin man in Schweden geht, es gibt immer einen Kiosk in der Nähe, an dem man sich treffen kann. Diese kleinen Zeitungsstände bieten Zeitschriften, Süßigkeiten und Tabak an. Hinter der Theke sitzt meist ein mürrischer alter Mann, der misstrauisch die Jugendlichen beäugt, die ständig in der Nähe herumlungern, aber fast nie etwas kaufen. In einigen Städten gibt es an ihrer Stelle auch kleine Imbissbuden, die zwar das gleiche Grundkonzept haben, aber Hot Dogs und Hamburger statt Zeitschriften verkaufen. So oder so, wann immer ein Kind unverhofft an Bargeld kommt, ist sein nächster Halt stets der Kiosk.

ZU EINER SCHULDISCO GEHEN

In schwedischen Schulen gibt es keine Abschlussbälle, aber dafür Schuldiscos. Diese grundsätzlich immer peinlichen Veranstaltungen sind gleichermaßen von jugendlicher Existenzangst und kurzlebiger Glückseligkeit geprägt. Meistens finden sie in einem mit Luftballons und Konfetti geschmückten örtlichen Gebäude statt und sind bevölkert von Kindern, die sich in Grüppchen an die Wände pressen, während mutigere Jugendliche auf die Tanzfläche gehen und zu den neuesten Pop-Hits abhotten. Da Alkohol verboten ist, werden in großen Mengen Popcorn und Limonade konsumiert, bevor der obligatorische Stehblues beginnt.

Der Stehblues ist der große Höhepunkt, das, worauf alle immer warten. Zu Liedern wie „Carrie“ von Europe oder „Wind of Change“ von den Scorpions fordern Kinder einander zum Tanz auf (es gilt als absolut unhöflich, abzulehnen) und bewegen sich langsam Arm in Arm, von einem Fuß auf den anderen wiegend durch die Halle, verzweifelt darum bemüht, dem Tanzpartner nicht auf die Zehen zu treten. Außerhalb dieser Veranstaltungen ist es

nicht ungewöhnlich, dass ältere Kinder Ghetto-Blaster hören und Folköl trinken (schwaches Bier, das man im Laden bekommt, wenn man 18 Jahre alt ist).

ZOCKEN

Neue Arten von Spielen werden in den 80er Jahren äußerst beliebt, sowohl in digitaler als auch in analoger Form. Der Personal Computer ist für eine durchschnittliche Familie endlich erschwinglich, der Commodore 64 dominiert den größten Teil des Jahrzehnts, gefolgt vom Atari ST und dem Amiga. C64-Kassetten sind auf Schulhöfen im ganzen Land eine harte Währung, insbesondere die sogenannten Turbo-Tapes, auf denen sich bis zu 40 komprimierte Spiele befinden (obwohl die meisten davon nicht funktionieren). Es ist üblich, sich nach der Schule bei einem Freund zu treffen und bis zum Abendessen zu zocken.

Pen-&Paper-Rollenspiele verkaufen sich im Laufe des Jahrzehnts in großer Zahl. Dank der schwedischen Firma Äventyrsspel ist der Prozentsatz der Rollenspieler in der Bevölkerung einer der höchsten weltweit. *Drakar och Demoner* und *Mutant* sind die Bestseller, während ältere Kinder eher Spiele auf Englisch bevorzugen, wie *Advanced Dungeons & Dragons*, *Call of Cthulhu* und *Rolemaster*. Für viele Mädchen und Jungen bieten Rollenspiele die Möglichkeit, ihre Kreativität und Fantasie in bisher ungeahntem Ausmaß auszuleben. Es ist sehr beliebt, seine eigenen Spielregeln zu erstellen, komplizierte Karten zu zeichnen und Abenteuer zu schreiben. Rollenspiel wird sogar in den Schulpausen gespielt, ohne Würfel oder Regeln, einfach nur um Geschichten zu erzählen und Abenteuer zu erleben.

ZEHN SONGS

- Take on Me - a-ha (1985)
- Billie Jean - Michael Jackson (1982)
- Karma Chameleon - Culture Club (1983)
- The Final Countdown - Europe (1986)
- Jump - Van Halen (1984)
- Girls Just Want to Have Fun - Cyndi Lauper (1983)
- We Built This City - Starship (1985)
- Take My Breath Away - Berlin (1986)
- Rock You Like a Hurricane - Scorpions (1984)
- We're Not Gonna Take It - Twisted Sister (1984)



VIDEOS SCHAUEN

Videotheken sind beliebt, aber da die meisten Familien erst ab Mitte der 80er einen Videorekorder besitzen, ist die ausleihbare Moviebox die Lösung der Wahl. Sie ist ein VHS-Abspielgerät in einem stabilen Plastikkoffer, das für einen Tag gemietet wird. Da man 18 Jahre alt sein muss, um Videofilme auszuleihen, ist dies die Domäne von Eltern und älteren Geschwistern. Ein Kind, das eine Moviebox zu Hause hat, wird von allen beneidet und veranstaltet oft regelrechte Versammlungen, bei denen sich Freunde mitten am Tag die ausgeliehenen Filme ansehen.

Es ist oft ein Abenteuer für sich, die Moviebox und die Filme vor 18 Uhr wieder zum Videogeschäft zurückzubringen und es vorher tatsächlich zu schaffen, alle Filme zu schauen. Die Debatte um die sogenannte Videogewalt ist zu dieser Zeit ein zentrales Thema in den Medien. Talkshows im Fernsehen diskutieren die negativen Auswirkungen amerikanischer Horrorfilme, und die ältere Generation der Schweden tut sich schwer damit, wie man mit den blutigen Filmen umgehen soll, die plötzlich so leicht verfügbar sind. Die meisten Kinder bekommen davon nichts mit. Für sie ist jedes VHS-Band eine Schatztruhe voller Wunder.

SVARTSJÖLANDET: SCHWARZES WASSER UND TIEFE WÄLDER

Svartsjölandet (auf Deutsch etwa „Schwarzseeinsel“), von einigen auch Färingsö genannt, ist die Hauptinsel der Kulisse dieses Spiels. Sie erstreckt sich über eine Fläche von 82 Quadratkilometern und ist auf allen Seiten vom Mälarsee umgeben. Im Folgenden sind die Beschreibungen einiger der wichtigsten Orte auf Svartsjölandet aufgeführt.

FÄRENTUNA

Ein kleines Dorf mit 60-70 Einwohnern, bekannt für seine alte steinerne Kirche aus dem 12. Jahrhundert, die bis heute erhalten ist. In ihren 900 Jahre alten Mauern befinden sich die sogenannten Uppland-Runensteine, Artefakte der Heiden, die hier lebten, bevor das Christentum das Land eroberte. Die Runen lauten: „... sein Weib ... und ... Odrik, sein Vater. Gott helfe seiner Seele.“

KUNGSBERGA

Eine kleine Siedlung, in der ein paar Hundert Menschen leben. Kungsberga hat nichts, was es von anderen Dörfern hervorhebt, lediglich ein kleines Lebensmittelgeschäft und einen Zeitungskiosk.



STAVSBORG-FABRIK

Eine verlassene Fabrikrüine. Niemand weiß wirklich, was hier hergestellt wurde, aber die meisten sind sich einig, dass es etwas mit Sprengstoffen zu tun hatte. Heute halten sich die meisten Menschen von den alten Bauten fern; Gerüchten zufolge werden sie von lokalen Kriminellen für zwielichtige Geschäfte genutzt.

STENHAMRA

In Stenhamra, der größten Siedlung der Insel, leben einige Tausend Menschen. Hier findet man zwei Schulen, eine Bibliothek, einen Supermarkt, einen kleinen Bootshafen und eine Pizzeria. Die Stadt ist vor allem für ihren verlassenen Steinbruch bekannt, dem das Dorf seinen Namen verdankt (Stenhamra lässt sich grob mit „Steinhammer“ übersetzen).

Der Steinbruch, einer der größten seiner Art in Schweden, beschäftigte viele Arbeiter, die rund um die Uhr dort arbeiteten. Er war von 1884 bis 1919 in Betrieb und machte den Löwenanteil der Stockholmer Steinproduktion aus. Während dieser Jahre kamen zahlreiche Arbeiter zu Tode, viele von ihnen bei schweren Unfällen, andere an Tuberkulose. Heute hat die Natur den Steinbruch zurückerobert und ist zum größten Teil mit dunklem Wasser gefüllt. Gelegentlich besuchen Filmteams diesen Ort wegen der spektakulären Landschaft, doch davon abgesehen sind wilde Tiere, Einzelgänger und neugierige Kinder heutzutage die einzigen, die den Stenhamra-Steinbruch aufsuchen.

SCHLOSS SVARTSJÖ

Ein Steinpalast im Rokokostil, der im 18. Jahrhundert vom schwedischen König Friedrich I. als Geschenk an seine Königin Ulrika Eleonore erbaut wurde. Das Schloss wurde teilweise vom britischen Hofarchitekten William Chambers errichtet und steht auf den Ruinen einer anderen königlichen Burg, die im 17. Jahrhundert niedergebrannt wurde. Nach einem Jahrhundert des Verfalls wurde es in eine Einrichtung für Zwangsarbeit umgewandelt, um die nahe gelegenen Granitvorkommen abzubauen. Bis 1965 diente das Schloss als Gefängnis. Heute ist es größtenteils unbenutzt, ein Schatten seines früheren ruhmreichen Selbst. Die Gefängnismauern wurden abgerissen und die Zellen sind verlassen, doch die beeindruckende Fassade birgt auch heute noch viele dunkle Geheimnisse der Vergangenheit.



T 23 26



Änderungen an der Karte von Rikskartor, Stockholm 1981





DAS SVARTSJÖ-GEFÄNGNIS

Als die Haftanstalt im Schloss aufgelöst wurde, baute man das Gefängnis Svartsjö, um es zu ersetzen. Es ist unterteilt in einen Männer- und einen Frauentrakt und besteht aus mehreren niedrigen, flachen Gebäuden innerhalb eines Sicherheitszauns. Es wird für Kriminelle mit geringem Sicherheitsrisiko verwendet und die Sträflinge führen hier ein verhältnismäßig angenehmes Leben, größtenteils versorgen sie sich selbst und kochen ihr eigenes Essen. Da es ein Gefängnis ist, gibt es natürlich Gerüchte über die Insassen und ihre Verbrechen. Einige besagen, dass es ein bekanntes Loch im Zaun gibt und dass einige Gefangene es nutzen, um sich auf der Insel frei zu bewegen.

MUNSÖ: HEIMAT DES LOOPS

Die Insel Munsö beherbergt das Herz der wissenschaftlichen Anlagen der Mälارينseln, den Loop selbst. Der nördliche Teil ist noch für die Öffentlichkeit zugänglich. Dort befinden sich die wichtigsten Gebäude und Einrichtungen. Rundherum ist die unmittelbare Umgebung jedoch für jeden gesperrt, der nicht zum autorisierten Personal gehört.

DIE BONA-KÜHLTÜRME

Die drei gewaltigen Kühltürme von Bona sind eine weithin sichtbare Landmarke. Der größte von ihnen ragt 253 Meter in den Himmel. Die Funktion der Türme besteht darin, die überschüssige Wärme abzuleiten, die durch die enormen Energiemengen des Gravitrons erzeugt wird, dem Herzstück des Loops, das den gesamten Teilchenbeschleuniger tief unter der Erde antreibt. Rund um die Türme drängen sich unzählige rote Holzhäuser. Hier leben die Wissenschaftler, die am Loop arbeiten, mit ihren Familien.

MILITÄR-FORSCHUNGSPOSTEN 14

Diese Einrichtung der FOA (Försvarets forskningsanstalt, die schwedische Forschungsbehörde für Verteidigung) in Sättra ist als streng geheim eingestuft und nicht für die Öffentlichkeit zugänglich. Natürlich schürt dies Gerüchte darüber, was sich wirklich hinter den Drahtzäunen abspielt. Einige behaupten, dass die FOA-Forscher an einer militärischen Anwendung des Loops arbeiten, andere, dass sie seltsame Experimente an den hiesigen Tieren und sogar Menschen durchführen. Bekannt ist, dass auf dem Gelände Prototypen von Militärrobotern gesichtet wurden und die Anlage rund um die Uhr bewacht wird.





ADELSÖ: ZEUGEN DER VERGANGENHEIT

Von den drei hier beschriebenen Inseln ist Adelsö die wildeste und am wenigsten bebaute. Tiefe Wälder erstrecken sich auf ihr und die einzigen wirklichen Bewohner sind einige Bauern in kleinen Siedlungen. Da sie eine wichtige Insel in der Wikingerzeit war, findet man auf ihr zahlreiche Gräber aus der Bronzezeit und folgenden Epochen. Außerdem gibt es zwei alte Steinfestungen, die größtenteils mit Pflanzen überwuchert sind, deren einstiger Stolz aber auch heute noch erkennbar ist.

LILLA STENBY

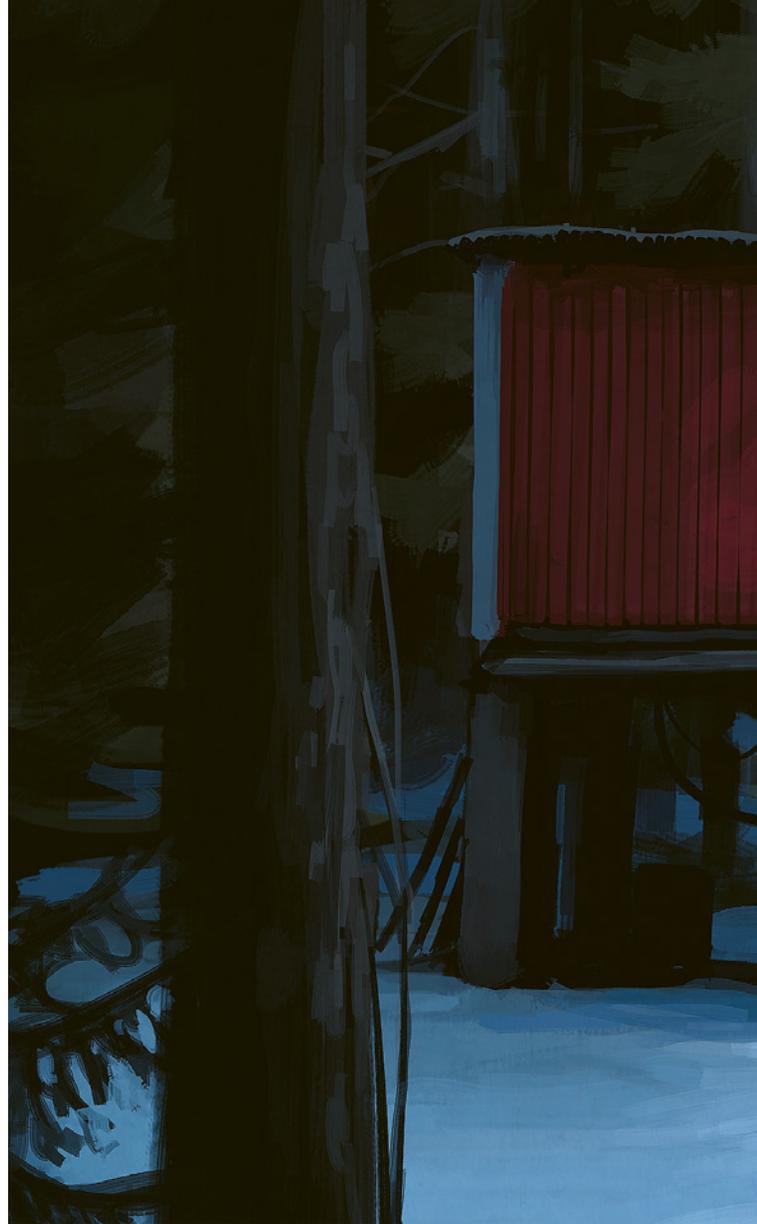
Lilla Stenby ist ein kleines Dorf mit etwa 140 Einwohnern. Es bietet ein kleines Lebensmittelgeschäft und einen Hafen mit einer Fähre, welche die Insel mit Munsö verbindet.

HOVGÅRDEN

Hovgården war einst ein königliches Anwesen und besteht aus alten Grabfeldern, Runensteinen, einer Burgruine und einem alten Tingsplats (einem Versammlungsort aus der Wikingerzeit). Inmitten der alten Steine und grasbewachsenen Hügel befinden sich einige Häuser und eine Kirche. Nördlich der Kirche liegen die drei Kungshögarna („Königshügel“), Grabkammern im Inneren von Hügeln, von denen der größte fast sechs Meter hoch ist. Nach der historischen Chronik *Rimbert – Ein Leben mit Ansgar* sind dies die Gräber der Könige Olof, Björn und Erik. Diese Könige waren die ersten, welche die christlichen Missionare in Schweden empfangen, und residierten wahrscheinlich hier in Hovgården.

JUGENDERZIEHUNGSEINRICHTUNG SÄTRA

An der Nordspitze der Insel befindet sich ein abgelegenes Gebäude, in dem ein Jugendstrafvollzugszentrum untergebracht ist. Das Gebäude beherbergt ein Dutzend Kinder mit unterschiedlichem Hintergrund und eine Handvoll Angestellte, die hier leben und arbeiten. Es lässt nur alle zwei Wochen regelmäßige Besucher zu, wenn Lebensmittel und andere Vorräte geliefert werden. Manchmal gelingt es einigen der jungen Insassen, aus der Einrichtung zu entkommen, was die Polizei auf den Plan ruft, die nach ihnen sucht. Meistens werden sie rasch wieder aufgegriffen, allerdings gibt es nach wie vor Gerede über die beiden Kinder aus Norwegen, die vor einigen Jahren verschwanden und nie wieder gesehen wurden. Manch einer behauptet, sie seien im Mälarsee ertrunken, als sie versuchten, zum Festland zu schwimmen, andere sagen, sie wären zwischen den Gräbern von Hovgården umhergeschlichen, bevor sie sich verirrtten.



RIKSENERGI

In den 1960ern beschloss die schwedische Regierung, auf den Mälarsinseln in der Nähe von Stockholm einen gewaltigen Teilchenbeschleuniger zu bauen. Der Standort wurde aufgrund der Nähe zur Hauptstadt ausgewählt, aber auch, weil das natürliche Fundament hier als geeignet für den Bau einer unterirdischen Anlage dieser Größenordnung erachtet wurde.

Um dieses Großprojekt zu beaufsichtigen, gründete man die staatliche Behörde Riksenergi, die sofort reichlich Geldmittel erhielt. Einige halten sie für eine Schwesterorganisation von Televerket, dem staatlichen Telefon- und Kommunikationsbetreiber, aber in Wahrheit hat Riksenergi so gut wie nichts mit seinem eher weltlichen Verwandten zu tun. Unter dem ersten Direktor, Sten Ankarsjö, begann die Behörde, Spitzenwissenschaftler aus dem ganzen Land zu rekrutieren. Angelockt von der Möglichkeit, an dem größten Teilchenbeschleuniger der Welt zu arbeiten,





nahmen Hunderte von Wissenschaftlern das Angebot an und verpflichteten sich auf Jahre hinaus für das Projekt.

Riksenergi ist bei Weitem der größte Arbeitgeber auf den Mälaren und genießt als solcher unter der Bevölkerung allgemein einen guten Ruf. Einige sprechen sogar von „ihrer“ Behörde und sind sehr beschützerisch in Bezug auf die Aktivitäten der Institution, auch wenn manchmal üble Gerüchte die Runde machen. Obwohl die Sicherheitsvorkehrungen in der Umgebung der wichtigsten Einrichtungen (insbesondere der unterirdischen Anlagen) streng sind, ist die Bewegungsfreiheit auf den Inseln kaum eingeschränkt. Diese Politik der „offenen Tür“ wird von manchen als naiv infrage gestellt, und es kursieren hartnäckige Gerüchte, denen zufolge Fremde mit ausländischem Akzent auf der Insel gesehen wurden, die behaupten, Vögel zu beobachten, während ihre Ferngläser jedoch unbeirrt auf die wissenschaftlichen Anlagen gerichtet sind.

DER LOOP

Seit ihrer Gründung im Jahr 1969 ist die Forschungsanlage für Hochenergiephysik oder einfach „der Loop“ der größte Teilchenbeschleuniger seiner Art weltweit. Die Mälaren-Anlage wurde von der neu gegründeten Regierungsbehörde Riksenergi zusammen mit der staatlichen Firma Atomenergi auf der Insel Munsö errichtet, rund 26 Kilometer nordwestlich der Stockholmer Innenstadt. Die Bauarbeiten begannen 1961 unter Einsatz des besten schwedischen Ingenieurwesens und Know-hows. Tunnel wurden tief in das Gestein gesprengt, die die enormen Schleifen für den gigantischen Teilchenbeschleuniger bilden, angeordnet um eine riesige zentrale Kammer, in der sich das Gravitron befindet. Die Anlage wird vom Bona-Reaktor mit Energie versorgt, einem unterirdischen Kernkraftwerk, dessen auffälligstes Merkmal die drei riesigen Kühltürme sind, die sich 253 Meter über die ländliche Umgebung erheben.



RIKSENERGI

Das Ausmaß des Loops – oder vielmehr der Loops (Plural) – ist gewaltig. Der Hauptteilchenbeschleuniger Haupt-1 besitzt einen weltweit unübertroffenen Durchmesser von 26 Kilometern. Er ermöglicht es, Experimente durchzuführen, von denen man bis dahin nur träumen konnte. Es gibt auch den Sekundärbeschleuniger Haupt-2 mit einem Durchmesser von 20 Kilometern und schließlich den Hilfsbeschleuniger 1 mit einem Durchmesser von „nur“ 16 Kilometern. Ergänzt man Zugangstunnel und weitere unterirdische Anlagen, erhält man eine der beeindruckendsten technischen Meisterleistungen, die je existierten. Es ist nicht bekannt, wie sich eine kleine Nation wie Schweden ein derart gewaltiges Unterfangen leisten konnte, da große Teile des Projektbudgets als geheim eingestuft sind, doch es gibt Spekulationen, dass private Investoren, internationale Unternehmen, Universitäten und die US-Regierung Gelder dafür zur Verfügung stellten, im Austausch für den Zugang zur Einrichtung und den Ergebnissen der dort durchgeführten Forschungen.

Um den Haupteingang des Loops zu erreichen, muss ein Gast zwei Sicherheitskontrollen durchlaufen, über gültige Ausweise verfügen und für die Arbeit oder den Besuch angemeldet sein, was es unerwünschten Eindringlingen nahezu unmöglich macht, in die Anlage einzudringen. Man kann mit Sicherheit sagen, dass Kindern hier auf keinen Fall Zutritt gewährt wird. Allerdings gibt es eine Reihe von Wartungstunneln, die sich unter und rund um die Inseln erstrecken und über separate Eingänge verfügen. Wenngleich sie von Sicherheitssystemen überwacht werden und spezielle Codes und Karten zum Öffnen benötigen, gibt es Gerüchte, dass es einigen Einheimischen gelungen sei, einen dieser Zugänge zu öffnen und für kurze Zeit in den Tunneln umherzuschleichen, bevor sie entdeckt wurden.

In der Öffentlichkeit ist nicht viel darüber bekannt, welche Art von Experimenten in der Anlage durchgeführt werden. Einige behaupten, Riksenergi sei es nicht gelungen, die Anlage voll auszulasten, andere glauben, die Ausrichtung der Forschung habe sich drastisch geändert, seit der zweite Direktor, Hans Albrechtsson, die Leitung von Riksenergi übernommen hat. Es ist bekannt, dass US-Delegationen, einige davon uniformiert, die Einrichtung besuchten, was Spekulationen schürte, dass die Wissenschaft, der am Loop nachgegangen wird, möglicherweise militärischen Zwecken dient.

Die meisten Projekte, die am Loop durchgeführt werden, sind geheim, was zahllose Gerüchte befeuert. Die Art einiger der in der Gegend auftretenden Anomalien liefert jedoch Hinweise. Es wird angenommen, dass die freigesetzten gewaltigen Energien in Kombination mit Experimenten an ungewöhnlichen Materialien kleine

und große Resonanzkaskaden verursachen, die wiederum Risse im Raum-Zeit-Kontinuum öffnen. Es gibt immer wieder Behauptungen, dass große reptilienartige Tiere im Wald auf den Mälارينseln gesichtet wurden. Die meisten Menschen tun diese Berichte als Kinderfantasien über Dinosaurier ab, doch nicht allen blieb verborgen, dass das Riksenergi-Jagdaufsichtsteam in letzter Zeit ungewöhnlich aktiv und anscheinend in ständiger Alarmbereitschaft war. Mit JR-17-Jagdrobotern und gepanzerten Magnetrinaufklärungsfahrzeugen vom Typ MSPB-13 patrouillieren die Aufseher im Gebiet rund um die Loop-Einrichtungen, um sicherzustellen, dass „wilde Tiere“ keinen Grund zur Besorgnis für die wissenschaftlichen Einrichtungen darstellen.

Außerdem kursieren Gerüchte über kranke Arbeiter, Wissenschaftler und andere Mitarbeiter, die in der Nähe des Gravitrans tätig sind. Diese sogenannte Loopkrankheit weist Symptome von psychischen Störungen auf, darunter Albträume, Depressionen, Jähzorn sowie Alkohol- und Drogenkonsum, die manchmal zum Selbstmord führen. Je länger jemand dem Gravitron ausgesetzt ist, desto höher scheint das Risiko zu sein, eine solche Störung zu entwickeln. Unbestätigte Gerüchte besagen, dass die Mitarbeiter von Riksenergi im psychiatrischen Krankenhaus Beckomberga im Westen Stockholms einen ganzen Flügel füllen.

Eine faszinierende und noch nicht vollständig verstandene Art von Maschine sind die Echokugeln, die man hier und da in der Landschaft finden kann. Diese Metallkugeln mit einem Durchmesser von bis zu mehreren Metern, die jeweils durch eine runde Luke zugänglich sind, liegen scheinbar weggeworfen rund um den Loop im Gelände verteilt. Die Kugeln können sich bei Berührung warm anfühlen (oder eiskalt sein), ein Kribbeln auslösen, Übelkeit verursachen oder blinkende Lichter in ihrem Inneren aufblitzen lassen. Einige tragen ein Schild mit der Aufschrift „Rogosin Locke Industries, Bethesda, Maryland“, während andere keinerlei Markierungen aufweisen.

Es ist möglich, dass es sich bei den Echokugeln um die Überreste eines früheren Experiments von Riksenergi handelt, da niemand Anspruch auf sie erhoben hat und sie in den meisten Fällen einfach vor sich hin rosten. Was ihr wahrer Zweck war – oder ist –, ist nicht bekannt. Vielleicht sind sie immer noch irgendwie aktiv. Unbestätigte Berichte von Einheimischen besagen, dass Tiere (und sogar Menschen), die einige dieser Sphären betreten, spurlos verschwanden. Was auch immer die Wahrheit ist, die meisten sind sich einig, dass man Echokugeln am besten in Ruhe lassen sollte.



ZIVILE TECHNOLOGIE

Die Entdeckung des Magnetreineffekts im Jahre 1943 ermöglichte eine Revolution in der Verkehrstechnik, die ein halbes Jahrhundert andauern sollte. Die Magnetfelder der Erde sind stark genug, um den nötigen Auftrieb nördlich einer Linie zu gewährleisten, die sich von der mexikanischen Grenze bis zum Mittelmeer, durch den Nahen Osten und entlang des Himalayas bis nach Japan erstreckt. Dies bedeutete, dass Magnettrinschiffe (auch als Gauß-Frachter bekannt) nur Routen in der nördlichen Hemisphäre befahren können, die die nördlichen drei Viertel des eurasischen Kontinents, Nordamerikas sowie des Nordatlantiks und des Pazifiks umfassen. Traditionelle Schifffahrt auf dem Ozean ist sowohl in der übrigen Welt als auch in der Magnettrin-Schifffahrtszone nach wie vor weit verbreitet. In Schweden werden Exporte wie Autos, Eisenerz, Papier und Holz mit Gauß-Frachtern zu Bestimmungsorten in Japan im Osten bis nach Kalifornien im Westen verschifft. Für diejenigen, die gern stilvoll reisen, gibt es sogar komfortable Magnettrinxlusliner.

Die starken Magnetfelder, die von den größeren Magnettrinschiffen erzeugt werden, erschweren es, sie in dicht besiedelten Gebieten zu betreiben, da sie die örtliche Elektronik beeinflussen. Sie müssen sowohl Routen folgen, die in der Regel denen traditioneller Schiffe entsprechen, als auch speziell gekennzeichneten „Korridoren“ über Land. Kleinere Schiffe bergen geringere Risiken, werden jedoch nicht in Städten oder anderen Ballungsgebieten eingesetzt, weshalb dort immer noch ältere Technologien wie Lastwa-

gen und Züge zum Einsatz kommen. Die meisten Küstenstädte verfügen über spezielle Häfen für Gauß-Frachter, in denen die Güter normalerweise zur lokalen und regionalen Verteilung auf Lastwagen umgeladen werden. Der Schienenverkehr ist schneller als die Magnettrinschifffahrt, und das Gleiche gilt für den Straßenverkehr. Aus diesem Grund werden noch immer traditionelle Radfahrzeuge benötigt. Auch Flugzeuge spielen nach wie vor eine Rolle, da sie ebenfalls schneller sind und nicht durch die Magnetfelder eingeschränkt werden.

Das Prinzip des Magnettrinantriebs ist einfach: Magnettrinscheiben, die am unteren Teil eines Rumpfes angebracht sind, werden elektrisch geladen, woraufhin das resultierende Magnetfeld das Schiff vom Magnetfeld der Erde abstößt und so den erforderlichen Auftrieb erzeugt. Die Scheiben modernerer Schiffe korrigieren sich automatisch und passen sich den örtlichen Schwankungen im Magnetfeld an. Um das Schiff vorwärtszubewegen, werden die Scheiben in Sequenzen geladen. Dabei wird ihre Polarität im sogenannten Raupenantriebsmodus rasch geändert, wodurch ein Zug-Druck-Effekt entsteht, der die Fortbewegung ermöglicht. Bei den meisten Magnettrinschiffen handelt es sich um dieselbetriebene Einzel- oder Doppelturbineschiffe mit einer Tragfähigkeit von bis zu 80.000 Tonnen DWT („deadweight tonnage“, also dem Gewicht von allem, was das Schiff trägt, abzüglich des Schiffes selbst). Einige der größten Frachter werden mit Atomkraft betrieben. Die Schiffe werden allgemein in vier Klassen unterteilt:





- **MAGLIGHT** (5.000 bis 10.000 DWT), bis zu 100 Meter lang.
- **MAGMID** (10.000 bis 25.000 DWT), bis zu 200 Meter lang.
- **MAGMAX** (25.000 bis 50.000 DWT), bis zu 250 Meter lang.
- **SUPERMAG** (50.000 bis 80.000 DWT), bis zu 300 Meter lang.

Darüber hinaus gibt es kleinere Schiffe für Nahverkehr, Wartung und Instandhaltung, Militäreinsätze und Ähnliches. Magnetrinscheiben werden auch für andere Zwecke eingesetzt, beispielsweise für unbemannte Drohnen, Straßenverkehrskontrollen, den Bau von Gebäuden und schwebende Werbetafeln.

MILITÄRTECHNOLOGIE

Die militärischen Anwendungen der Magnetrintechnologie sind zahlreich – auf dem Papier. Nach vielen Waffenprojekten offenbarten sich deutlich die Stärken und

Schwächen der Technologie. Die Sowjets waren die Ersten, die handfeste Resultate erzielten, da Mikhail Vorobyev den Effekt bereits 1943 entdeckte. Der Zweite Weltkrieg war bereits vorüber, bevor der Effekt für Waffen verwendet werden konnte (ursprünglich handelte es sich um ein Nebenresultat bei der Erforschung von Langstreckenleitsystemen von Raketen), doch in den ersten Jahren des Kalten Krieges experimentierten sowjetische Wissenschaftler mit der Magnetrintechnologie und gepanzerten Fahrzeugen. Nachdem der Forscher Vladimir Degtaryev 1951 zum Systemfeind übergelaufen war, erhielten auch die USA Zugang zu dieser Technologie und bald darauf einige weitere westliche Länder.

Auch im Westen waren gepanzerte Fahrzeuge ein naheliegendes Forschungsgebiet. Magnetrinpanzer erwiesen sich jedoch als problematisch. Das einschränkende Verhältnis von Gewicht zu Auftrieb hatte zu leicht geschützte Fahrzeuge zur Folge. Zusammen mit der erhöhten Silhouette erwiesen sich Schwebepanzer als ungeeignet für das moderne Schlachtfeld. Die Bereiche, in denen die Magnetrintechnologie jedoch einen Nutzen



zeigte, waren Versorgung und Beförderung. Magnettransporter füllten die Nische zwischen Radlastwagen und Hubschraubern und verbanden Ladekapazität mit Geländegängigkeit. Fracht- und Truppentransporter sowie leicht gepanzerte Aufklärungsfahrzeuge wurden Teil der Fronteinheiten. Da die Magnetertechnologie in der nördlichen Hemisphäre am besten funktionierte, konnte sie weder im Vietnamkrieg noch in vielen anderen Konflikten in der Dritten Welt sinnvoll eingesetzt werden, weshalb ihr Einsatz im Kampf begrenzt war.

Als das Problem der Selbstausbalancierung Ende der 1960er Jahre von Iwasaka gelöst wurde, erblickten militärische Selbstausbalancierende Autonome Systeme – oder Roboter – zügig das Licht der Welt. Klassische humanoide Varianten erwiesen sich auf dem Schlachtfeld als unterlegen, da sie einfach nicht wie menschliche Soldaten reagieren oder sich anpassen konnten. Stattdessen waren sie nützlich für den Wachdienst und das Tragen von Lasten. Größere Roboter konnten mehr oder weniger autonom eingesetzt werden, sie patrouillierten am häufigsten in Grenzgebieten oder wurden von menschlichem Personal

ferngesteuert, entweder mit Sichtlinien-Steuerhandschuh-Systemen oder per Satellitenverbindung von Kontrollzentren aus. Mit den Fortschritten der Künstlichen Intelligenz wurden Roboter unabhängiger, wie der in Schweden hergestellte ABM-100.

Probleme mit Militärrobotern stehen normalerweise mit schlechten oder defekten KIs in Verbindung. In den Baikal-Kriegen der 1970er Jahre scheiterte die chinesische Taktik der „Roboterwelle“ an schwachen Befehls- und Kontrollsystemen. In Schweden umfassten geheime Forschungsprojekte in der FOA-Einrichtung in Sätra auf Munsö auch Militärroboter. Trotz strenger Sicherheitsmaßnahmen ist bekannt, dass sich einige der Maschinen befreiten. Möglicherweise ist ihre KI etwas zu gut, da es Gerüchte gibt, dass nicht alle von ihnen wieder eingefangen wurden. Von Zeit zu Zeit setzte man vierbeinige AMAT-2-Roboter im Standard-Tarnmuster des schwedischen Heeres ein, um außergewöhnliche Vorfälle auf und um die Inseln zu klären. Der AMAT-2 und sein Vorgänger AMAT-1 waren erfolgreiche Exporte und dienten in den Streitkräften Norwegens, Österreichs, Brasiliens, Südafrikas und Malaysias.





Magnetinflug So funktioniert's:

1.

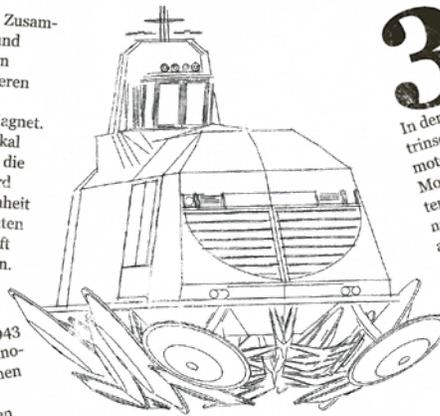
Das Erdmagnetfeld. Aus dem Zusammenspiel zwischen Erdrotation und Bewegungen im flüssigen Erdkern entsteht das Magnetfeld, das unseren Planeten umgibt.

Die Erde ist gewissermaßen ein einziger riesiger Magnet. Am stärksten ist das Feld an den Polen, wo es vertikal verläuft, und am schwächsten am Äquator, wo sich die Feldlinien horizontal bewegen. Zum Südpol hin wird die Auftriebskraft negativ. Aufgrund der Beschaffenheit des Erdmagnetfelds liegen die großen Transportrouten nicht im Süden, sondern im hohen Norden. Die Kraft des Magnetfeldes wird in der Einheit Gauß gemessen.

2.

Der Magnetrieffekt. Im Jahr 1943 stieß Mikhail Vorobyev auf das Phänomen, das wir heute unter dem Namen „Magnetrieffekt“ kennen.

Vorobyev war ein russischer Ingenieur, der im Zweiten Weltkrieg neuartige Steuerungssysteme für Langstreckenraketen konzipierte. Während seiner Experimente mit verschiedenen Gyroskopen machte er eine Entdeckung: Setzt man einen schnell rotierenden Neodymstab in eine tellerförmige Eisenkapsel ein, wird diese Konstruktion vom Erdmagnetfeld abgestoßen. Vorobyev begriff schnell, was das bedeutete. Er optimierte seinen Entwurf, und schon nach kurzer Zeit hatte er eine Scheibe mit beachtlichem Auftrieb entwickelt – die Geburtsstunde der Magnetrinscheibe!



3.

Sicherheit. Heute werden für die meisten Lokscheiben selbstkorrigierende Sinter-scheiben verwendet, die Auftrieb und Neigung nach den lokalen Eigenschaften des Erdmagnetfelds ausrichten.

In den Lokscheiben von Lieber-Alta werden die Magnet-scheiben angetrieben. Selbst im unwahrscheinlichen Fall einer Motorpanne ist eine Havarie so gut wie ausgeschlossen. Sinter-scheiben verfügen seit den sechziger Jahren über eine sogenannte Gleitsperre, die die magnetische Ladung (und damit auch die Auftriebskraft) in der Scheibe speichert. Ohne Strom sinkt ein Lokscheibe pro Woche etwa drei Zentimeter – ein Sturz aus fünfzehn Metern Höhe würde demnach zehn Jahre dauern!

4.

Kraft. Magnettrifracht ist ungemein effizient. Im Laufe von dreißig Jahren hat die Lieber-Alta über dreihundert Milliarden Gütertonnen transportiert. Pro Gauß-Frachter lag der Schnitt 1984 bei fünf Millionen Tonnen.

Wir investieren ständig in neue Technologien, die Zukunft birgt rosige Aussichten. Bis 1988 werden wir unsere Flotte um zwanzig Allstair-Frachter erweitern, die unseren Kunden eine völlig neue Effizienz in der Mittelklasse ermöglichen. Darüber hinaus planen wir die Einführung eines eigenen Logistiksystems: TransAlta. Behalten Sie den Himmel im Auge, denn dort finden Sie die Innovationen von morgen!

 **LIEBER-ALTA**

Wir bringen Träume zum Fliegen.

Besuchen Sie uns an Stand A22-01 auf der Messe „Magnatrans 88“ in Älvsjö, 9.–13. Januar 1988!



RIKSENERGI

03

LEBEN IN AMERIKA	35
BOULDER CITY: „BEST CITY BY A DAM SITE“	37
DINGE, DIE MAN IN DEN 80ERN TUN KANN	38
IN BOULDER CITY	40
LAKE MEAD	44
LAS VEGAS UND UMGEBUNG	45
DART	45
DER US-LOOP	46



DER US-LOOP

Ein so großes Projekt wie der Loop wäre ohne internationale Zusammenarbeit nicht realisierbar gewesen. Auch wenn Schweden es gerne als durch und durch schwedisches Projekt gesehen hätte, war klar, dass ein Großteil der Technologie und des Fachwissens hinter der Einrichtung in anderen Ländern entwickelt wurde, allen voran den USA. Amerikanische Erfahrung und Technologie aus ähnlichen Projekten in der Wüste von Nevada erwiesen sich beim Bau des Loops als von unschätzbarem Wert. Einige sagen sogar, dass das gesamte Projekt nur aufgrund des amerikanischen Wunsches nach technologischer Präsenz im Ostseeraum möglich war. Es gab viele Spekulationen darüber, welche Rolle der Loop im Kalten Krieg spielte. Einige Fragen werden möglicherweise niemals beantwortet werden.



RIKSENERGI



Der Loop mag seinen höchsten Bekanntheitsgrad zwar in Schweden erreicht haben, wurde jedoch als streng geheimes Militärprojekt in den USA ins Leben gerufen. Es begann in Boulder City, Nevada, einer verschlafenen Kleinstadt, nur eine halbe Autostunde südöstlich von Las Vegas mit Blick auf den Lake Mead. Obwohl die Arbeit in den frühen Tagen des Kalten Krieges um 1950 begann, erlebte der amerikanische Loop in den stürmischen Jahren der 1980er seine Blütezeit.

Ursprünglich sollte er dazu dienen, die Möglichkeit sofortiger Teleportation zwischen zwei Punkten auf dem Planeten untersuchen. Er wurde unter der Schirmherrschaft der Defense Advanced Research Projects Agency („Organisation für Forschungsprojekte der Verteidigung“, kurz DARPA) gebaut, die als ARPA gegründet worden war. Präsident Dwight D. Eisenhower selbst ordnete die Einrichtung des Department of Advanced Research into Teleportation („Abteilung für fortgeschrittene Teleportationsforschung“, kurz DART) an, in der Hoffnung, die

Früchte dessen Arbeit zu nutzen, um Truppen in Sekundenbruchteilen über den Globus zu bewegen.

Doch dieses ursprüngliche Versprechen – so geheim es auch gewesen sein mag – wurde nie erfüllt, und die Stadt scheint dafür gelitten zu haben.

LEBEN IN AMERIKA

Obwohl Boulder City manchmal wie eine einsame Insel inmitten eines endlosen Sandmeeres wirkt, ist es eigentlich kein schrecklicher Ort, um dort aufzuwachsen.

AMERIKA IN DEN 80ERN

Amerika in der Zeit des Loops entspricht nicht ganz dem, das du vielleicht in Erinnerung hast. Seltsame Luftschiffe schweben getragen von riesigen Magnetringscheiben am Himmel und Roboter leisten einen Großteil der schweren Arbeit, oft von Menschen gesteuert – aber manchmal auch nicht.



RIKSENERGI

ZEHN TV-SERIEN

- Magnum (1980-1988)
- Cheers (1982-1993)
- Knight Rider (1982-1986)
- Das A-Team (1983-1987)
- Friday Night Videos (1983-2002)
- V - Die außerirdischen Besucher kommen (1983-1985)
- Miami Vice (1984-1989)
- Pee-Wee's Playhouse (1986-1990)
- Max Headroom (1987-1988)
- Raumschiff Enterprise - Das nächste Jahrhundert (1987-1994)



Das alles wirkt völlig normal für Kinder, die in diese Welt hineingeboren wurden, aber das bedeutet nicht, dass es nicht genügend andere Dinge gibt, die sie trotzdem noch verblüffen und schockieren können.

Die 80er sind die Zeit von Ronald Reagan, dem ehemaligen Schauspieler, der zum ältesten Präsidenten der USA werden wird und ein „neues Morgen für Amerika“ verspricht. Es ist eine Zeit, in der die Amerikaner das Vertrauen in ihre neue Regierung wiedererlangen wollen, das vom Watergate-Skandal und Präsident Nixons Rücktritt erschüttert wurde. Die Gefahr eines drohenden nuklearen Holocausts mag auf alles ihren Schatten werfen, aber am Ende des Jahrzehnts ist die Sowjetunion im Begriff zu zerbrechen und es scheint, als gäbe es nichts, das Amerika nicht schaffen könnte.

Zur gleichen Zeit entpuppt sich dieser Glaube als auf vielen Lügen begründet. Reagan befreit 1981 die Geiseln nicht einfach nur aus dem Iran. Stattdessen verhandelt er ein Jahr zuvor, dass sie bis zu seiner Amtseinführung festgehalten werden, um ihm bei der Wahl zu helfen.

Nicht allzu viel später weigert sich die CIA, dem Verbot des Kongresses zu folgen, die Contra-Rebellen in Nicaragua zu unterstützen. Der Kongress kürzt auch die Mittel für die Bemühungen der CIA, die Sandinisten in dieser vom Krieg heimgesuchten Nation zu stürzen, aber die CIA-Agenten beschaffen sich illegal ihre eigenen Mittel für diesen Zweck, indem sie stattdessen Waffen an Amerikas Feinde im Iran verkaufen.

Zum größten Teil weiß dies jedoch bis zum Ende des Jahrzehnts niemand. Für Kinder in Amerika ist sowieso wenig davon von Bedeutung.

Zu Beginn des Jahrzehnts ist das Trinken unter Minderjährigen bis weit in die Highschool verbreitet, da das Mindestalter für Alkoholkonsum in weiten Teilen des Landes bei 18 Jahren liegt – obwohl es in Nevada seit dem Ende der Prohibition 21 Jahre betrug. Dies beginnt sich 1984 zu ändern, da der Kongress die Staaten zwingt, das nationale Mindestalter auf 21 Jahre anzuheben. Gleichzeitig verschärft die Reagan-Regierung den Krieg gegen Drogen und die First Lady Nancy Reagan prägt den Slogan „Sag einfach Nein“. Auch wenn sie damit weithin Spott erntet, sinkt der Drogenkonsum bei Teenagern im Laufe des Jahrzehnts gegenüber seinen Höchstständen in den 1970ern.

In der Zwischenzeit endet die Zeit der freien Liebe mit der Ausbreitung von HIV und AIDS. Diese weltweite Epidemie infiziert Millionen von Menschen, indem sie sich schmutzige Nadeln teilen oder ungeschützten Sex haben. Sexuell übertragbare Krankheiten („STDs“) sind nicht nur lästig, sondern mitunter sogar tödlich.

Der Militärdienst ist vollkommen freiwillig. Obwohl sich Männer im Alter von 18 Jahren für die Einberufung registrieren müssen, wurde seit den frühen 70ern niemand mehr vom US-Militär eingezogen. Vielleicht sind die 80er deshalb vergleichsweise friedlich. 1983 marschieren die USA auf der Karibikinsel Grenada und im Dezember 1989 in Panama ein, aber beide Operationen sind schnell vorüber, örtlich begrenzt und endgültig.

In weiten Teilen des Landes gibt es nur vier große Fernsehsender: ABC, CBS, NBC und PBS. 1986 gesellt sich Fox hinzu. Das Kabelfernsehen wird in weiten Teilen des Landes immer noch ausgestrahlt und bringt neue Kanäle wie HBO, MTV und ESPN in die amerikanischen Haushalte. Cartoons werden auch nachmittags nach der Schule gesendet, nicht mehr nur samstags vormittags.

Während des Jahrzehnts beendet die Federal Communication Commission das Verbot für Spielzeugfirmen, Cartoons auf der Basis ihrer Produkte zu produzieren. In der Folge wird der Äther mit auf Spielzeug basierenden Serien überflutet, darunter *Transformers*, *Mein Kleines Pony*, *He-Man* und *die Masters of the Universe*, *G.I. Joe* und *Thundercats*.

AUFWACHSEN IN AMERIKA

Ein Kind in den USA der 1980er zu sein, fühlt sich an, als würde man zwischen einer wilden, gefährlichen Vergangenheit und einer seltsamen und komplizierten Zukunft feststecken. Deine Großeltern haben im Zweiten Weltkrieg ihre Pflicht erfüllt, deine Eltern entweder im Vietnamkrieg gekämpft oder dagegen protestiert. Der Kalte Krieg scheint sich zu einem fatalen Höhepunkt zuzuspitzen, der entweder das Ende von allem bedeutet oder



eine von Unternehmen beherrschte Cyberpunk-Zukunft einläutet, die sich bis zum digitalen Horizont erstreckt. Du reitest auf der Welle der Nostalgie, die sich anfühlt, als würde sie sich unweigerlich an den Ufern des nuklearen Armageddon brechen. Das Einzige, worauf du hoffen kannst, ist, dass du lange genug surfen kannst, um eine neue Welle zu erwischen, die den zukünftigen Schock noch etwas hinauszögert.

Die einzigen verfügbaren Mobiltelefone besitzen die Größe und das Gewicht eines Ziegelsteins und sind normalerweise in ein Auto eingebaut. Wenn du jemanden erreichen möchtest, solltest du gerade nicht zu Hause sein, musst du dir ein Münztelefon suchen und hoffen, dass du einen Vierteldollar zum Einwerfen hast.

Es gibt kein GPS. Man verwendet Landkarten aus Papier, die niemand wieder zusammenfalten kann, und verlässt sich auf seine Erinnerung, um sich zu orientieren. Der Vorteil ist, dass niemand dich finden kann, wenn du nicht gefunden werden willst. Die Vorstellung, dass dich jemand mit Satelliten verfolgt, die den Planeten umkreisen, wirkt wie eine Zukunftsvision aus Star Trek.

Unter Apps versteht man noch die Abkürzung für Appetizer, und die gibt es nur vor dem Abendessen in deinem Lieblingsrestaurant.

In Amerika beginnt die Schullaufbahn mit fünf Jahren im Kindergarten. Die Grundschule reicht von der 1. bis zur 5. oder 6. Klasse, danach geht man zur Middle School oder zur Junior High. Die High School beginnt normalerweise mit der 9. Klasse und endet mit der 12. Die meisten Kinder besuchen öffentliche Schulen, die kostenlos sind, aber einige Eltern zahlen enorme Summen, um ihre Kinder stattdessen auf Privatschulen zu schicken. Nach der High School geht man aufs College oder in die Berufsfachschule – die beide kostenpflichtig sind – oder sucht sich direkt einen Job.

Die Scheidungsraten erreichen in den 1980er Jahren einen Höhepunkt und viele Kinder wachsen bei einem alleinerziehenden Elternteil auf; die meisten bei der Mutter. Obwohl manche jedes zweite Wochenende bei ihrem Vater verbringen, spielt dieser letztendlich nur eine geringe Rolle in ihrem Leben.

Fast alle Kinder verbringen einen Großteil ihres Tages in der Schule. Bei Familien, in denen beide Eltern arbeiten – oder in denen es nur ein verantwortliches Elternteil gibt –, kommt der Nachwuchs häufig in ein leeres Haus zurück. Dadurch entsteht eine ganze Generation sogenannter Schlüsselkinder, die sich um sich selbst und manchmal auch um jüngere Geschwister kümmern, bis ihre Eltern von der Arbeit kommen – und bei denen es nicht auffällt, wenn sie nach der Schule nicht direkt nach Hause gehen.

In ihrer Freizeit hören viele Kinder Musik – darunter auch diese neue Richtung namens Rap – im Radio oder von Kassette. Einige spielen ihren Lieblingsmix auf tragbaren Geräten wie dem Sony Walkman ab oder riesigen auf den Schultern getragenen Ghetto Blastern, die mit sechs bis acht dicken Mono-Batterien betrieben werden. Man schaut sich Filme auf Videorekordern an – sowohl im VHS- als auch im Betamax-Format – und tauscht untereinander Bänder mit Sendungen, die man aus dem Fernsehen aufgenommen hat.

Einige Mädchen und Jungen spielen Rollenspiele, darunter *Dungeons & Dragons*, *Traveller* und das *Mittelerde-Rollenspiel (MERS)*. Mancherorts sind diese Spiele – ebenso wie Heavy-Metal-Musik – verboten, weil man fürchtet, sie hätten einen dämonischen Einfluss auf die Kinder. Die sogenannte Satanic Panic sorgt für viel Händeringen, aber durch die zusätzliche Bekanntheit scheinen nur noch mehr Spiele und Alben verkauft zu werden als zuvor.

Die meisten Haushalte besitzen keinen Computer. Wer sich diese neue Errungenschaft jedoch leisten kann, bei dem stehen der Apple II und der Commodore 64 ganz oben auf der Liste – vor allem weil sie Videospiele unterstützen, die deutlich komplexer sind als die, die man auf den Atari-, ColecoVision- oder Intellivision-Systemen dieser Zeit findet, darunter *Zork* und *Castle Wolfenstein*. Dies ändert sich 1985, als das relativ kostengünstige Nintendo Entertainment System Amerika erreicht und *Super Mario Bros.* die Nation im Sturm erobert.

BOULDER CITY: „BEST CITY BY A DAM SITE“

Boulder City ist eine verschlafene Kleinstadt mitten in der Mojave-Wüste im Süden Nevadas. Ihren Anfang nahm sie als Heimat der Arbeiter, die den Hoover-Damm errichteten, der ursprünglich „Boulder-Damm“ genannt wurde. Eigentlich sollte sie eine Modellstadt für die Umgebung werden, aber als der Damm vollendet war, zogen die meisten Firmen – und Menschen – aus der Gegend fort nach Las Vegas oder an weiter entfernte Orte. Der größte Teil der Stadt entstand zwischen 1930 und 1934, sodass Anfang der 80er kein Gebäude älter ist als fünfzig Jahre.

Im Gegensatz zu den meisten Städten in Nevada ist Glücksspiel in Boulder City verboten, weshalb sich der Ort etwas normaler anfühlt als Glücksspiel-Mekkas wie Las Vegas. Zwar gibt es Casinos außerhalb der Stadtgrenzen, aber Kinder haben mit ihnen nicht viel am Hut.

Anfang der 80er Jahre leben in Boulder City weniger als 10.000 Menschen. Bis zum Ende des Jahrzehnts sind es insgesamt rund 12.500. Die Stadt erstreckt sich über ein





Gebiet von 320 Quadratkilometern und bietet so jedem Einwohner mehr als genug Platz. Der Fläche nach ist es die größte Stadt Nevadas.

Die wohlhabendsten Menschen leben oben am Hang mit Blick auf den Lake Mead in der Ferne. Die Mittelschicht lebt etwas weiter unter, die Ärmsten am Fuße der Erhebung. Die Grundstücke und Häuser der Reichen sind geräumig und ansehnlich, aber je weiter man sich den Hang hinunterbewegt, desto kleiner und einfacher werden sie.

Die Bürger von Boulder City sind zu 95 % weiß. Hispanoamerikaner machen 4 % der Stadtbevölkerung aus, anderer Volksgruppen sind rar gesät. Im Spiel können die Kinder natürlich jeder beliebigen Ethnie angehören.

Die Stadt liegt am östlichen Rand der pazifischen Zeitzone (UTC-8). Wenn man nach Arizona fährt, das auf der Ostseite des Hoover-Damms liegt, befindet man sich stattdessen in der sogenannten Mountain Time (UTC-7).

WIE MAN VON A NACH B KOMMT

Die meisten Kinder bewegen sich zu Fuß durch Boulder City oder nehmen das Fahrrad. Man kann aber auch das

örtliche Busnetz nutzen, das sogar Fernverbindungen bis nach Las Vegas anbietet. Viele Kinder fahren auf normalen BMX-Rädern, steigen aber auf Rennräder um, wenn sie älter werden. Von Mountainbikes haben zu dieser Zeit nur äußerst wenige Leute auch nur gehört.

Mit sechzehn Jahren kann man seinen Führerschein bekommen, und viele Jugendliche legen genau an ihrem Geburtstag die Fahrprüfung ab. Motorräder und Mopeds sind äußerst beliebt, weil sie erschwinglicher sind als Autos und im Gegensatz zu Regionen in kälteren Klimazonen das ganze Jahr über verwendet werden können.

DINGE, DIE MAN IN DEN 80ERN TUN KANN

Als Kind in Boulder City während der 1980er gibt es – abgesehen von Sport, Schule und Hausaufgaben, die dein ganzes Leben in Anspruch zu nehmen scheinen – nicht viel zu tun. Wenn nun noch Stress durch Mobber und aufkeimende Liebesgeschichten hinzu-



kommt, scheint es manchmal so, als wären die einzigen Menschen, auf die man sich im Leben wirklich verlassen kann, die eigenen Freunde – und sei es nur, um sich nicht zu Tode zu langweilen.

Boulder City liegt zwar in der Nähe von Las Vegas, das jedoch ohne Auto nicht leicht zu erreichen ist – außer man besitzt die nötige Entschlossenheit, 40 Kilometer durch die lodernde Wüste zu radeln. Bis zum Hoover-Damm sind es weniger als 13 Kilometer in die entgegengesetzte Richtung. Wenn man ihn jedoch einmal gesehen hat, ist der Unterhaltungswert einer Reise dorthin auch schon erschöpft. Die meisten Kinder hängen stattdessen in der Stadt herum.

IM SCHWIMMBAD ABHÄNGEN

Da es in Boulder City sehr heiß werden kann, gehen viele Kinder nach Schulschluss direkt ins Freibad. In gewisser Hinsicht ist es eine Erweiterung der Schule, da man sich hier für gewöhnlich in denselben Cliques zusammenfinden wie zuvor. Einige Kinder bleiben bis Sonnenuntergang, obwohl sich die meisten ab 17 Uhr auf den Heimweg machen, um mit ihren Familien zu Abend zu essen.

ZEHN PEN-&-PAPER-ROLLENSPIELE

- Advanced Dungeons & Dragons (1977)
- Rolemaster (1980)
- Top Secret (1980)
- Call of Cthulhu (1981)
- Champions (1981)
- Gangbusters (1982)
- Star Frontiers (1982)
- Chill (1984)
- Pendragon (1985)
- Cyberpunk (1988)



Es gibt ein beheiztes Innenbecken, welches das ganze Jahr über geöffnet ist. Allerdings setzt ein Großteil der Mädchen und Jungen etwa drei Viertel des Jahres keinen Fuß dort hinein, da die Erwachsenen der Stadt es hauptsächlich zum Bahnschwimmen nutzen, weshalb es sich nicht zum Herumtoben eignet. Im Winter wagt sich mitunter ein kleiner harter Kern zum freien Spiel zwischen 15:30 und 17 Uhr nach drinnen.

ZOCKEN

Wenn man im Haus allein mit der Klimaanlage feilscht und der Langeweile einer Kleinstadt mitten im Nirgendwo entfliehen möchte, sind Spiele genau das Richtige. Die Kinder reicherer Familien könnten sich mit einem Nintendo Entertainment System oder sogar einem alten Atari ablenken. Andere beschäftigen sich eher mit Rollenspielen, die kostengünstige und schier unendliche Unterhaltung bieten.

Pen-&-Paper-Rollenspiele – allen voran *Dungeons & Dragons* – haben in den 80ern ihr goldenes Zeitalter. Ohne große Möglichkeiten, sich mit anderen Spielgruppen auszutauschen, müssen die meisten selbst herausfinden, wie die Regeln funktionieren. Zum Glück lässt sich diese Art von Spielen aber leicht mit Hausregeln an die jeweilige Gruppe anpassen.

Miniaturenspele wie *Warhammer Fantasy* (1983) und *Warhammer 40.000* (1987) werden ebenfalls sehr populär. Manch einer verbringt Stunden damit, seine Armeen aus kleinen Figuren zu bemalen und sie dann auf Esstischen und ungenutzten Tischtennisplatten im ganzen Land gegeneinander antreten zu lassen.



ZEHN MUSIKVIDEOS

- Safety Dance - Men Without Hats (1982)
- Burning Down the House - Talking Heads (1983)
- Thriller - Michael Jackson (1983)
- Total Eclipse of the Heart - Bonnie Tyler (1983)
- Take on Me - a-ha (1984)
- Self Control - Laura Branigan (1984)
- We're Not Gonna Take It - Twisted Sister (1984)
- Land of Confusion - Genesis (1986)
- Sledgehammer - Peter Gabriel (1986)
- Never Gonna Give You Up - Rick Astley (1987)



MUSIKVIDEOS ANSEHEN

Musikvideos haben in den 80ern ihre Blütezeit. Für Kinder mit Kabelfernsehen ist MTV der Ort, an dem sie ihrer Leidenschaft frönen können. Die anderen müssen sich damit begnügen, stattdessen jede Woche Friday Night Videos zu schauen. Diese neue Kunstform macht Musik aller Art populär und sorgt für noch bessere Verkaufszahlen.

Die meisten Kinder kaufen ihre Alben auf Kassette. Die Musik-CD hat zwar 1982 ihr Debut, doch Abspielgeräte kosten zu dieser Zeit Hunderte von Dollar und sind während des Großteils der 80er meist nur in Verbindung mit High-End-Audiosystemen erhältlich.

IN BOULDER CITY

Kinder, die in Boulder City aufwachsen, verbringen die meiste Zeit dort. Lieben ihre Eltern die Großstadt, wird der Nachwuchs gelegentlich zum Shoppen oder für Konzerte und Shows nach Las Vegas geschleift. Wenn sie eher die Natur mögen, unternimmt man Wanderungen im Naturschutzgebiet des Red Rock Canyon auf der anderen Seite von Las Vegas oder sogar einen Tagesausflug zum Grand Canyon. Die meiste Zeit des Kinderlebens spielt sich jedoch im heimatlichen Boulder City ab.



PIERSONS ALTMETALL

Billy Pierson betreibt diesen Schrottplatz im Süden der Stadt. Er ist mit rostigen Wracks aller Art vollgestellt, darunter Autos, Magnetrinfrachter und sogar der eine oder andere Roboter. Wenn man Ersatzteile für ein Projekt sucht, ist man hier genau richtig. Billy besitzt ein enzyklopädisches Gedächtnis für alles, was er jemals für sein Geschäft erworben hat, und ist ein sehr eifriger Verkäufer.

DAS BOULDER THEATER

Das Boulder Theater ist das Zentrum des Einkaufsviertels in der Innenstadt. Das Kino wurde 1933 erbaut und



ist heute etwas heruntergekommen. Da immer nur ein Film gezeigt werden kann, ist es kaum in der Lage, mit den großen Cineplex-Anlagen im nahe gelegenen Henderson oder Las Vegas mithalten, aber für Kinder ist es das einzige erreichbare Kino.

DAS BOULDER DAM HOTEL

Dieses sonnengebleichte kleine Hotel beherbergte früher wichtige Personen, die den Damm während seines Baus besuchten. Die Bürger bemühen sich, seinen alten Glanz wiederherzustellen, aber die Arbeiten sind noch lange nicht abgeschlossen. Trotzdem quartieren sich wichtige Auswärtige wegen der zentralen Lage oft hier ein.

BOULDER CITY AIRPORT

Der Flughafen wurde für das Staudammprojekt gebaut, ist aber inzwischen geschlossen. Der Elks Club erwarb ihn 1958 und verwandelte das Terminal in ein Clubhaus. Einige behaupten, die Landebahn werde noch von geheimen Flugzeugen der Regierung genutzt, die mitten in der Nacht unterwegs sind, aber dafür gibt es keine konkreten Beweise.

BOULDER BOWL

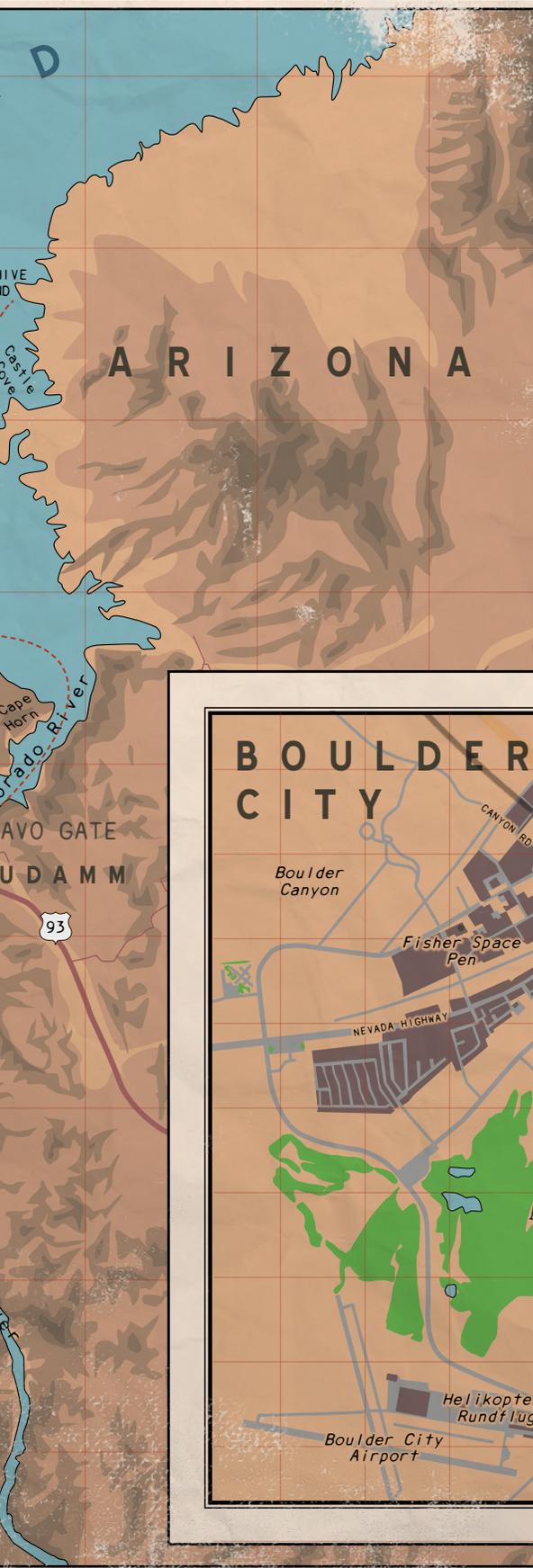
Diese Bowlinganlage mit acht Bahnen wurde 1947 eröffnet und fühlt sich noch immer wie ein Relikt aus dieser Zeit an. Kinder kommen oft hierher, um etwas Zeit in den klimatisierten Räumen zu verbringen.



RIKSENERGI

M143-7500





BOULDER CITY
DER LOOP
KARTE DER UMGEBUNG

0 1 2 3 4 5 km

 Park/Waldgebiet	 Wartungstunnel
 Hügel/Gebirge	 Fährroute
 Bewohntes Gebiet	 Transporttunnel
 Gebäude	 Öffentliche Straße



DART
DEPARTMENT OF ADVANCED
RESEARCH INTO TELEPORTATION

BOULDER CITY

0 500 1000 1500 2000 2500 m





Die Teams der Boulder City High School trainieren hier, aber die anderen Bahnen stehen jedem jederzeit offen.

FISHER SPACE PEN

Die Fisher Space Pen Company zog 1976 nach Boulder City und wurde rasch zu einem der größten Arbeitgeber in der Stadt. Hier wurden die berühmten Silver-Bullet-Stifte des Unternehmens hergestellt, die Drucktinten-kammern verwenden, damit sie auch im Weltraum funktionieren. Gerüchten zufolge soll DART der größte Kunde des Unternehmens sein.

LAKE MEAD

Der Lake Mead ist ein künstlicher See, der durch den Bau des Hoover-Damms geschaffen wurde, um den Colorado River zu blockieren (die natürliche Grenze zwischen Nevada im Westen und Arizona im Osten). Als er 1983 seine Höchstkapazität erreicht, ist er das größte Reservoir seiner Art im ganzen Land, obwohl Dürre und Wasserbedarf später im Jahrzehnt dazu führen, dass diese Tendenz wieder rückläufig ist.

HOOVER-DAMM

Der Hoover-Staudamm versorgt Las Vegas und alle anderen in der Nähe gelegenen Ortschaften mit Wasser und Strom. Gebaut wurde er vom US Bureau of Reclamation, einer Abteilung des Innenministeriums, die nach wie vor einer der größten Arbeitgeber in Boulder City ist. Die gewaltige Betonstruktur der Tal-sperre erstreckt sich fast 366 Meter über den Black Canyon und misst vom Fuß bis zur Krone mehr als 220 Meter.

LAKE MEAD NATIONAL RECREATIONAL AREA

Lake Mead ist nicht nur ein Wasserreservoir. Der See eignet sich auch fantastisch, zum Bootfahren, Fischen und Schwimmen. Er erstreckt sich von der Mündung des Grand Canyon bis zum Hoover-Damm. Um ihn zu erreichen, fahren die Einwohner von Boulder City auf dem Highway 93 nach Osten bis zur Lakeshore Road, von der aus sie zum Las Vegas Boat Harbour, dem Boulder Beach Campground und dem Boulder Beach gelangen können.



VALLEY OF FIRE STATE PARK

Westlich der nördlichsten Spitze des Lake Mead liegt das Valley of Fire, das Feuertal, das nach den roten Sandsteinformationen benannt ist, die aus dem Wüstenboden herausragen. Hier lebten einst die als Anasazi bekannten Ureinwohner, und die Petro-Glyphen, die sie zurückließen, finden sich noch immer an geschützten Wänden und in Höhlen.

LAS VEGAS UND UMGEBUNG

Jenseits der Grenzen von Boulder City wartet eine noch größere Welt. Wenn man auf dem Highway 93 in westlicher Richtung fährt, gelangt man nach Henderson, Nevada, und ungefähr 22 Kilometer weiter nach Las Vegas. Es ist die größte Stadt des Bundesstaats. Die ganze Nacht lang kann man die Lichter der Casinos am Wüstenhimmel strahlen sehen.

DER STRIP

Der Strip besteht aus einer ganzen Reihe von weltberühmten Casinos, die am South Las Vegas Boulevard liegen. Er

erstreckt sich sieben Kilometer südlich von der eigentlichen Stadtgrenze bis kurz vor das berühmte Schild „Willkommen in Las Vegas“ und umfasst berühmte Etablissements wie das Dunes, das Sands, das Sahara, das Stardust sowie das gigantische smaragdfarbene MGM Grand, in dem 1980 durch einen Elektronikbrand 87 Menschen ums Leben kamen.

AREA 51

In den 1950er Jahren landeten angeblich Außerirdische in diesem legendären Teil des Test- und Übungsgeländes der US Air Force, obwohl bislang noch kein Beweis dafür erbracht wurde. In Wahrheit wird es genutzt, um experimentelle Flugzeuge und Waffen zu testen. Es liegt über 125 Kilometer nordwestlich von Las Vegas, jenseits des Nevada-Testgeländes, auf dem das US-Militär Versuche mit Atombomben durchgeführt hat.

ATOMVERSUCHE

In den 1950ern bewarben Casinos in der Innenstadt von Las Vegas Suiten, in denen die Besucher das Leuchten der nächtlichen Atomexplosionen beobachten konnten. Glücklicherweise trugen die vorherrschenden Winde den radioaktiven Niederschlag nicht nach Boulder City. Die oberirdischen Tests endeten 1963.

DART

Da der Hoover-Damm einen enormen regionalen Stromüberschuss erzeugt, beschloss DARPA Anfang der 1950er, mit dem Bau des größten Teilchenbeschleunigers der Welt am Westrand des Lake Mead zu beginnen. Präsident Eisenhower beauftragte das Department of Advanced Research into Teleportation („Abteilung für fortgeschrittene Teleportationsforschung“, DART) mit der Überwachung des Projekts.

Da dessen eigentliche Ziele streng geheim waren, durfte niemand der Öffentlichkeit verraten, wofür die Abkürzung der Organisation stand. Die meisten Außenstehenden nahmen an, es handle sich um das Department of Advanced Research and Technology, also die Abteilung für fortgeschrittene Technologieforschung, und kein Regierungsbeamter wagte jemals, dies zu korrigieren.

Der ursprüngliche Direktor des Projekts, Malcolm Grayson, warb die klügsten Physiker des Landes an, wobei häufig Personal von anderen Regierungsprojekten abgezogen wurde – zumindest vorübergehend. Die meisten Mitarbeiter von DART leben mit ihren Familien in Boulder City und bewohnen Häuser, die sich früher im Besitz der Arbeiter befanden, die den Hoover-Damm bauten.



Sie alle haben sich zur Verschwiegenheit über die Art ihrer Tätigkeit verpflichtet, sogar gegenüber ihren Ehepartnern und Kindern.

Die Tatsache, dass der Lake Mead und der Hoover-Damm zu Tourismuszielen für Besucher des nahe gelegenen Las Vegas geworden sind, verursacht dem DART-Sicherheitsteam gelegentlich gehörige Kopfschmerzen. Andere wiederum sehen dies als praktischen Vorwand, um sich paranoiden Fantasien von Spionen und anderen Eindringlingen hinzugeben. DARTs derzeitige Leiterin, Dr. Alma Madeira, hat bisher nichts unternommen, um dem entgegenzuwirken.

DER US-LOOP

Der DART-Loop ist gigantisch, obwohl er mit einem Durchmesser von fast 24 Kilometern immer noch kleiner ist als der Loop in Schweden. Er verläuft tief unter ganz Boulder City und umfasst einen großen Teil der Gemeinde. Die meisten Einwohner der Stadt leben innerhalb des DART-Loops, ohne es zu wissen.

Der Zutritt zu DART-Einrichtungen ist nur gestattet, wenn man die erforderlichen Ausweise bei den Hauptverwaltungen vorlegt, die sich am Rande der Stadt neben dem Golfplatz befinden. Hunde und Wachen patrouillieren auf dem von hohen Zäunen umgebenen Gelände, das zusätzlich mit Bewegungsmeldern gesichert ist.

Manchen Einwohnern ist aufgefallen, dass mehrere schwedische Wissenschaftler regelmäßig in und außerhalb der Stadt umherstreifen und in den örtlichen Hotels übernachten. Dies ist angeblich Teil eines Austauschprogramms mit ähnlichen Teilchenbeschleunigern auf der ganzen Welt, auch wenn nur selten Besucher aus einem anderen Land als Schweden zu sehen sind.

Kinder dürfen sich im DART-Loop natürlich nicht aufhalten, es gibt auch keinen „Mit dem Kind zur Arbeit“-Tag. Allerdings existieren ungefähr ein Dutzend Wartungsschächte, die von verschiedenen Stellen in der Stadt zum Loop führen und weniger gut bewacht sind. Mit den richtigen Werkzeugen könnte sich jemand in die unterirdischen Tunnel schleichen und vielleicht sogar in das Hauptquartier gelangen, ohne entdeckt zu werden.

Sollte dies bisher schon jemandem gelungen sei, hat er jedoch nicht verraten, was er dort fand. Wann immer jemand ohne Vorwarnung aus der Stadt verschwindet, beginnt die Gerücheküche zu brodeln und man hört an allen Ecken, dass man ihn irgendwo erwisch hätte, wo er eigentlich nicht hätte sein dürfen, und er dann in ein geheimes Bundesgefängnis verschleppt worden sei.





04

ARCHETYPEN	49
BÜCHERWURM	50
COMPUTERFREAK	51
KLASSENIEBLING	52
LANDEI	53
ROCKER	54
SONDERLING	55
SPORTSKANONE	56
UNRUHESTIFTER	57
ALTER	58
ATTRIBUTE	58
GLÜCKSPUNKTE	58
FERTIGKEITEN	58
GEGENSTÄNDE	59
PROBLEM	59
MOTIVATION	60
STOLZ	60
BEZIEHUNGEN	60
ANKER	61
ZUSTÄNDE	62
ERFAHRUNG	62
NAME	62
BESCHREIBUNG	62
LIEBLINGSLIED	62
GEHEIMVERSTECK	63
FRAGEN	63



RIKSENERGI



DIE KINDER

Die Echokugel lag vor uns in der Kiesgrube. Eine leise Melodie erklang summend aus ihrem Inneren, als der Wind die Stahlwände vibrieren ließ. Kalle und Olof rannten sofort hinein und begannen zu schreien, um das Echo zu testen. Ein paar nervöse Fischadler kreisten über der Kugel. Ich blieb draußen und erinnerte mich an den Tag, an dem ich zum ersten Mal mit meinem Großvater hierhergekommen war. Wenn ich jetzt daran zurückdenke, wird mir klar, dass dies wahrscheinlich das erste Mal war, dass ich das Gefühl von Nostalgie verspürte. Wie seltsam: Ein Sommertag und drei Neunjährige, von denen einer mitten beim Spielen wegen einer Kindheits-erinnerung innehielt.



Jeder Spieler erschafft einen Charakter: das Kind, das er in *Tales from the Loop* verkörpert. Gehe dazu Schritt für Schritt vor. Die einzelnen Punkte werden weiter hinten in diesem Kapitel ausführlich erklärt.

1. Wähle deinen Archetypen.
2. Entscheide dich für ein Alter zwischen 10 und 15 Jahren.
3. Verteile eine Zahl von Punkten in Höhe deines Alters auf die vier Attribute, jeweils zwischen 1 und 5.
4. Ermittle die Zahl deiner Glückspunkte. Sie entspricht 15 minus deinem Alter.
5. Verteile 10 Punkte auf deine Fertigkeiten. In den drei Hauptfertigkeiten deines Archetyps darfst du einen Wert von bis zu 3 besitzen. Für alle anderen ist ein Startwert von 1 das Maximum.
6. Wähle einen ikonischen Gegenstand.
7. Wähle ein Problem.
8. Wähle eine Motivation.
9. Wähle einen Stolz.

10. Definiere deine Beziehung zu den anderen Kindern und den NSC.

11. Wähle einen Anker.

12. Gib deinem Kind einen Namen.

13. Verfasse eine kurze Beschreibung deines Charakters.

14. Wähle ein Lieblingslied.

TUT FOLGENDES GEMEINSAM:

15. Definiert das Geheimversteck der Gruppe.

16. Beantwortet die Fragen der Spielleiterin.

ARCHETYPEN

Wähle einen Archetypen für dein Kind aus. Es gibt acht Archetypen, aus denen du wählen kannst und die alle auf den folgenden Seiten beschrieben werden. Nach Möglichkeit sollte in einer Gruppe jeder Archetyp nur einmal vorkommen.



RIKSENERGI

BÜCHERWURM

Zu lesen versetzt dich an fremde Orte, Tausende von Kilometern entfernt. Du unterhältst dich mit irren Dichtern und diskutierst den Sinn des Lebens mit Philosophen, die vor Jahrhunderten gestorben sind. Du erlebst geheime Treffen und Schießereien mit russischen Agenten auf den Gipfeln der Alpen. Im wirklichen Leben wünschst du dir nur, dass deine Pickel anderen nicht so sehr auffallen wie dir selbst, und sehnst dich nach dem Tag, an dem du von hier fortkommst, damit dein eigentliches Leben endlich beginnen kann.

HAUPTFERTIGKEITEN: BEGREIFEN, RECHNEN, UNTERSUCHEN

IKONISCHER GEGENSTAND

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Hund namens Plutten [Tiny]
- Enzyklopädie
- Lupe

PROBLEM

Wähle eines oder denke dir selbst eines aus:

- Niemand erzählt mir, wie mein Vater gestorben ist.
- Meine Schwester ist sehr krank.
- Dieser komische Mann verfolgt mich.

MOTIVATION

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Ich möchte Antworten auf die großen Fragen des Lebens finden.
- Ich brauche etwas, mit dem ich angeben kann.

STOLZ

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Ich bin das klügste Kind in der Schule.
- Nichts macht mir Angst.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN KINDERN

Wähle eine zu jedem anderen Kind in der Gruppe oder bestimme sie selbst:

- Sie/er ist mein Rivale.
- Ich werde sie/ihn dazu bringen, sich in mich zu verlieben.
- Wir sind Geschwister oder Freunde.

BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle zwei oder denke dir selbst zwei aus:

- Meine Freundin Mona [Mary], die Schulbibliothekarin, ist verschwunden. Ich bin sicher, dass der Hausmeister Per [Jeffrey] mehr weiß, als er sagt.



- Olof [Gary] aus meiner Klasse wurde von Tieren angegriffen, als er mit dem Fahrrad vom Training nach Hause gefahren ist. Ich kann nicht glauben, dass jeder in der Schule denkt, dass er von Werwölfen angegriffen wurde.
- Als Lena Thelin [Diane Petersen] beim Loop gefeuert wurde, hab' ich gehört, wie sie schwor, sich an allen zu rächen, die hier leben.

ANKER

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Mama/Papa
- Lehrer
- Autor aus der Gegend

TYPISCHE NAMEN

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- **Mädchennamen:** Felicia, Ann-Christin, Magdalena, Gabriella [Elizabeth, Erin, Rachel, Susan]
- **Jungennamen:** Nils, Kristian, Magnus, Jan [Aaron, Darren, Joshua, Thomas]
- **Spitznamen:** Ugglan, Värtan, Plattfisk, Janne [Frodo, Professor, Wart, Owl]



COMPUTERFREAK

Du weißt genau, worauf es im Leben ankommt – nämlich darauf, den Rekord bei Super Mario Bros. zu brechen, revolutionäre Programme auf deinem Computer zu schreiben, zu verstehen, wie ein Roboter funktioniert, oder darauf, an Rollenspielabenden genau den richtigen Zauber zu sprechen, um die Gruppe zu retten. Wen interessiert schon, was all die anderen denken?

HAUPTFERTIGKEITEN: BEGREIFEN, PROGRAMMIEREN, RECHNEN

IKONISCHER GEGENSTAND

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Computer
- Taschenrechner
- Spielzeug-Lichtschwert

PROBLEM

Wähle eines oder denke dir selbst eines aus:

- Die harten Jungs hauen mich.
- Meine Eltern streiten sich immer.
- Sie/er weiß nicht einmal, dass es mich gibt.

MOTIVATION

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Ich liebe Rätsel.
- Ich mache es wegen dem Gruppenzwang.

STOLZ

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Wenn es gefährlich wird, weiche ich nicht zurück.
- Ich bin das klügste Kind in der Schule.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN KINDERN

Wähle eine zu jedem anderen Kind in der Gruppe oder bestimme sie selbst:

- Wir sind beste Freunde.
- Wir sind unterschiedlich, aber trotzdem Freunde.
- Sie/er behandelt mich schlecht, aber ich werde nicht auf das gleiche Niveau sinken.

BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle zwei oder denke dir selbst zwei aus:

- Meine Freundin Lina [**Leanne**] hat mir erzählt, dass seltsame Kreaturen in die Kühltürme gekrochen sind. Sie denkt, es sind Außerirdische.
- Alle scheinen Albträume von diesem schrecklichen Teenager Peter zu haben.



- Meine Freundin Elisabeth hat ein Computerprogramm geschrieben, das Codes knackt, und wir haben damit eine verschlüsselte Funkverbindung abgehört. Einige Typen, die sich mit Fischnamen angedredet haben, haben Elisabeths Mutter „eines der Ziele“ genannt.

ANKER

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Mama/Papa
- Naturwissenschaftslehrer
- der Typ, dem der Comicluden gehört

TYPISCHE NAMEN

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- **Mädchenamen:** Monika, Anette, Isabella, Lea [**Shannon, Patricia, Karen, Julie**]
- **Jungennamen:** Kristoffer, Martin, Lukas, Borje [**Andrew, Eric, Daniel, Timothy**]
- **Spitznamen:** Haren, Glasogonorm, Skoldpaddan, Svettis [**Turtle, Lazer, Data, Ducky**]



KLASSENIEBLING

In der Schule entscheidest du, was öde und was cool ist. Du hast den Durchblick, wer in wen verknallt ist und wer am Samstagabend am Kiosk was gemacht hat. Andere hören zu, wenn du redest, und du bist es gewohnt, beliebt zu sein. Es spielt keine Rolle, warum sie dich toll finden, nur, dass sie es tun.

HAUPTFERTIGKEITEN: ANFÜHREN, CHARME, KONTAKT

IKONISCHER GEGENSTAND

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Packung Kaugummi
- Tagebuch mit pikanten Geheimnissen
- Haarspraydose

PROBLEM

Wähle eines oder denke dir selbst eines aus:

- Meine Tante wohnt in unserem Keller und ist verrückt.
- Mama/Papa hat eine geheime Liebesbeziehung.
- Mein Rivale weiß, was ich versuche, zu verbergen.

MOTIVATION

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Es ist eine Erleichterung, die Last der Beliebtheit hinter sich zu lassen.
- Ich hasse Geheimnisse.

STOLZ

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Jeder mag mich.
- Ich weiß alles über jeden.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN KINDERN

Wähle eine zu jedem anderen Kind in der Gruppe oder bestimme sie selbst:

- Ich weiß, dass sie/er in mich verschossen ist.
- Sie/er ist durchgeknallt, aber ich mag das.
- Sie/er ist nützlich.

BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle zwei oder denke dir selbst zwei aus:

- Die Neue, Lisa, und ihre Freunde vom Wildtierclub sind gruselig. Was haben die vor?
- Der Schulhausmeister Per [Jeffrey] scheint mich zu hassen, aber ich weiß, dass er etwas zu verbergen hat.
- Niemand weiß es, aber der ehemalige Rockstar Nille Landgren [Mikey Hayes] wohnt in einer Hütte in



Väntholmen [Hemenway Park]. Ich hab' mit ihm geredet und er hat gesagt, dass in Svartsjölandet [beim Hemenway Pass] etwas Grauenhaftes vor sich geht.

ANKER

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- ältere Geschwister
- Mama/Papa
- berühmter Freund der Familie

TYPISCHE NAMEN

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- **Mädchennamen:** Johanna, Linnea, Nikolina, Linda-Marie [Shannon, Kelly, Melissa, Tiffany]
- **Jungennamen:** Andreas, Martin, Peter, Hakan [John, Jason, Ryan, Sean]
- **Spitznamen:** Krille, Madde, Gabbe, Milla [Baby, Der König/Die Königin, Saphirauge, Sunny]



LANDEI

Deine Klassenkameraden belächeln dich wegen deiner Bräune, deinem Dialekt und deinen Witzen, aber was macht es schon, dass du jeden Tag auf die Felder und in den Wald gehst? Der Geruch von Mais und die dankbaren Geräusche, die die Kühe morgens beim Melken machen, gehören seit deiner Geburt zu deinem Leben. Du weißt, wie man einen Motor repariert, wie man einen Traktor fährt und wie man Tiere jagt und schlachtet.

HAUPTFERTIGKEITEN: BEWEGEN, KRAFT, TÜFTELN

IKONISCHER GEGENSTAND

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Deutscher Schäferhund
- Brechstange
- Traktor

PROBLEM

Wähle eines oder denke dir selbst eines aus:

- Jemand vergiftet unsere Tiere.
- Mama/Papa will nicht akzeptieren, dass sie/er krank ist.
- Ich habe jemanden aus Versehen ernsthaft verletzt.

MOTIVATION

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Es gibt mehr auf der Welt, als man mit den Augen wahrnehmen kann.
- Sie brauchen mich.

STOLZ

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Meine Maschinen wird man eines Tages überall auf der Welt kaufen.
- Ich helfe anderen Menschen.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN KINDERN

Wähle eine zu jedem anderen Kind in der Gruppe oder bestimme sie selbst:

- Sie/er würde einen Tag im Wald nicht überleben.
- Wie kann ich ihr/ihm zeigen, was ich wirklich fühle?
- Sie/er ist ein zuverlässiger Freund.

BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle zwei oder denke dir selbst zwei aus:

- Der Hausmeister wirkt so einsam, seit Mona [Mary], die Schulbibliothekarin, verschwunden ist. Ich wünschte, ich könnte ihm helfen.



- Die Polizistin Ing-Marie Blankäng [Karen Richards] hat mich gefragt, ob wir ihr an diesem Wochenende auf ihrem Boot aushelfen können.
- Ich hab' diesen Fremden gesehen, den ehemaligen Rocksänger Nille Landgren [Mikey Hayes], als er sich in der Nähe der Firma NAAB [NAI] im Wald herumgetrieben hat.

ANKER

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Mama/Papa
- befreundeter Jäger
- Reitlehrer

TYPISCHE NAMEN

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- **Mädchenamen:** Lena, Greta, Asa, Hanna-Sofia [Mary, Lee-Anne, Laura, Dawn]
- **Jungennamen:** Lars, Anders, Olof, Par [Benjamin, Jeremy, Ronald, Todd]
- **Spitznamen:** Traktor-Bengt, Nordman, Nicke, Gris-Leif [Diesel, Scratch, Banjo, Buzz]



ROCKER

Es war eine abgenutzte Kassette, die dein Leben verändert hat. Als das Lied zu Ende war, wusstest du, wo du hingehörst. Du bist ein wahnsinniger Hardrocker, der das Leben voll auskostet und Musik so laut spielt, dass die Fenster Sprünge kriegen. Zumindest wünschst du dir, es wäre so. Aber du hast gerade erst gelernt, auf deiner E-Gitarre ein C zu spielen, und bald wirst du im Freizeithem eine Band gründen.

HAUPTFERTIGKEITEN: BEWEGEN, CHARME, EINFÜHLEN

IKONISCHER GEGENSTAND

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- GhettoBlaster
- E-Gitarre
- Lederjacke

PROBLEM

Wähle eines oder denke dir selbst eines aus:

- Meine Eltern stehen kurz vor der Scheidung.
- Ich klaue Geld.
- Meine Liebe wird nicht erwidert.

MOTIVATION

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Ich mache es, weil ich verliebt bin.
- Hungrig nach allem im Leben.

STOLZ

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Ich spiele Gitarre.
- Ich bin für meine Freunde eingetreten.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN KINDERN

Wähle eine zu jedem anderen Kind in der Gruppe oder bestimme sie selbst:

- Ich liebe sie/ihn.
- Wir mögen uns nicht, aber sie/er ist Teil der Band.
- Sie/er rockt!

BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle zwei oder denke dir selbst zwei aus:

- Meine Mutter glaubt, dass sie verfolgt wird, weil sie Wissenschaftlerin ist, aber mein Vater denkt, dass sie verrückt wird.
- Meine ältere Schwester ist dem Wildtierclub beigetreten. Jetzt hat sie aufgehört, mit mir zu reden und schleicht sich mitten in der Nacht raus.



- Die komische Wissenschaftlerin Lena Thelin [**Diane Petersen**] ist meine Tante, aber das heißt nicht, dass ich sie mag.

ANKER

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Musiklehrer/-in
- älterer Bruder/ältere Schwester
- der Typ im Musikladen

TYPISCHE NAMEN

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- **Mädchennamen:** Frida, Janis, Branka, Tove [**Lori, Amanda, Crystal, Jamie**]
- **Jungennamen:** Ingmar, Niklas, Tommy, Alexander [**Justin, Gary, Kevin, Mark**]
- **Spitznamen:** Slash, Axl, Ziggy, Micke [**Tommy-Lee, Spike, Ozzy, Fuzz**]



SONDERLING

Die anderen machen sich wegen deiner Klamotten, deiner Interessen, deiner Wortwahl über dich lustig und nennen dich einen Spinner, aber das juckt dich nicht. Sie wissen nichts darüber, was du denkst oder fühlst oder was du durchgemacht hast. Die Welt soll dich endlich so akzeptieren, wie du bist. Eines Tages wirst du sie alle übertreffen.

HAUPTFERTIGKEITEN: EINFÜHLEN, SCHLEICHEN, UNTERSUCHEN

IKONISCHER GEGENSTAND

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Rasierklinge
- Zeichenblock
- zahme Ratte

PROBLEM

Wähle eines oder denke dir selbst eines aus:

- Mein Vater ist Kommunist.
- Mein Bruder macht in seinem Zimmer komische Sachen.
- Ich werde in der Schule gemobbt.

MOTIVATION

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Sie sagen, ich bin der neugierigste Mensch der Welt.
- Mich lockt alles an, das anders oder merkwürdig ist.

STOLZ

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Ich bin nicht heterosexuell.
- Mama sagt, dass ich schön bin.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN KINDERN

Wähle eine zu jedem anderen Kind in der Gruppe oder bestimme sie selbst:

- Sie/er weiß nicht, dass ich in sie/ihn verknallt bin.
- Ihre/seine Eltern lassen mich bei ihnen wohnen.
- Sie/er mag mich nicht, aber ich werde sie/ihn noch umstimmen.

BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle zwei oder denke dir selbst zwei aus:

- Der Priester in Wäsby [**St. Christopher**], Hans-Erik [**Joseph**], ist der einzige Erwachsene, dem ich vertraue. Jetzt ist er verschwunden.
- Der Junge Björn [**Bryan**] hat mir erzählt, dass sein Freund Peter, der im Traumladen arbeitet, was Schlimmes vorhat.



- Sie möchte, dass ich sie Majsan [**Stacey**] nenne, und sie ist älter als ich und wohnt allein in einem Haus in Kungsberga [**außerhalb von Hemenway**]. Sie hasst alle Erwachsenen.

ANKER

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Oma/Opa
- die Mutter/der Vater eines anderen Kindes
- Nachbar/-in

TYPISCHE NAMEN

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- **Mädchenamen:** Marianne, Sara, Anna-Lena, Ida [**Sandra, Amy, Michele, Christina**]
- **Jungennamen:** Nikodemus, Carl-Ingvar, Simeon, Gustaf [**Jeffrey, Charles, Edward, Peter**]
- **Spitznamen:** Arret, Fladdermusen, Psykot, Nisse [**Freaky, Kommie, Ghost, Ratte**]



SPORTSKANONE

In verschwitzten Umkleidekabinen und auf beleuchteten Spielfeldern in der Herbsdunkelheit fühlst du dich wie zu Hause. Nichts geht über das Gefühl eines perfekten Schusses, die schmerzenden Muskeln nach dem Training und den Zusammenhalt im Team. Du wünschst dir, dass alles im Leben so einfach wäre.



HAUPTFERTIGKEITEN: BEWEGEN, KONTAKT, KRAFT

IKONISCHER GEGENSTAND

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Baseballschläger
- Hockeyschläger
- BMX-Rad

PROBLEM

Wähle eines oder denke dir selbst eines aus:

- Mein Bruder weigert sich seit seinem Unfall, das Zimmer zu verlassen.
- Mein Lehrer hasst mich.
- Ich kann nicht gerade gut lesen und soll in eine Sonderklasse versetzt werden.

MOTIVATION

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Ich bin wegen des Nervenkitzels dabei.
- Es ist richtig, das zu tun.

STOLZ

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Mein Vater ist Feuerwehrmann.
- Niemand nennt mich einen Feigling!

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN KINDERN

Wähle eine zu jedem anderen Kind in der Gruppe oder bestimme sie selbst:

- Ich frage mich, ob wir uns auf sie/ihn verlassen können.
- Sie/er weiß alles!
- Nervendes kleines Geschwisterchen.

BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle zwei oder denke dir selbst zwei aus:

- Diese neue Polizistin, Ing-Marie Blankäng [Karen Richards], hat ein Boot gemietet, um etwas im See zu untersuchen, aber sie hat niemandem verraten, was es ist.
- Einige meiner Teamkollegen haben seltsame Träume.

- Eine Wissenschaftlerin namens Olivia Martinez ist zu unserem Training gekommen und hat den Coach gefragt, ob wir an einem medizinischen Experiment teilnehmen wollen, aber ich hab' gemerkt, dass sie irgendetwas verschwiegen hat.

ANKER

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Mama/Papa
- Coach der Mannschaft
- Schwester/Bruder

TYPISCHE NAMEN

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- **Mädchennamen:** Stina, Lisa, Hanna, Camilla [April, Heather, Kimberly, Tammy]
- **Jungennamen:** Henrik, Kristian, Patrik, Sami [Chad, Brock, Brad, Billy]
- **Spitznamen:** Pucken, Pelle, Mackan, Slangen [Iceman, Butch, Schleicher, Scooter]



UNRUHESTIFTER

Du bist ein harter Kerl oder ein hartes Mädchen, der/das sich nie zurückhält. Deine Klassenkameraden haben Angst vor dir oder sehen zu dir auf, die Lehrer hassen dich und alle meckern ständig, dass du dich ändern sollst. Aber sie verstehen nicht, dass du nicht in derselben Welt lebst wie sie. Wenn das Leben dich blöd anmacht, dich demütigt und dich verletzt, gibt es nur eins: zurückschlagen – so fest du kannst.

HAUPTFERTIGKEITEN: ANFÜHREN, KRAFT, SCHLEICHEN

IKONISCHER GEGENSTAND

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Feuerzeug und Zigaretten
- Messer
- Skateboard

PROBLEM

Wähle eines oder denke dir selbst eines aus:

- Meine Eltern sagen, dass ich nichts taue.
- Meine Mutter/mein Vater trinkt viel.
- Wir haben zu wenig Geld.

MOTIVATION

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Ich werde alles tun, um von zu Hause wegzukommen.
- Was ich mit meinen Freunden habe, ist das Einzige, das in meinem Leben nicht kaputt ist.

STOLZ

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Ich habe einen Vogel mit gebrochenem Flügel gerettet.
- Ich habe dem Lehrer widersprochen.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN KINDERN

Wähle eine zu jedem anderen Kind in der Gruppe oder bestimme sie selbst:

- Sie/er denkt, dass sie/er besser ist als wir anderen!
- Ich werde alles für sie/ihn tun.
- Sie/er weiß, was ich durchmache.

BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle zwei oder denke dir selbst zwei aus:

- Ich frage mich, warum der Priester in Wäsby [St. Christopher] Sprengstoff gekauft hat und warum seine Klammotten so schmutzig sind.
- Sie/er denkt, ich treffe mich mit Nille [Mikey] in Väntholmen [Hemenway Park], weil er berühmt war



oder weil ich Drogen kaufen will, aber ich würde niemals diesen Mist nehmen und sein Ruhm ist mir egal. Ich mag ihn wirklich, obwohl er immer wieder davon redet, wie der Inhaber der Firma NAAB [NAI] sein Leben und das von vielen anderen Menschen zerstört hat.

- Niklas [Neil] ist der einzige Lehrer, den ich mochte, und jetzt ist er im Krankenhaus und wacht einfach nicht mehr aus dem Albtraum auf, den er hat.

ANKER

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Hausmeister der Schule
- Schulpsychologin
- Oma/Opa

TYPISCHE NAMEN

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- **Mädchenamen:** Sussy, Monika, Jenny, Emma [Marylee, Jenna, Stacey, Charlene]
- **Jungennamen:** Lenny, Dennis, Benny, Stellan [Ray, Jerry, Troy, Steve]
- **Spitznamen:** Knota, Hajen, Kicki, Nettan, Mange [Knuckles, Ninja, Sharky, Vogeltöter]



ALTER

In diesem Spiel ist dein Charakter zwischen 10 und 15 Jahre alt. Wähle dein Alter, wie es dir beliebt. Es beeinflusst deine Attributswerte und die Anzahl der Glückspunkte, die du besitzt, aber viel mehr noch, wie du dir das Kind vor deinem inneren Auge vorstellst und wie du den Charakter spielst.

DEIN GEBURTSTAG: Entscheide frei, an welchem Tag dein Charakter Geburtstag hat.

ATTRIBUTE

Dein Kind wird durch vier Attribute definiert, die im Spiel darstellen, was du kannst und wie du mit Ärger zurechtkommst: **HERZ**, **KÖRPER**, **TECHNIK** und **VERSTAND**. Die Attributswerte reichen von 1 bis 5 und entsprechen der Anzahl an Würfeln, die dir zur Verfügung stehen, wenn du versuchst, Ärger zu bewältigen.

- **HERZ** ist die Fähigkeit, Freunde zu finden, zu lügen, die richtigen Leute zu kennen, gute Laune zu verbreiten und andere zu überzeugen.
- **KÖRPER** ist die Fähigkeit, hoch zu springen, schnell zu laufen, zu kämpfen, sich anzuschleichen und zu klettern.
- **TECHNIK** ist die Fähigkeit, Maschinen und Roboter zu verstehen, technologische Dinge zu programmieren, verschlossene Türen zu öffnen und Sachen zu bauen.
- **VERSTAND** ist die Fähigkeit, Schwachstellen zu finden, Menschen, Situationen und Kreaturen zu verstehen, Rätsel zu lösen, Hinweise zu deuten und das richtige Wissen zur richtigen Zeit zu besitzen.

STARTWERTE: Verteile eine Zahl von Punkten in Höhe deines Alters auf die vier Attribute. Dein Startwert darf in keinem Attribut höher sein als 5, muss aber mindestens 1 betragen.

ÄLTER WERDEN: Wenn du ein Jahr älter wirst, erhältst du einen weiteren Attributspunkt, den du verteilen kannst. Du darfst ihn einem beliebigen Attribut zuteilen, aber keines kann jemals über einen Wert von 5 steigen.

Wenn du 16 Jahre alt wirst, bist du im Sinne dieses Spiels kein Kind mehr. Zeit, einen neuen Charakter zu erschaffen.

GLÜCKSPUNKTE

Die sogenannten Glückspunkte kannst du verwenden, um Ärger leichter zu bewältigen. Sie geben dir die Möglichkeit, Würfel erneut zu werfen. Dies wird in Kapitel 5 genauer erklärt.

In diesem Spiel haben jüngere Kinder mehr Glück als ältere. Du beginnst das Spiel mit Glückspunkten in Höhe von 15 abzüglich deines Alters. Deine Glückspunkte werden zu Beginn jeder Spielsitzung wieder aufgefüllt, allerdings kannst du sie nicht von einer Sitzung in die nächste übernehmen und ihre Startmenge darf niemals überschritten werden.

Wenn du ein Jahr älter wirst, reduziert sich deine maximale Zahl an Glückspunkten dauerhaft um 1.

FERTIGKEITEN

Mit jedem Attribut sind drei Fertigkeiten verbunden. Diese stellen Bereiche dar, in denen das Kind sehr bewandert sein kann. Der Wert einer Fertigkeit variiert zwischen 0 und 5 und entspricht der Anzahl der Würfel, die dir zusätzlich zu den Würfeln aus deinem Attribut zur Verfügung stehen, wenn du Ärger zu bewältigen versuchst. Zu Beginn des Spiels verteilst du 10 Punkte auf deine Fertigkeiten, wobei der maximale Startwert der drei Hauptfertigkeiten deines Archetyps 3 beträgt, der aller anderen Fertigkeiten 1.

HERZ

- **ANFÜHREN** ist die Fähigkeit, andere dazu zu bringen, gut zusammenzuarbeiten und ihnen zu helfen, wenn sie Angst haben oder traurig oder verwirrt sind.
- **CHARME** ist die Fähigkeit, zu schmeicheln, zu lügen, sich mit jemandem anzufreunden und andere zu manipulieren.
- **KONTAKT** ist die Fähigkeit, die richtigen Personen zu kennen.

DIE WAHL DEINES ALTERS

Wie du vermutlich bemerkt hast, bedeutet ein höheres Alter höhere Attributswerte, aber dafür weniger Glückspunkte. Mit höheren Attributswerten gelingen dir bestimmte Aktionen dauerhaft leichter, während mehr Glückspunkte dich vielseitiger machen.



KÖRPER

- **BEWEGEN** ist die Fähigkeit, hoch zu klettern, das Gleichgewicht zu halten und schnell zu rennen.
- **KRAFT** ist die Fähigkeit, schwere Dinge zu heben, zu kämpfen und in körperlich anstrengenden Situationen durchzuhalten.
- **SCHLEICHEN** ist die Fähigkeit, sich zu verstecken und sich leise fortzubewegen.

TECHNIK

- **PROGRAMMIEREN** ist die Fähigkeit, Computerprogramme und elektronische Geräte zu bauen und zu manipulieren.
- **RECHNEN** ist die Fähigkeit, Maschinen und andere technische Systeme zu verstehen.
- **TÜFTELN** ist die Fähigkeit, Maschinen und andere mechanische Gegenstände zu bauen und zu manipulieren.

VERSTAND

- **BEGREIFEN** ist die Fähigkeit, das richtige Wissen zu besitzen oder es in der Bibliothek zu finden.
- **EINFÜHLEN** ist die Fähigkeit, zu verstehen, was eine Person, ein Tier oder irgendeine bewusste Sache bewegt und wie man ihre/seine Schwachstelle findet.
- **UNTERSUCHEN** ist die Fähigkeit, versteckte Objekte zu finden und Hinweise zu verstehen.

GEGENSTÄNDE

Einige Gegenstände können nützlich sein, um Ärger zu bewältigen. Sie geben dir einen Bonus auf den entsprechenden Wurf, durch den üblicherweise zwischen 1 und 3 zusätzliche Würfel zur Verfügung hast.

Um durch einen Gegenstand einen Bonus zu erhalten, muss erkennbar sein, wie er dir nützen kann. Ein Skateboard etwa verleiht einen Bonus auf **BEWEGEN**, wenn du auf der Straße vor einem Raufbold fliehst, aber nicht wenn du auf einen Baum kletterst. Die Spielleiterin sollte unangemessene Einsätze von Gegenständen nicht zulassen.

Die meisten Objekte, auf die du während der Mysterien stoßen wirst, sind Requisiten: alltägliche Dinge, die beschrieben werden, um eine dichte Atmosphäre zu schaffen, die aber keinen Einfluss auf das Würfeln haben; beispielsweise ein Stock im Wald, eine Cola-Flasche oder ein Notizblock. Die Spielleiterin entscheidet, welche Gegenstände einen Bonus verleihen und welche nur Requisiten sind.

IKONISCHER GEGENSTAND

Du beginnst das Spiel mit einem Ikonischen Gegenstand. Dieser funktioniert genau wie gewöhnliche Objekte, sagt aber auch etwas darüber aus, wer du bist.



Er verleiht dir 2 Bonuswürfel in einer Situation, in der er dir helfen kann, Ärger zu bewältigen. Unter keinen Umständen wird der Ikonische Gegenstand verschwinden oder zerstört, es sei denn, du möchtest es. Sollte er gestohlen werden oder verloren gehen, findest du ihn vor dem Ende des Mysteriums wieder. Dein Ikonischer Gegenstand kann nicht von anderen Kindern verwendet werden.

NEUE GEGENSTÄNDE ERHALTEN

Du kannst Dinge finden oder bauen oder sogar Kreaturen abrichten, um während eines Mysteriums neue Gegenstände zu erhalten. Die Spielleiterin weist ihnen einen Bonus von +1 bis +3 zu, je nachdem, wie mächtig sie sind. Oft werden Vorschläge für Gegenstände, die gefunden werden können, im Mysterium beschrieben.

GEGENSTÄNDE VERLIEREN

Zwischen den Mysterien gehen alle Gegenstände außer deinem Ikonischen Gegenstand verloren. Erfindungen gehen kaputt, domestizierte Tiere laufen weg oder sterben, die Polizei sammelt einen außer Kontrolle geratenen Roboter wieder ein. Wenn du ein Objekt behalten möchtest, kannst du entscheiden, deinen Ikonischen Gegenstand zu ersetzen. Der neue Ikonische Gegenstand erhält einen Bonus von +2, gleichgültig welchen Wert er zuvor hatte. Wenn ihr eine Mysterienlandschaft spielt (Kapitel 7), entscheidet die Spielleiterin, ob die Gegenstände am Ende jeder Sitzung verfallen oder zu besonderen Anlässen, die einen Übergang von einem Teil der Geschichte zum nächsten markieren.

PROBLEM

Alle Kinder haben ein Problem, das du entweder geheim gehalten oder aber den anderen Kindern verraten hast. Es ist immer Teil deines Alltags, etwas, das dir Sorgen bereitet. Die Spielleiterin wird das Problem nutzen, um dich mit Ärger zu konfrontieren. Wenn du es lösen kannst, musst du vor dem nächsten Mysterium ein neues wählen.

Entscheide dich für ein Problem, das du während des Spiels erforschen möchtest. Es ist ein Signal von dir an die Spielleiterin: Bringe mein Kind in diese Art von Schwierigkeiten!



MOTIVATION

Deine Motivation ist der Grund, warum du dich gefährlichen und schwierigen Situationen aussetzt, um mit deinen Freunden die Mysterien zu lösen. Sie hilft dir, deinen Charakter zu verstehen und erleichtert es dir, ein neues Mysterium anzugehen. Was sie auch antreibt, die Motivationen der Kinder zwingen sie dazu, nachzuforschen und Gefahren abzuwehren. Du kannst deine Motivation zwischen den Mysterien ändern.

STOLZ

Jedes Kind hat etwas, das es stolz macht, mit dem es sich stark, wichtig und bedeutungsvoll fühlt. Dieser Stolz ist der Gruppe entweder wohlbekannt oder ein Geheimnis. Die Spielleiterin kann deinen Stolz zum Anlass nehmen, um dich bestimmte Arten von Ärger bewältigen zu lassen, indem sie Szenen vorbereitet, die diesen speziellen Aspekt hervorheben oder herausfordern. Ein Klassenkamerad erweist sich in der Schule als genauso gut oder besser als du. Dein Vater verliert seine Stelle bei der Feuerwehr. Ein Tier wird gequält.

Stolz ist auch ein Werkzeug, das dir dabei hilft, dich in dein Kind einzufühlen und seine Rolle besser auszuspielen. Problem und Stolz können miteinander zusammenhängen. Stolz mag mitunter sogar zu einem Problem werden, aber vielleicht handelt es sich auch um zwei verschiedene Dinge sein. Du kannst deinen Stolz zwischen den Mysterien ändern.

Einmal pro Mysterium darfst du deinen Stolz einsetzen, um einen automatischen Erfolg (eine Sechs) zu einem Wurf zu addieren, sogar wenn du bereits gewürfelt hast und keine Sechsen erzielt hast oder du zwar eine Sechs gewürfelt hast, aber dein Ergebnis weiter verbessern möchtest (siehe Seite 67/68). Du musst erklären, wie dein Stolz dir in der jeweiligen Situation hilft, und ihn auf deinem Charakterbogen markieren. Wenn ein Mysterium mehrere Spielsitzungen dauert oder ihr die Mysterienlandschaft spielt, darfst du deinen Stolz einmal pro Sitzung auf diese Weise nutzen.

BEISPIEL

Die Spielleiterin: *Das Loch im Boden ist dunkel und feucht. Ihr könnt Geräusche von unten heraufhallen hören. Als ihr euch darüber beugt, klingt es wie Lachen. Irres, mechanisches Lachen. Was tut ihr?*

Spieler 1 (Olle): *Ich gehe von dem Loch zurück. „Ich denke, wir sollten einen anderen Weg suchen.“*

Spielerin 2 (Anita): *„Auf keinen Fall.“ Ich starre dich mit festen Augen an, aber ich habe ziemliche Angst. „Wir werden da runtergeben und wir werden das Ding aufhalten.“ Ich steige langsam in das Loch hinab und versuche dabei, mich so leise wie möglich zu bewegen.*

Die Spielleiterin: *Würfle auf SCHLEICHEN.*



- **Spielerin 2:** *Das hat nicht geklappt, aber ich möchte meinen Stolz „Nichts macht mir Angst“ benutzen, um es trotzdem zu schaffen!*

BEZIEHUNGEN

Du solltest deine Beziehungen zu den anderen Kindern in der Gruppe definieren. Das macht ihr am besten gemeinsam. Wenn du die Beziehung „ältere Schwester“ zu einem anderen Charakter wählen möchtest, sollte der entsprechende Spieler damit auch einverstanden sein. Keines der Kinder sollte mit einem anderen verfeindet sein, aber Spannungen in der Gruppe können durchaus Spaß machen, etwa wenn Liebe, Neid oder Misstrauen existiert. Die Beziehungen können zwischen den Mysterien geändert werden, je nach den Erlebnissen der Kinder und ihrer Wirkung auf sie.

Außerdem solltest du zu Beginn zwei Beziehungen zu NSC festlegen. Die in den Beschreibungen der Archetypen erwähnten NSC sind Teil der Mysterienlandschaft (Kapitel 7). Wenn du deine eigenen Beziehungen und NSC erfinden möchtest, solltest du dies zusammen mit der Spielleiterin tun, damit sich die NSC gut in die Orte der Mysterienlandschaft einfügen. Die NSC-Beziehungen fungieren als Verbindung zwischen den Kindern und den seltsamen Dingen, die während des Spiels passieren werden.





Beschließt die Gruppe, nur vorgefertigte Mysterien und nicht die Mysterienlandschaft zu verwenden, kann die Spielleiterin auch Beziehungen zu NSC erstellen lassen, die Teil des Alltags der Kinder und nicht fest an Schauplätze gebunden sind. In diesem Fall dienen sie als Inspiration für Alltagsszenen. Es ist auch möglich, beides zu verbinden, sodass ein Charakter beispielsweise zwei NSC-Beziehungen besitzt, die an Schauplätze gebunden sind, und dazu eine oder zwei weitere aus seinem Alltag.

ANKER

Alle Kinder haben einen Anker, eine Person, zu der sie gehen können, um Unterstützung, Geborgenheit und Zuwendung zu erhalten. Dies kann ein Freund, ein Elternteil, ein Lehrer oder ein Nachbar sein, aber kein anderes Kind.

Wenn du unter einem oder mehreren Zuständen leidest (siehe nächste Seite), kannst du eine Szene mit deinem Anker verbringen und so alle Zustände heilen. Du musst dem Anker erlauben, sich um dich zu kümmern, und es muss eine körperliche oder geistige Nähe zwischen euch bestehen. Die Spielleiterin darf dich in dieser Szene nicht mit Ärger konfrontieren. Wenn du dir selbst Ärger aufhalst, werden deine Zustände nicht geheilt.

TYPISCHE NSC-BEZIEHUNGEN AUS DEM ALLTAG

- Tim will mir eine verpassen.
- Ulla weicht mich nicht in ihre Geheimnisse ein.
- Mattias schikaniert mich.
- Greta hängt wie ein Parasit bei uns zu Hause herum.
- Lisa will mir das Leben schwer machen.
- Was ich auch mache, Tina findet es immer bescheuert.
- Marie war eine wahre Freundin, aber sie hat mich verraten.
- Ich werde mich an Mimmi rächen.
- Mit Anna hatte ich mein erstes Mal.
- Ich bewundere Patrik, aber er ignoriert mich.



BEISPIEL

Die Spielleiterin: *Möchte jemand eine Szene spielen?*

Spieler 1 (Olle): *Ich muss meine Zustände heilen.*

Die Spielleiterin: *Cool, was machst du?*

Spieler 1: *Mein Anker ist mein Vater, also suche ich ihn auf.*

Die Spielleiterin: *Was macht ihr normalerweise, wenn ihr Zeit miteinander verbringt?*

Spieler 1: *Wir reden über Sport.*

Die Spielleiterin: *Was für Zustände hast du?*

Spieler 1: *Aufgebracht und Verängstigt.*

Die Spielleiterin: *Okay. Dein Vater sitzt vor dem Fernseher und schaut sich gerade ein Spiel an, als du zu ihm kommst. Sein Gesichtsausdruck ist konzentriert, in seiner Hand hält er ein Bier. Er nickt dir zu, ohne vom Fernseher wegzusehen. „Hallo, Sohnmann!“*

Spieler 1: *„Hallo.“ Ich setze mich neben ihn.*

Die Spielleiterin: *Woran merkt er, dass du aufgebracht und verängstigt bist?*

Spieler 1: *Wahrscheinlich an meiner Haltung.*

Die Spielleiterin: *Er schaltet den Fernseher aus und schaut dich an. „Was ist los?“*

ZUSTÄNDE

Die Kinder können nicht sterben, aber sie können negative Zustände erleiden. Wenn du versuchst, Ärger zu bewältigen, aber scheiterst, oder du einen Wurf strapazierst (Kapitel 5), bist du möglicherweise gezwungen, dir einen Zustand zu geben. Es gibt fünf Zustände. Die ersten vier davon sind noch glimpflich: Aufgebracht, Erschöpft, Verängstigt und Verletzt. Die genaue Interpretation eines Zustandes kann variieren und muss möglicherweise an die jeweilige Situation angepasst werden.

Du entscheidest, welchen Zustand du dir in einer bestimmten Situation geben möchtest, versiehst ihn mit einer Markierung auf deinem Charakterbogen und erleidest -1 auf alle Würfe (sprich, du verwendest 1 Würfel weniger, bis zu einem Minimum von 1), solange er nicht geheilt ist. Mehrere Zustände sind kumulativ: Zwei Zustände bedeuten einen Abzug von -2 auf alle Würfe und so weiter.

Wenn alle vier glimpflichen Zustände markiert sind und du einen weiteren Zustand erleidest, giltst du als Gebrochen. Wenn du Gebrochen bist, ist etwas wirklich Schlimmes passiert. Du wurdest geistig oder körperlich verletzt und scheiterst automatisch mit allen Würfeln, bis du geheilt wirst.

ZUSTÄNDE

Zustand	Modifikator
Aufgebracht	-1
Verängstigt	-1
Erschöpft	-1
Verletzt	-1
Gebrochen	Automatischer Fehlschlag

Die Zustände sind auch ein Hinweis darauf, wie du dein Kind ausspielen solltest, aber du entscheidest selbst, wie stark sich deine Zustände auf die Szenen auswirken. Die Spielleiterin kann dir helfen, indem sie Fragen stellt – Wie fühlst du dich? Auf welche Weise bist du aufgebracht? –, aber du bist niemals dazu gezwungen, einen Zustand auszuspielen, wenn du es nicht möchtest.

ERFAHRUNG

Am Ende der Sitzung verteilt die Spielleiterin Erfahrungspunkte (EP) an die Kinder. Diese können verwendet werden, um Fertigkeiten zu steigern. Es kostet 5 EP, um eine Fertigkeit um 1 Stufe zu erhöhen, wobei der Maximalwert 5 beträgt. Weitere Informationen zu EP findest du in Kapitel 6.

NAME

Gib deinem Kind einen Namen. Du kannst einen aus den Listen im entsprechenden Abschnitt der Archetypen wählen oder du denkst dir selbst einen aus.

BESCHREIBUNG

Schreibe einige Notizen dazu auf, wie dein Charakter aussieht und was seine Persönlichkeit ausmacht. Du solltest auch sonstige Dinge notieren, die dir dabei helfen, das Kind im Spiel zu verkörpern, z. B. wie es spricht und sich bewegt, was es für Kleidung trägt und so weiter.

LIEBLINGSLIED

Wähle dein Lieblingslied aus den 80ern. Versuche, einen Song zu finden, der etwas über dein Kind aussagt. Du kannst das Lied auch als „Titelmusik“ verwenden, das du bei Bedarf am Spieltisch laufen lässt. Die Wahl des Lieblingslieds hat keine spieltechnische Wirkung.





GEHEIMVERSTECK

Die Kinder verfügen über einen gemeinsamen geheimen Treffpunkt, an den sie sich zurückziehen können und an dem sie sicher sind. Die Spieler sollten sich darauf einigen, wie ihr Versteck aussieht und wo es sich befindet. Die Spielleiterin darf NSC das Geheimversteck nicht finden lassen, es sei denn, die Kinder zeigen es ihnen. Außerdem darf sie euch nicht mit Ärger konfrontieren, solange ihr euch im Geheimversteck befindet, allerdings kann man sich diesen selbst einhandeln, indem man beispielsweise mit einem anderen Kind Streit anfängt.

Im Geheimversteck kannst du deine Zustände auf die gleiche Weise heilen wie mit dem Anker. Dafür müssen jedoch zwei oder mehr Gruppenmitglieder anwesend sein und sie müssen sich körperlich oder geistig nahe sein, zum Beispiel indem sie einander umarmen, sich Geheimnisse oder Geschichten erzählen oder sich gegenseitig trösten. Konfrontieren sich die Kinder während dieser Szene selbst mit Ärger, heilen sie keine Zustände. Die ganze Gruppe teilt sich dasselbe Geheimversteck.

FRAGEN

Wenn die Charaktererschaffung abgeschlossen ist, aber bevor das Spiel beginnt, stellt die Spielleiterin jedem eine Reihe von Fragen. Alle sollten sie aus Sicht ihres Kindes so ehrlich wie möglich beantworten.

Die Spielleiterin sucht sich 4–6 Fragen aus der folgenden Liste aus, die sie jedem einzeln und eine nach der anderen stellt, sowie 2–3 Fragen aus der zweiten Liste, die von der ganzen Gruppe beantwortet werden. Die Spielleiterin sollte darauf achten, dass alle Gelegenheit haben, die Fragen zu beantworten und jeder möglichst gleich viel Aufmerksamkeit erhält.

FRAGEN AN DIE KINDER

- Inwiefern ist dein Problem in letzter Zeit noch schlimmer geworden?
- Was arbeiten deine Eltern?
- Was denkst du über die Schule?
- Was ist dein Lieblingsessen?
- Hast du Geschwister, und wenn ja, was denkst du über sie?
- Wie sieht dein Zimmer aus?
- Wovon träumst du nachts?
- Was macht dich wütend?
- Welchen Beruf würdest du gern ausüben, wenn du erwachsen bist?
- Was denkst du über Sport?
- Was sind deine Erfahrungen mit Robotern?
- Welche Distanz warst du schon am weitesten von deiner Heimatstadt entfernt?
- Wie wirkt sich dein Stolz auf dich aus?

FRAGEN AN DIE GRUPPE

- Wer hat in der Gruppe welche Rolle?
- Wann habt ihr euch kennengelernt?
- Was bringt euch zum Lachen?
- Was für Geheimnisse habt ihr?
- Wer hat etwas gegen eure Gruppe?
- Wer will noch in der Bande sein?
- Worüber bekommt ihr euch in die Haare?
- Über wen von euch macht ihr euch am meisten lustig?
- Wer ist der Anführer?
- Wer ist in wen verliebt?
- Was unterscheidet euch von anderen Kindern?
- Über welche Themen vermeidet ihr es, miteinander zu reden?
- Was tut ihr gern gemeinsam?

05

ZUSTÄNDE ERLEIDEN	66
DER WÜRFELWURF	66
GEGENSTÄNDE UND STOLZ	67
GLÜCK	67
FAST UNMÖGLICHE DINGE TUN	67
FRAGEN BEANTWORTEN	68
EFFEKTE KAUFEN	68
NICHTSPIELERCHARAKTERE	68
MISSLUNGENE WÜRFE	69
EINEN WURF STRAPAZIEREN	69
EINANDER HELFEN	70
KIND GEGEN KIND	70
GROSSER ÄRGER	70
DIE FERTIGKEITEN	72
ANFÜHREN (HERZ)	72
CHARME (HERZ)	72
KONTAKT (HERZ)	72
BEWEGEN (KÖRPER)	73
KRAFT (KÖRPER)	73
SCHLEICHEN (KÖRPER)	73
PROGRAMMIEREN (TECHNIK)	74
RECHNEN (TECHNIK)	74
TÜFTELN (TECHNIK)	74
BEGREIFEN (VERSTAND)	75
EINFÜHLEN (VERSTAND)	75
UNTERSUCHEN (VERSTAND)	75



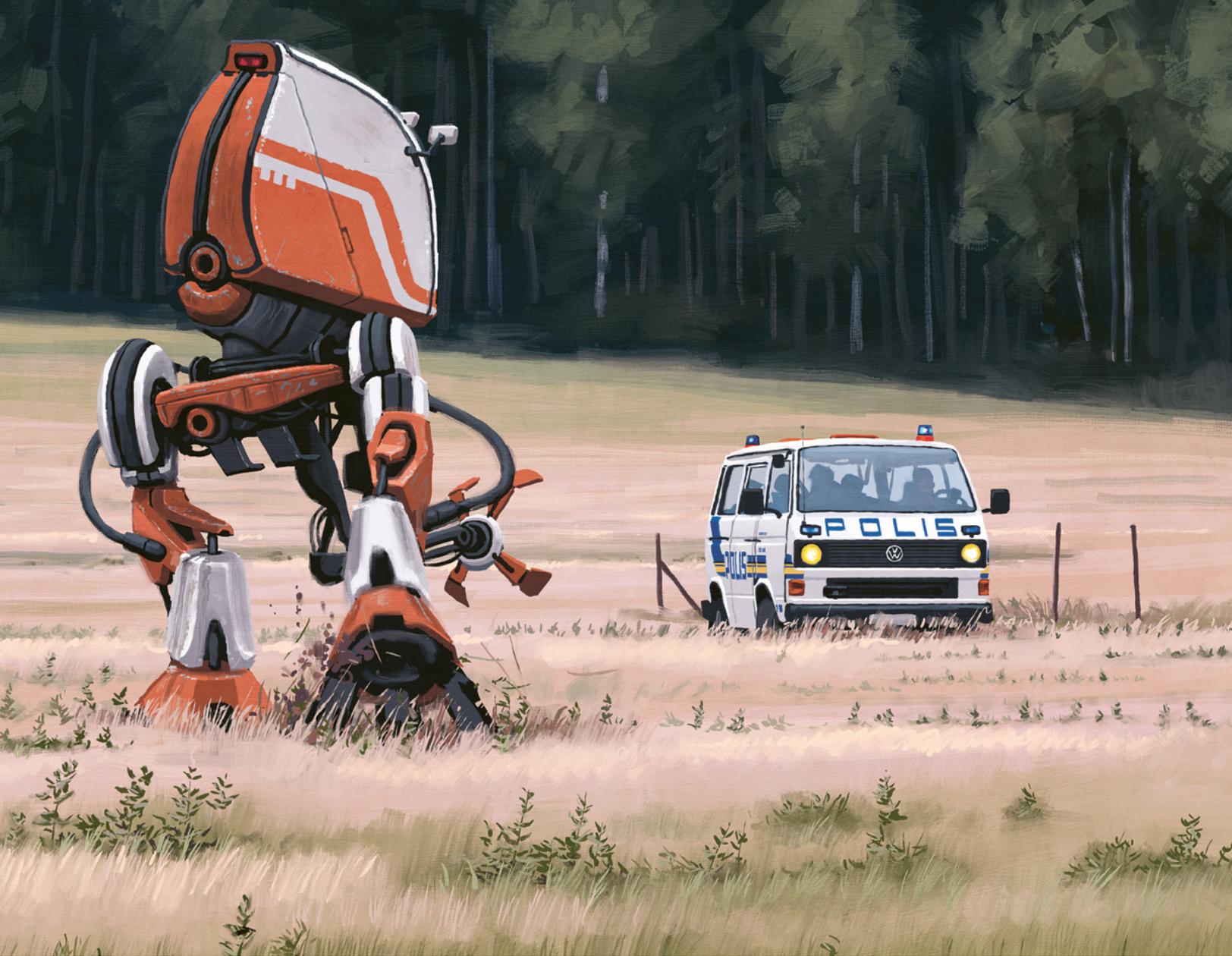
RIKSENERGI



ÄRGER

„Hier Foxhound. Bitte um Erlaubnis, zur Basis zurückkehren zu dür–“ Plötzlich wurde ich von einem Knacken zwischen den Zweigen am Hang hinter dem Roboter unterbrochen. Mit Entsetzen sahen wir zu, wie die Maschine mit schockierender Geschwindigkeit herumwirbelte und innerhalb einer Sekunde wie eine blitzschnelle Spinne die gesamte Lichtung überquerte. Ein verängstigter Fasan flog panisch aus dem Gebüsch auf und entging um Haaresbreite der Greifzange des Roboters, die hinter dem Schwanz des Vogels in die Luft schnappte.

Lo starrte mich erschrocken an und zischte: „Erlaubnis erteilt, zurück zur Basis, Ende.“ Dann rannten wir los.



Ärger beschreibt Dinge, die zwischen den Kindern und dem stehen, was sie erreichen wollen. Es könnte etwas Schlimmes sein, eine Gefahr, oder eine günstige Gelegenheit, die mit Risiken verbunden ist. Es ist Aufgabe der Spielleiterin, den Ärger vorzugeben. Sie bindet ihn in das Geschehen ein, indem sie entweder die Handlungen von Personen und Kreaturen oder Ereignisse beschreibt. Anschließend fragt sie die Spieler, wie sie reagieren wollen, woraufhin diese versuchen können, den Ärger irgendwie zu bewältigen, oder sie ignorieren ihn und lassen ihm seinen Lauf.

BEISPIEL

Die Spielleiterin: *Du schleichst dich durch die offene Tür in die Schule. Alles ist ruhig. Der Mond, der durch die Fenster scheint, ist die einzige Lichtquelle.*

Spieler 1 (Olle): *Ich gehe langsam durch die Korridore zum Zimmer des Schulleiters.*

Die Spielleiterin: *Gerade als du am Chemieraum vorbeikommst, hörst du Schritte im Gang um die Ecke. Jemand kommt und wird dich in ein paar Sekunden sehen. Was tust du?*

Spieler 1: *Oh, Mist!*



RIKSENERGI



BEISPIELE FÜR ÄRGER

- Jemand steht vor dem Eingang und wird dich bemerken, wenn du versuchst, hineinzukommen.
- Einer der Schläger wirft eine Flasche nach dir.
- Der Hund des alten Mannes ist im Garten an einen Baum gekettet. Er scheint krank zu sein und hat Schaum vor dem Maul.
- Deine Mama will dich heute Abend nicht nach draußen lassen.
- Deine Eltern beginnen wieder, zu streiten.
- Das Auto setzt dich am südlichen Ende der Insel ab. Es ist mitten in der Nacht und ein langer Fußmarsch nach Hause.
- Deine Klassenkameraden glauben dir nicht.
- Er schaut dich an, als würde er dich zum ersten Mal sehen. Jetzt hast du die Möglichkeit, ihm zu sagen, was du wirklich für ihn empfindest.
- Der Roboter attackiert dich mit seiner Klaue.
- Das Portal öffnet sich mit einem ohrenbetäubenden Brüllen und saugt alles im Raum in seine Richtung, auch dich.

ZUSTÄNDE ERLEIDEN

Manchmal sagt dir die Spielleiterin, dass du einen Zustand erleidest (siehe Kapitel 4), wenn du den Ärger nicht bewältigst, mit dem du es gerade zu tun hast. Dies sollte nur passieren, wenn offensichtlich ist, dass dir beispielsweise eine Tracht Prügel droht, falls du scheiterst. Solltest du einen Zustand erhalten, der bereits markiert ist, musst du einen anderen wählen und markieren.

DER WÜRFELWURF

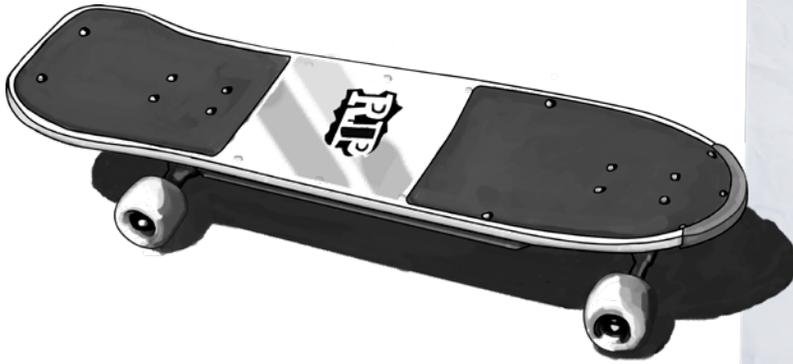
Du beschreibst, wie du versuchst, den Ärger zu bewältigen und was du erreichen möchtest. Die Spielleiterin kann dich um weitere Einzelheiten bitten, sollte sie der Meinung sein, dass die Situation nicht ganz eindeutig ist, oder dich bitten, etwas anderes zu tun, wenn du etwas versuchst, das nicht möglich ist.

Hast du dich für eine Handlung entschieden, nimm dir eine Anzahl von Würfeln, die deinem Wert in dem von dir verwendeten Attribut entspricht. Füge dann weitere Würfel in Höhe deiner Stufe in der entsprechenden Fertigkeit hinzu. Gibt es keine passende Fertigkeit, verwende nur die Würfel des Attributs. Auch wenn du Abzüge durch Zustände erhältst, darfst du immer mit mindestens 1 Würfel würfeln, sofern du nicht Gebrochen bist. Jede gewürfelte Sechs ist ein Erfolg. In den meisten Fällen ist nur ein einziger Erfolg nötig, um Ärger zu bewältigen.

GEGENSTÄNDE UND STOLZ

Du darfst Gegenstände (auch deinen Ikonischen) nutzen, um zwischen 1 und 3 zusätzliche Würfel für den Wurf zu erhalten (siehe Seite 59), solange du erklären kannst, wie dir der fragliche Gegenstand in der Situation hilft (die Spielleiterin hat das letzte Wort).

Einmal pro Mysterium kannst du auch deinen Stolz einsetzen, um einen automatischen Erfolg zu addieren (siehe Seite 60), solange es zur Situation passt. Das darfst du nach einem misslungenen Wurf tun oder sogar nach einem erfolgreichen, um das Ergebnis zu verbessern.



BEISPIEL

Die Spielleiterin: Am Boden des Lochs liegt eine Steintafel, auf der sich seltsame Symbole und Buchstaben befinden.

Spieler 3 (Dennis): Ich hebe sie auf. Verstehe ich, was darauf steht?

Die Spielleiterin: Nein, dazu müsstest du es in der Bibliothek untersuchen.

Spieler 3: Okay, ich packe das Ding in meinen Rucksack und fahre mit dem Fahrrad zur Schulbibliothek. Eine Weile später sitze ich an einem Tisch, auf dem mehrere Bücher verteilt liegen.

Die Spielleiterin: Würfle auf **BEGREIFEN**.

Spieler 3: Ich habe **VERSTAND** 4 und **BEGREIFEN** 3, also insgesamt sieben Würfel. (Würfelt.) Eine 6, also ein Erfolg!

Die Spielleiterin: Als du ein Buch über die alten Pharaonen aufschlägst, erkennst du, dass es sich um ägyptische Hieroglyphen handelt. Die Tafel muss durch eine Art Portal aus einer anderen Zeit gekommen sein. Sie erzählt von einem Ungeheuer mit glänzender, harter Haut und langen, zweifingrigen Händen, die einen erwachsenen Mann mit Leichtigkeit hochheben können.

Spieler 3: Weiß ich, was damit gemeint ist?

Die Spielleiterin: Nein, du erfährst nicht mehr, als du schon herausgefunden hast.

BEISPIELE FÜR ÄRGER, DURCH DEN MAN ZUSTÄNDE ERLEIDEN KÖNNTE

- Dein großer Bruder versucht dich vor deinen Klassenkameraden zu Boden zu ringen. Du riskierst, Aufgebracht zu werden.
- Das Auto beginnt auf der Straße hin und her zu schlingern. Wenn du einen Unfall baust, seid ihr alle Verletzt.
- Die beiden Militärroboter suchen mit ihren Scheinwerfern nach euch. Wenn sie euch finden, seid ihr Verängstigt.
- Ihr sitzt auf der Insel fest. Wenn ihr keinen Fluchtweg findet, seid ihr Erschöpft.
- Das Geräusch des seltsamen Portals ist mit nichts auf der Erde vergleichbar. Wenn du länger zuhörst, wirst du Verängstigt.



GLÜCK

Du kannst nach einem misslungenen Wurf 1 Glückspunkt ausgeben, um alle Fehlschläge erneut zu würfeln, ohne den Wurf strapazieren zu müssen. Der neue Wurf zählt. Man kann nicht mehr als 1 Glückspunkt für einen einzelnen Wurf ausgeben. Deine maximale Zahl an Glückspunkten entspricht 15 abzüglich deines Alters. Deine Glückspunkte werden nach jeder Spielsitzung wieder aufgefüllt und du kannst sie nicht von einer Sitzung in die nächste mitnehmen.

FAST UNMÖGLICHE DINGE TUN

In seltenen Fällen ist mehr als ein einzelner Erfolg nötig, um Ärger zu bewältigen. Vielleicht versuchst du, etwas fast Unmögliches zu tun, z. B. deine Mutter zu überreden, dich nach draußen zu lassen, obwohl der Garten voller wildgewordener Roboter ist, oder von einer Brücke auf ein Auto zu springen, das mit voller Geschwindigkeit vorbeifährt. Etwas Vergleichbares kann zwei oder sogar drei Erfolge erfordern. Die Spielleiterin sollte nur in extremen Fällen mehr als einen Erfolg verlangen.



KEINE ZÜGE ODER INITIATIVWERTE

In vielen Rollenspielen werden Konflikte in einzelne kurze Zeitabschnitte unterteilt, die Züge genannt und einer nach dem anderen abgehandelt werden, nicht aber bei *Tales from the Loop*. Hier wird jede Handlung und jeder Versuch, etwas zu unternehmen, durch einen einzigen Würfelwurf dargestellt. Das bedeutet aber keinesfalls, dass es in einem Konflikt nicht mehr als einen Wurf geben kann. Entscheidet im Dialog, was passiert und was vernünftig erscheint. Vergiss nicht, deine Aktion zu beschreiben, bevor du würfelst. Am Ende hat die Spielleiterin das letzte Wort darüber, was plausibel erscheint.



Ärger	benötigte Erfolge
Schwierig (normal)	1
Extrem schwierig	2
Fast unmöglich	3

FRAGEN BEANTWORTEN

Einige Fertigkeiten erlauben es dir, der Spielleiterin Fragen zu stellen, die sie wahrheitsgemäß und so detailliert wie möglich beantworten muss. Du hast den Ärger bewältigt und solltest dafür nicht mit vagen Andeutungen oder Halbwahrheiten abgespeist werden.

BEISPIEL

Spieler 1 (Olle): „Papa, hast du Mama betrogen?“

Die Spielleiterin: „Wie kannst du so etwas überhaupt fragen? Natürlich nicht! Ab in dein Zimmer! Und kein Wort mehr von diesem Unfug!“
Er sieht wirklich wütend aus.

Spieler 1: Ich versuche herauszufinden, ob er lügt.

Die Spielleiterin: Würfle auf **EINFÜHLEN**.

Spieler 1: Ich habe einen Erfolg! Mal sehen ... Ich möchte wissen, ob er lügt, und ich möchte wissen, was er fühlt.

Die Spielleiterin: Oh, er lügt eindeutig. Außerdem ist er wütend, aber er schämt sich auch, und plötzlich merkst du, dass er sogar richtig Angst hat.

EFFEKTE KAUFEN

Würfelst du mehr Erfolge, als du benötigst, kannst du überschüssige Erfolge manchmal dazu verwenden, um vorteilhafte Bonuseffekte „zu kaufen“. Siehe dazu in der Beschreibung der einzelnen Fertigkeiten nach (ab Seite 72). Derselbe Effekt kann mehrmals eingesetzt werden. Die Spielleiterin entscheidet, ob und welche Effekte für eine bestimmte Situation angemessen sind. Besteht etwa kein Risiko für Kollateralschäden, kannst du nicht „Du vermeidest Kollateralschäden“ wählen.

Du solltest keine Effekte einsetzen müssen, um das zu erreichen, was du ursprünglich vorhattest. Sie sind eine Möglichkeit, mehr zu erlangen, als man eigentlich beabsichtigt hatte.

BEISPIEL

Spielerin 2 (Anita): Ich würfle auf **KRAFT**, um meinen Bruder zu Boden zu ringen. Drei Sechsen! Darf ich Effekte kaufen?

Die Spielleiterin: Klar.

Spielerin 2: Ich kann mir zwei aussuchen, mal sehen ... Er wird gedemütigt und ich muss nicht noch einmal für diese Art von Ärger würfeln.

Die Spielleiterin: Okay, denk dran, dass es genau der gleiche Ärger sein muss. Wenn er dich wieder vor anderen angreift, besiegst du ihn, ohne würfeln zu müssen. Jetzt beschreib mir, wie du deinen Bruder niederringst und demütigst!

NICHTSPIELERCHARAKTERE

Für NSC wird niemals gewürfelt. Versuchen sie, Ärger zu bewältigen, entscheidet die Spielleiterin, ob sie erfolgreich sind oder nicht. Wenn ihre Handlungen Ärger verursachen, dürfen die Kinder versuchen, ihn zu verhindern oder zu bewältigen.

Hilft dir ein NSC, kann die Spielleiterin beschließen, dass du 1, 2 oder 3 Bonuswürfel erhältst. Dies kommt aber nur in seltenen Fällen vor. Die Kinder sollen sich vor allem aufeinander verlassen.



BESONDERE NSC

Einige NSC sind deutlich schwerer zu besiegen als andere. Sie besitzen ein oder mehrere Sonderattribute mit Werten von 2 oder 3. Ärger, der direkt mit einem Sonderattribut verbunden ist, ist besonders schwer zu bewältigen. Um den NSC zu überwinden, musst du so viele Erfolge würfeln, wie das Sonderattribut angibt. Die Spielleiterin hat das letzte Wort, ob ein Sonderattribut für den jeweiligen Wurf gilt.

BEISPIEL

*Ein seltsamer Unterwassersturm mit dem Sonderattribut **REISSENDE STRÖMUNG 2** bedeutet, dass Kinder, die durch das Wasser zu schwimmen versuchen, zwei Erfolge bei ihrem **BEWEGEN**-Wurf erzielen müssen. Kinder, die einen **Velociraptor** mit **WILDE BESTIE 3** abwehren oder ihm entkommen wollen, benötigen demnach drei Erfolge. Wenn sie versuchen, den Raptor zu überlisten oder ihn auf eine andere nicht körperliche Weise zu besiegen, ist nur ein Erfolg erforderlich.*

MISSLUNGENE WÜRFE

Wenn du keine oder zu wenige Erfolge erzielst, schlägt deine Aktion fehl. Ein erfolgloser Versuch, Ärger zu bewältigen, sollte aber niemals bedeuten, dass nichts passiert. Die Situation verändert sich trotzdem – wenn auch wahrscheinlich zum Schlechteren. Was genau passiert, entscheidet die Spielleiterin. Möglicherweise erleidest du einen Zustand, es kommt zu neuem Ärger oder es treten Komplikationen auf (siehe rechts). Hier einige Beispiele:

- Du wirst erwischt oder eingesperrt.
- Der Roboter, den du gebaut hast, wird feindselig oder deine Werkzeuge gehen kaputt.
- Deine Eltern werden wütend und verpassen dir Hausarrest.
- Eine Zeitmaschine schickt dich Tausende von Jahren in die Vergangenheit statt in die Zukunft.

EINEN WURF STRAPAZIEREN

Wenn du einen Wurf nicht bestehst, kannst du entscheiden, die Aufgabe sofort noch einmal zu versuchen, indem du geistig oder körperlich bis an die Grenzen deiner Leistungsfähigkeit gehst: Du strapazierst den Wurf.

Dies kann nur einmal und direkt nach dem misslungenen Wurf geschehen. Du musst beschreiben, auf welche Weise du dich noch mehr anstrengst. Auch ein erfolgrei-

KOMPLIKATIONEN

Ein misslungener Wurf sollte keine Sackgasse sein. Um die Geschichte in Bewegung zu halten, auch wenn ein Wurf fehlschlägt, kann die Spielleiterin Komplikationen in das Mysterium einbauen. Eine Komplikation bedeutet, dass du deine Aufgabe irgendwie erfüllt hast, aber dabei irgendetwas schiefgegangen ist. Die Spielleiterin entscheidet, was passiert. Am besten lässt sich eine Komplikation vermutlich mit „Du schaffst es, aber ...“ beschreiben.

Komplikationen können direkt zu neuem Ärger führen, ein Risiko für neuen Ärger darstellen, einen unvollständigen Hinweis geben (was die Kinder dazu zwingt, weitere Nachforschungen anzustellen) oder die Gruppe dazu zwingen, ihre Pläne zu ändern. Beispiele sind:

- Du kletterst über den Zaun auf den Schrottplatz, aber der Wachhund hat dich gehört.
- Als ihr auf den See hinausrudert, kommt der Besitzer des Bootes laut schreiend vom Parkplatz angerannt.
- Du rennst los und schnappst dir das Notizbuch des Wissenschaftlers, aber es zerreißt in zwei Hälften.



cher Wurf darf strapaziert werden, um eventuell mehr Effekte kaufen zu können.

Wenn du einen Wurf strapazierst, musst du zuerst einen Zustand markieren. Wähle einen Zustand, der deiner Meinung nach zur Aktion passt. Dann nimmst du alle Würfel, die keine Sechsen zeigen, und würfelst erneut. Wenn der Wiederholungswurf erfolgreich ist, beschreibt die Spielleiterin, was geschieht. Schlägt er ebenfalls fehl, darfst du ihn nicht erneut strapazieren (du kannst allerdings einen Glückspunkt oder deinen Stolz einsetzen).

Geht der Ärger mit der Gefahr einher, dass du einen Zustand erleidest, musst du womöglich zwei Zustände markieren, wenn du den Wurf strapaziert, den Wiederholungswurf aber trotzdem nicht geschafft hast. Du darfst einen Wurf strapazieren, bevor oder nachdem du einen Glückspunkt ausgegeben hast.



BEISPIEL

Spielerin 2 (Anita): *Ich schaue ihr in die Augen und versuche, möglichst traurig auszusehen.*

„Aber bitte, Mama, wenn du uns nicht fährst, verpassen wir die Party.“

Die Spielleiterin: *Würfle auf CHARME.*

Spielerin 2: *Verdammt, das hat nicht geklappt.*

Die Spielleiterin: *Sie sieht dich streng an und will etwas sagen. Willst du den Wurf strapazieren?*

Spielerin 2: *Ja, natürlich. Ich schaue weg und sage mit kalter Stimme: „Wenn Papa noch leben würde, hätte er es gemacht.“*

Die Spielleiterin: *Welchen Zustand markierst du?*

Spielerin 2: *Ich bin jetzt wirklich aufgebracht.*

Die Spielleiterin: *Okay. Wirf alle Würfel nochmal.*

Spielerin 2: *Auch diesmal keine Erfolge.*

Die Spielleiterin: *Sie sagt nichts, sieht dich nur an.*

Spielerin 2: *Ich fange vor Scham an zu weinen und flüchte auf mein Zimmer. Ich fühle mich schrecklich.*

ERFOLGSCHANCEN

Würfelanzahl	Erfolgschance	Strapazierter Wurf
1	17%	29%
2	31%	50%
3	42%	64%
4	52%	74%
5	60%	81%
6	67%	87%
7	72%	90%
8	77%	93%
9	81%	95%
10	84%	96%

EINANDER HELFEN

Ein Kind kann einem anderen dabei helfen, Ärger zu bewältigen, sofern es in der Situation plausibel erscheint. Beschreibe genau, auf welche Weise du deinen Freund unterstützt, dann bekommt er 1 zusätzlichen Würfel für seinen Wurf. Ein Kind darf nie Hilfe von mehr als einem seiner Freunde für einen einzigen Wurf erhalten. Die Spielleiterin hat das letzte Wort darüber, wann Hilfe möglich ist.

Wenn du jemandem hilfst, wirst auch du vom Ergebnis des Wurfs betroffen. Misslingt er, erleidest du dieselben Auswirkungen wie der ausführende Charakter. In manchen Situationen müssen alle Kinder gleichzeitig den

selben Ärger bewältigen – etwa wenn sie versuchen, sich ihren Heimweg durch einen Schneesturm zu bahnen oder sich am Schulleiter vorbeizuschleichen. In diesen Fällen kann man einander nicht wie zuvor beschrieben helfen. Allerdings kann man mit zusätzlichen Erfolgen gekaufte Bonuseffekte an andere weitergeben (siehe unten).

KIND GEGEN KIND

Wenn zwei oder mehr Kinder miteinander streiten, ringen, feilschen, sich voreinander verstecken oder denselben Typen anbaggern, sagen alle Beteiligten, was sie tun möchten und würfeln gleichzeitig. Derjenige mit den meisten Erfolgen gewinnt und entscheidet, was passiert.

Alle Beteiligten dürfen ihre Würfe strapazieren. Weisen mehrere Spieler nach dem Strapazieren die gleiche Zahl an Erfolgen auf, können sie sich zusätzliche Erfolge kaufen, indem sie Zustände markieren. Pro markiertem Zustand erhält man je 1 weiteren Erfolg. Man kann Gebrochen werden, um zu gewinnen, wenn man das möchte. Sollte anschließend noch immer kein Sieger feststehen, geschieht etwas, das die Situation unterbricht – ein Elternteil platzt herein, es beginnt heftig zu regnen oder die große Pause ist vorbei.

GROSSER ÄRGER

Manchmal, in einem entscheidenden Moment während eines Mysteriums, kann Ärger einen solchen Höhepunkt darstellen, dass die Kinder einen Plan schmieden und zusammenarbeiten müssen, um ihn zu bewältigen – ein einziger Wurf reicht dazu nicht aus. Jedes Kind wird seinen Teil zum letztendlichen Erfolg oder Misserfolg des Plans beitragen müssen. Dies wird als Großer Ärger bezeichnet.

1. WAS AUF DEM SPIEL STEHT

Die Spielleiterin erklärt, was auf dem Spiel steht und was passieren wird, sollten die Kinder scheitern.

2. BEDROHUNGSSTUFE

Die Spielleiterin gibt die Gesamtzahl der Erfolge vor, welche die Gruppe benötigt, um den Ärger zu bewältigen – dies wird die Bedrohungsstufe genannt.

- **SCHWIERIG:** Das Doppelte der Anzahl der Kinder
- **EXTREM SCHWIERIG:** Das Dreifache der Anzahl der Kinder
- **FAST UNMÖGLICH:** Das Vierfache der Anzahl der Kinder

Verwende bei Großem Ärger keine NSC-Sonderattribute (vorherige Seite) – diese sind in der Bedrohungsstufe bereits enthalten.





3. EINEN PLAN SCHMIEDEN

Die Kinder entscheiden, was sie tun möchten, vereinbaren, welche Fertigkeiten jeder von ihnen einsetzt, und beschließen, in welcher Reihenfolge sie handeln und ihren Wurf ablegen. Zwar wählen die Spieler, welche Fertigkeiten sie verwenden möchten, aber die Spielleiterin kann diese auch ausschließen, wenn sie ihr unpassend erscheinen.

4. DIE SZENEN AUSSPIELEN

Jedes Kind bekommt eine kurze Szene, um zu handeln, anschließend legt es den Wurf für seine gewählte Fertigkeit ab (und strapaziert ihn, wenn es möchte). Alle erzielten Erfolge zählen zum Erreichen der Bedrohungsstufe, können allerdings auch für Bonuseffekte verwendet werden. Wenn dafür genügend Zeit ist, darf ein Kind auf **ANFÜHREN** würfeln, um einen Würfelvorrat zu bilden (siehe Seite 72), statt Erfolge für die Bedrohungsstufe zu generieren.

5. ERGEBNIS

Nachdem alle Würfe abgehandelt wurden, vergleicht man die Summe an Sechsen mit der Bedrohungsstufe des Großen Ärgers.

- Wenn die Zahl der Erfolge weniger als die Hälfte der Bedrohungsstufe beträgt, ist die Gruppe gescheitert.
- Wenn die Zahl der Erfolge mindestens die Hälfte der Bedrohungsstufe beträgt, aber diese nicht erreicht, dürfen die Kinder Zustände markieren, um zusätzliche

Erfolge zu erhalten und einen Kompromiss zu erzielen. Jeder markierte Zustand zählt als 1 weiterer Erfolg. Kinder können dadurch Gebrochen werden, wenn die Spieler das möchten. Erreicht die Gruppe auf diese Weise die Bedrohungsstufe, ist sie teilweise erfolgreich. Die Einzelheiten sind der Spielleiterin überlassen.

- Wenn die Zahl der Erfolge die Bedrohungsstufe erreicht, ohne dass die Gruppe zusätzliche Zustände markieren muss, ist sie erfolgreich und bewältigt den Ärgers.

BESCHREIBE, WAS DU TUST

Es reicht nicht, einfach nur zu sagen, dass du eine Fertigkeit einsetzt. Beschreibe genau, was du tust, bevor du einen Wurf ablegst. Dies kann durch ein Gespräch im Spiel oder durch das Umschreiben deiner Aktion erfolgen: wie du einen Dinosaurier mit dem Fernglas beobachtest oder wie du die Außenverkleidung eines Roboters mit einem Schraubenzieher öffnest und dann den anderen Kindern erklärst, wie er im Inneren aussieht.



DIE FERTIGKEITEN

ANFÜHREN (HERZ)

Die Fähigkeit, deine Freunde dazu bringen, zusammenzuarbeiten, ihnen zu helfen, sich in schwierigen Situationen auf die anstehende Aufgabe zu konzentrieren und sie zu beruhigen, wenn sie Angst haben oder verwirrt sind.

Wenn du mit den anderen Kindern Zeit verbringst, kannst du sie inspirieren und auf eine schwierige Situation vorbereiten. Du würfelst, wie um Ärger zu bewältigen, und deine Erfolge bilden einen Würfelvorrat (siehe Tabelle unten). In den folgenden Szenen kannst du Bonuswürfel an die anderen Kinder verteilen, wenn sie Ärger zu bewältigen versuchen – allerdings nur, wenn sie das tun, was du sagst. Du kannst diese Würfel nicht dir selbst geben.

Misslingt dein Wurf auf **ANFÜHREN**, musst du einen Zustand markieren und die anderen Kinder fragen, auf welche Weise eure Beziehung gelitten hat. Es darf immer nur ein Würfelvorrat gleichzeitig aktiv sein – die Gruppe kann nicht mehr als einen Anführer haben.

ANDERE KINDER ANFÜHREN

Erfolge	Würfelvorrat
1 Erfolg	2 Würfel
2 Erfolge	4 Würfel
3 Erfolge	6 Würfel

Wenn du mit einem anderen Kind allein Zeit verbringst und ihm Rat und Trost spendest, darfst du einen seiner Zustände heilen. Du würfelst, wie um Ärger zu bewältigen: Bei einem Erfolg ist der Zustand geheilt. Misslingt der Wurf, erleidest du den gleichen Zustand. Mit dieser Fertigkeit kannst du kein Kind heilen, das Gebrochen ist.

BONUSEFFEKTE:

- Heile einen zusätzlichen Zustand.
- Heile einen deiner eigenen Zustände.

CHARME (HERZ)

Die Fähigkeit, zu schmeicheln, zu lügen, dich mit jemandem anzufreunden und Menschen dazu zu bringen, das zu tun, was du willst. Wie immer entscheidet die Spielleiterin, was du sinnigerweise erreichen kannst.

BONUSEFFEKTE:

- Sie/Er glaubt dir auch weiterhin.
- Du hast eine dauerhafte Beziehung aufgebaut.
- Sie/Er wird Risiken eingehen, um dir zu helfen.

- Sie/Er wird versuchen, andere davon zu überzeugen, dir zu glauben.
- Sie/Er ist verängstigt, verwirrt oder beeindruckt.
- Sie/Er schwärmt für dich.

KONTAKT (HERZ)

Die Fähigkeit, im richtigen Moment die richtige Person zu kennen und sie zu erreichen. Du sagst der Spielleiterin, wer die Person ist, und würfelst, wie um Ärger zu bewältigen. Wenn du erfolgreich bist, findest du sie (oder sie dich), bereit und in der Lage zu helfen. Misslingt der Wurf, möchte

WAS ERFAHRE ICH WIE?

Es gibt vier Fertigkeiten, die du nutzen kannst, um Informationen zu beschaffen: **BEGREIFEN**, **EINFÜHLEN**, **RECHNEN** und **UNTERSUCHEN**. In einigen Fällen überschneiden sie sich. Die Spielleiterin und die Spieler sollten gemeinsam entscheiden, welche Fertigkeit für eine bestimmte Situation passend ist. In manchen Fällen darfst du die bessere von zwei Fertigkeiten auswählen. Die Spielleiterin hat das letzte Wort.

BEGREIFEN ist die vielseitigste Fertigkeit. Sie wird verwendet, um sich an Wissen aus der Schule zu erinnern, Rätsel zu lösen und um Informationen in Bibliotheken zu finden. **EINFÜHLEN** nutzt du, um Dinge über empfindsame Kreaturen herauszufinden: was sie fühlen, was sie vorhaben, wie man sie zu einer bestimmten Handlung bringen kann, was sie mögen oder nicht mögen. Die Fertigkeit lässt sich auf Menschen, Tiere oder sogar Roboter anwenden, solange diese empfindsam sind bzw. ein Bewusstsein haben. **RECHNEN** kommt zum Einsatz, wenn du Dinge analysierst, studierst oder herauszufinden versuchst. Vielleicht möchtest du wissen, wie man eine Alarmanlage stört oder um was es sich bei dem seltsamen Gerät auf dem Dach handelt. **UNTERSUCHEN** wird nur verwendet, um nach Dingen zu suchen, etwa wenn du eine Geheimgtür finden möchtest oder Beweise an einem Tatort.



die Person dir nicht helfen oder versucht sogar, dich zu verletzen, zu demütigen oder dir das Leben anderweitig schwer zu machen, wofür sie dich auch verfolgt.

BONUSEFFEKTE:

- Der Kontakt hat die richtigen Werkzeuge dabei.
- Der Kontakt darf einen deiner Zustände heilen.
- Der Kontakt bringt weitere Leute mit, die ebenfalls zu helfen bereit sind.
- Du brauchst nicht würfeln, um den Kontakt während dieses Mysteriums wieder zu erreichen.
- Der Kontakt weiß etwas Wichtiges.
- Du darfst den Kontakt einmal als Gegenstand mit einem Bonus von +1 (Gesamtbonus maximal +3) nutzen; die Spielleiterin hat das letzte Wort.

BEISPIEL

Spieler 1 (Olle): *Kenne ich jemanden, der uns helfen könnte, an den Korpus zu gelangen?*

Die Spielleiterin: *Sag du es mir.*

Spieler 1: *Äh ... ja, der Freund meines Vaters ist Polizist. Er spielt immer mit mir, wenn er uns besucht.*

Die Spielleiterin: *Wie ist sein Name?*

Spieler 1: *Er wird „Lachs“ genannt, weil er gern angelt, aber sein richtiger Name ist Oskar.*

Die Spielleiterin: *Würfle auf **KONTAKT**.*

Spieler 1: *Mist, hat nicht geklappt!*

Die Spielleiterin: *Plötzlich hält ein Polizeiwagen mit quietschenden Reifen vor der Schule. Alle Kinder stürmen zum Fenster, um nachzuschauen. Du siehst Oskar, der direkt auf dein Klassenzimmer zubält. Er sieht wütend aus. Vielleicht hat er mitbekommen, was du in der Roboterfabrik gemacht hast?*

BEWEGEN (KÖRPER)

Die Fähigkeit, hoch zu klettern, das Gleichgewicht zu halten, schnell zu laufen und jemandem nachzujagen oder zu entkommen.

BONUSEFFEKTE:

- Gib einem anderen Kind, das gleichzeitig mit dir handelt, einen Erfolg oder einen Bonus von +1 für einen späteren Wurf, der mit diesem zusammenhängt.
- Beeindrucke jemanden.
- Du wirst nicht entdeckt.

KRAFT (KÖRPER)

Die Fähigkeit, schwere Dinge zu heben, zu kämpfen und in körperlich anstrengenden Situationen durchzuhalten.

ÄRGER VERMEIDEN

Manchmal versucht ein NSC, dich zu verletzen oder zu manipulieren. Beschreibe in einer solchen Situation, wie du versuchst, den Ärger zu vermeiden, und würfle auf die entsprechende Fertigkeit. Wenn es sich um einen körperlichen Angriff handelt, wie einen Schlag ins Gesicht, verwendest du meist **BEWEGEN** oder **KRAFT**. Versucht der NSC, dich auf zwischenmenschliche Weise zu beeinflussen, etwa zu verführen oder zu belügen, verwende **CHARME**. Musst du dich auf deinen Verstand verlassen, um dem Ärger zu entgehen, würfle auf **BEGREIFEN**. In Situationen, in denen du dafür ein scharfes Auge benötigst, etwa kurz bevor du in einen Hinterhalt tappst, würfle auf **UNTERSUCHEN**.

Ist der Ärger für dich nicht klar ersichtlich, beispielsweise wenn jemand eine Schlaftablette in deine Frühstücksflocken gemischt hat, kann die Spielleiterin entscheiden, dass du nicht würfeln darfst, um den Ärger zu vermeiden, oder dass der Wurf **Extrem Schwierig** oder sogar **Fast unmöglich** ist (Seite 68).



BONUSEFFEKTE:

- Gib einem anderen Kind, das gleichzeitig mit dir handelt, einen Erfolg oder einen Bonus von +1 für einen späteren Wurf, der mit diesem zusammenhängt.
- Beeindrucke, erschrecke oder demütige jemanden.
- Halte deinen Gegner an Ort und Stelle fest.
- Nimm deinem Gegner etwas ab.
- Schlage deinen Gegner bewusstlos.
- Du brauchst nicht zu würfeln, um in Zukunft genau den gleichen Ärger zu bewältigen.
- Du vermeidest Kollateralschäden.

SCHLEICHEN (KÖRPER)

Die Fähigkeit, sich zu verstecken, leise fortzubewegen oder zu stehlen.

BONUSEFFEKTE:

- Gib einem anderen Kind, das gleichzeitig mit dir handelt, einen Erfolg oder einen Bonus von +1 für einen späteren Wurf, der mit diesem zusammenhängt.
- Du findest etwas Unerwartetes oder mehr von dem, wonach du gesucht hast.



PROGRAMMIEREN (TECHNIK)

Die Fähigkeit, Computerprogramme und elektronische Geräte zu erstellen und zu manipulieren.

ERSTELLEN

Die Spielleiterin wird dir sagen, was nötig ist, um etwas zu erstellen. Einige Beispiele für mögliche Voraussetzungen:

- Du benötigst einen bestimmten Gegenstand.
- Du musst erfolgreich **RECHNEN**.
- Du musst erfolgreich **BEGREIFEN**.
- Du musst erfolgreich **TÜFTELN**.
- Du brauchst viel Zeit.
- Du benötigst neues Werkzeug.

Wenn du die Voraussetzungen erfüllst, würfelst du, wie um Ärger zu bewältigen, um das Objekt tatsächlich zu erstellen. Ist der Wurf erfolgreich, notierst du es dir als Gegenstand mit einem Bonus von +1.

BONUSEFFEKTE:

- Das Objekt ist wirksamer als erwartet. Addiere +1 auf den Bonus (Gesamtbonus maximal +3).
- Das Objekt kann mehr als erwartet. Addiere +1 auf den Bonus (Gesamtbonus maximal +3).

MANIPULIEREN

Die Fertigkeit **PROGRAMMIEREN** kann auch eingesetzt werden, um elektronische Gegenstände zu manipulieren. Beispiele hierfür sind das Einspeisen eines Virus in einen Computer, das Deaktivieren eines Alarms oder einer elektronischen Sperre, das Verwirren oder Steuern eines Roboters und das Bedienen seltsamer Objekte wie Zeitmaschinen oder Transformationskugeln. Manchmal musst du erst **RECHNEN**, um herauszufinden, wie etwas funktioniert.

BONUSEFFEKTE:

- Gib einem anderen Kind, das gleichzeitig mit dir handelt, einen Erfolg oder einen Bonus von +1 für einen späteren Wurf, der mit diesem zusammenhängt.
- Du brauchst nicht zu würfeln, um in Zukunft genau den gleichen Ärger zu bewältigen.
- Es gelingt dir schnell.
- Du erhältst neue oder unerwartete Informationen.
- Du gibst an.

RECHNEN (TECHNIK)

Die Fähigkeit, zu wissen, wie technische Objekte funktionieren und wie man sie bedient oder beschädigt. Es könnte sich dabei um Roboter, Maschinen, Magnetrischiffe, Cyborgs oder einen Wecker handeln. Wenn du erfolgreich

bist, darfst du zwei Fragen stellen, beispielsweise:

- Was ist sein Zweck?
- Wie funktioniert es?
- Wie kann ich es benutzen?
- Wer hat es gebaut?
- Welche Probleme könnte es verursachen?
- Ist es illegal?

BONUSEFFEKT:

- Du stellst eine zusätzliche Frage und erhältst einen Bonus von +1 für einen Wurf, wenn du die Informationen verwendest (Gesamtbonus maximal +3).

TÜFTELN (TECHNIK)

Die Fähigkeit, Maschinen und andere mechanische Geräte zu bauen und zu manipulieren. Diese Fertigkeit ähnelt **PROGRAMMIEREN**, wird aber für mechanische statt für elektronische Dinge verwendet.

BAUEN

Die Spielleiterin wird dir sagen, was nötig ist, um etwas zu bauen. Einige Beispiele für mögliche Voraussetzungen:

- Du benötigst einen bestimmten Gegenstand.
- Du musst erfolgreich **BEGREIFEN**.
- Du musst erfolgreich **PROGRAMMIEREN**.
- Du musst erfolgreich **RECHNEN**.
- Du brauchst viel Zeit.
- Du benötigst neues Werkzeug.

Wenn du die Voraussetzungen erfüllst, würfelst du, wie um Ärger zu bewältigen, um das Objekt tatsächlich zu bauen. Ist der Wurf erfolgreich, notierst du es dir als Gegenstand mit einem Bonus von +1.

BONUSEFFEKTE:

- Das Objekt ist widerstandsfähiger als erwartet. Addiere +1 auf den Bonus (Gesamtbonus maximal +3).
- Das Objekt kann mehr als erwartet. Addiere +1 auf den Bonus (Gesamtbonus maximal +3).
- Das Objekt ist unauffälliger als erwartet. Addiere +1 auf den Bonus (Gesamtbonus maximal +3).

MANIPULIEREN

Die Fertigkeit **TÜFTELN** kann auch eingesetzt werden, um mechanische Dinge zu zerbrechen, zu verwenden oder zu verändern, Schlösser zu knacken und Kraftfahrzeuge zu fahren. Manchmal musst du erst **RECHNEN**, um herauszufinden, wie etwas funktioniert.

BONUSEFFEKTE:

- Gib einem anderen Kind, das gleichzeitig mit dir handelt, einen Erfolg oder einen Bonus von +1 für einen späteren Wurf, der mit diesem zusammenhängt.



- Du brauchst nicht zu würfeln, um in Zukunft genau den gleichen Ärger zu bewältigen.
- Es gelingt dir schnell.
- Es gelingt dir leise.
- Du gibst an.

BEGREIFEN (VERSTAND)

Die Fähigkeit, das richtige Wissen zu besitzen oder es in der Schulbibliothek oder an einem ähnlichen Ort zu finden. Die Spielleiterin gibt dir die benötigten Informationen oder bittet dich, dir selbst etwas auszudenken. Wenn dir der Wurf misslingt, erhältst du eine Hiobsbotschaft oder falsche Informationen (die Spielleiterin verrät nicht, was davon es ist).

BONUSEFFEKT:

- Du erhältst zusätzliche Informationen sowie einen Bonus von +1 für einen Wurf, wenn du diese verwendest (Gesamtbonus maximal +3).

EINFÜHLEN (VERSTAND)

Die Fähigkeit, herauszufinden, was eine Person, ein Tier oder einen empfindsamen Roboter oder Androiden antreibt und wie man ihre/seine Schwächen in Erfahrung bringt. Du benötigst Zeit, um dein Ziel zu studieren oder mit ihm zu sprechen, damit du auf diese Fertigkeit würfeln kannst. Wenn du erfolgreich bist, darfst du zwei Fragen stellen, beispielsweise:

- Was ist ihre/seine Schwachstelle?
- Wie kann ich sie/ihn dazu bringen, etwas zu tun?
- Was fühlt sie/er?
- Was möchte sie/er?
- Was wird sie/er tun?
- Lügt sie/er mich an?

Wenn dir der Wurf misslingt, erhältst du eine Hiobsbotschaft oder falsche Informationen (die Spielleiterin verrät nicht, was davon es ist) oder etwas Schlimmes passiert.

BONUSEFFEKT:

- Du stellst eine zusätzliche Frage und erhältst einen Bonus von +1 für einen Wurf, wenn du die Informationen verwendest (Gesamtbonus maximal +3).

BEISPIEL

Spielerin 2 (Anita): *Ich möchte wissen, was er denkt, also würfle ich auf EINFÜHLEN mit vier Würfeln.*
Die Spielleiterin: *Warte, warte, warte! Du musst ihn erst studieren oder mit ihm reden, bevor du ihn verstehen kannst.*



Spielerin 2: *Okay, das mache ich. Ich rede mit ihm.*

Die Spielleiterin: *Was sagst du?*

Spielerin 2: *Ich gehe auf dem Schulhof zu ihm und frage ihn, was er gestern auf Adelsö gemacht hat.*

Die Spielleiterin: *Er schaut dich lange an. „Ich war nicht dort.“*

Spielerin 2: *„Komisch, ich bin sicher, ich habe dich da gesehen.“*

Die Spielleiterin: *„Du liegst falsch.“ Er sieht verwirrt oder verängstigt aus. Würfle.*

UNTERSUCHEN (VERSTAND)

Die Fähigkeit, versteckte Objekte zu finden, Hinweise zu verstehen, Rätsel zu lösen oder einen Ort oder eine Situation zu überblicken. Wenn du erfolgreich bist, darfst du zwei Fragen stellen, beispielsweise:

- Was ist hier versteckt und wo ist es?
- Was bedeutet das?
- Was ist hier passiert?
- Wie kann ich in etwas hinein- oder hinausgelangen oder von etwas herunter- oder daran vorbeikommen?
- Welche Bedrohungen kann ich hier wahrnehmen?
- Wo ist es?

Wenn der Wurf misslingt, hast du etwas falsch verstanden, jemand hat etwas über dich herausgefunden oder du erleidest einen Zustand. Die Spielleiterin entscheidet.

BONUSEFFEKT:

- Du stellst eine zusätzliche Frage und erhältst einen Bonus von +1 für einen Wurf, wenn du die Informationen verwendest (Gesamtbonus maximal +3).



06

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	78
DAS MYSTERIUM UND DER ALLTAG	79
EINZEL- ODER GRUPPENSZENEN	81
EIN ÜBERBLICK ÜBER DAS MYSTERIUM	81
PHASE 1 – VORSTELLUNG DER KINDER	82
PHASE 2 – EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	82
PHASE 3 – LÖSUNG DES MYSTERIUMS	82
PHASE 4 – SHOWDOWN	87
PHASE 5 – NACHSPIEL	87
PHASE 6 – VERÄNDERUNG	87
DIE RICHTIGE ATMOSPHÄRE	88
NICHTSPIELERCHARAKTERE – MENSCHEN, KREATUREN UND MASCHINEN	90
GEGENSTÄNDE	91
GRÖßERE MYSTERIEN UND KAMPAGNEN	93



RIKSENERGI

DAS MYSTERIUM

Angeblich lebte auf dem Grund des Bassins eine große, unheimliche Kreatur. Manche meinten, eine Wasserspinne oder Amphibie habe sich in einem der vielen Unterwasserschächte eingenistet und, vergiftet von Schwermetallen und Chemikalien, eine missgebildete Mutation zur Welt gebracht. Andere behaupteten, die Loop-Experimente hätten einen Riss in der Raumzeit verursacht, durch den ein Wesen aus einer anderen Dimension hierhergekommen war.





Ein Mysterium ist ein Szenario, das die Kinder erleben. Wie ein Comic oder die Folge einer Fernsehserie umfasst es Charaktere und eine Handlung, welche die Spieler erforschen. Allerdings besitzt ein Mysterium keine festgelegte Abfolge von Ereignissen – welche Wendungen die Geschichte nimmt und wie sie endet, hängt von den Entscheidungen der Kinder und, bis zu einem gewissen Grad, vom Zufall ab.

Die Kapitel 9–12 dieses Buches enthalten vier vollständige und spielfertige Mysterien. Die meisten davon lassen sich in einigen Stunden durchspielen. Jedes Mysterium folgt einer Struktur aus sechs Phasen, die der Spielleiterin helfen, Szenen zu entwerfen und die Kinder mit Ärger zu konfrontieren.

Mysterien sind der Kern von *Tales from the Loop* und stellen für gewöhnlich Einzelabenteuer oder auch kürzere Kampagnen dar. Eine alternative Spielmethode verwendet stattdessen die sogenannte Mysterienlandschaft – mehr dazu findest du in Kapitel 7.

Dieses Kapitel erklärt die Struktur eines Mysteriums und leitet dich als Spielleiterin beim Schreiben deiner eigenen Szenarien an. Betrachte die sechs Phasen also am besten als nützliches Hilfsmittel, um selbst spannende Mysterien zu erfinden.

NUR FÜR DIE SPIELLEITERIN!

Dieses Kapitel sowie der gesamte restliche Teil des Buches sind nur für die Augen der Spielleiterin bestimmt. Spieler sollten nicht über diesen Punkt hinaus lesen, um sich und den anderen nicht den Spaß zu verderben, indem sie verborgene Wahrheiten bereits kennen.



RIKSENERGI

INSPIRATION FÜR MYSTERIEN

Bücher und Filme können eine großartige Inspirationsquelle sein. Das Auto aus Stephen Kings *Christine* könnte in Gestalt eines tollwütigen Roboters oder Magnettrinschiffes erscheinen, der Clown aus *Es* als mörderischer Cyborg. Das schikanierte Mädchen aus *Carrie* könnte ihre Kräfte durch fortschrittliche Technologie oder geheime Experimente erlangt haben. Auch die Abenteuer der *Fünf Freunde* von Enid Blyton könnten in der Umgebung des Loops spielen.

Viele technologische Kuriositäten, die in *Doctor Who* und *Star Trek* zu finden sind, können in den 80er Jahren des Loops angesiedelt werden und alle möglichen Probleme verursachen. Zeitmaschinen, Kompressionsfelder, 3D-Brillen, der Schallschraubenzieher des Doktors oder der Schrumpfstrahler aus *Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft* bieten vielfältige Möglichkeiten für einen Einsatz im Spiel.

Die Mysterien sollten in etwa die gleiche Atmosphäre besitzen wie folgende Filme und Fernsehserien: *E.T.*, *Die Goonies*, *Stranger Things*, *Super 8* und *Scooby Doo*.



DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM

Wenn du selbst ein Mysterium schreibst, solltest du dir als Erstes ausdenken, welche Wahrheit hinter den mysteriösen Ereignissen steckt, die die Kinder erleben. Die meisten Mysterien in *Tales from the Loop* lassen sich in drei Kategorien unterteilen: menschliches Versagen, Konflikte und Unfug.

Mysterien rund um **MENSCHLICHES VERSAGEN** handeln von der Unfähigkeit der Menschen, mit den großartigen Erfindungen umzugehen, die sie geschaffen haben.

- Ein Wissenschaftler hat eine Zeitmaschine gebaut und die Kontrolle über sie verloren. Er wurde in die Steinzeit katapultiert. Das Loch im Gewebe der Zeit ist weiterhin offen und Kreaturen wandern hinein und heraus.

- Ein Schwerkraftauflöser ist versehentlich aus einem Flugzeug gefallen und in der Nähe gelandet.
- Das Ergebnis eines gescheiterten Tierversuchs wurde den Abfluss hinuntergespült und hat sich zu einem Monster im See entwickelt.
- Drei verschiedene Versuchsgebäude erzeugen zufällig ein Kraftfeld, das Menschen sehr schnell altern lässt.
- Ein Wissenschaftler verpflanzt sein Gehirn in einen Roboter, der dann flieht und sich weigert, zurückzukommen.
- Eine Maschine wird lebendig und beschließt, mehr von ihrer Art zu erwecken.
- Eine Kreatur aus einer anderen Zeit oder von einem anderen Ort strandet in der Nähe des Loops und braucht Hilfe, um wieder nach Hause zurückzukehren.

KONFLIKTE handeln von den Spannungen zwischen zwei oder mehr Parteien, die gegensätzliche Ziele verfolgen und bereit sind, einander zu bekämpfen, um das zu bekommen, was sie wollen.

- Sowjetische oder amerikanische Industriespione versuchen, die Geheimnisse von Riksenergi oder DARPA zu stehlen.
- Eine Schülerin, die ihren Lehrer hasst, beschließt, sich mittels ihrer Technik-Fähigkeiten an ihm zu rächen.
- Ein Roboter ist auf der Flucht und seine Besitzer wollen ihn einfangen.
- Kriminelle nutzen fortschrittliche Technologie, um die Bewohner der Stadt zu bestehlen.
- Eine Wissenschaftlerin nutzt in ihrer Cyborg-Fabrik entlaufene Kinder als Versuchskaninchen für Proben mit menschlichem Gewebe.
- Ein Dinosaurierjäger und ein Tyrannosaurus Rex verwandeln den Wald in ein Schlachtfeld.
- Arbeiter in einer Loop-Einrichtung versuchen, eine neue Maschine zu sabotieren, die viele von ihnen überflüssig gemacht hat.
- Umweltschützer wollen den Fusionsreaktor sabotieren.
- Afghanische Mudschaheddin dringen in den Loop ein, um Technologie zu stehlen, die sie im Kampf gegen die sowjetischen Invasoren einsetzen können.

UNFUG handelt von anderen Kindern, die zum Spaß Probleme verursachen.

- Jugendliche stehlen einen Roboter und nehmen ihn mit zu einer Party, aber die Dinge laufen aus dem Ruder und jemand wird schwer verletzt oder sogar getötet.
- Ein Kind findet einen Spalt im Boden, der zu einem Labyrinth aus unterirdischen Tunneln führt, und verirrt sich darin.
- Einige Teenager nutzen eine Erfindung, um bei Klassenarbeiten zu betrügen.





DAS MYSTERIUM UND DER ALLTAG

Die Erzählweise des Spiels besteht im Wesentlichen aus zwei Teilen: dem Mysterium und dem Alltagsleben. In der einen Szene jagen die Kinder einen außer Kontrolle geratenen Roboter und in der nächsten versuchen sie, den betrunkenen Vater davon abzuhalten, mit dem Auto zur Arbeit zu fahren. Einige Szenen könnten auch Aspekte aus beiden Bereichen enthalten und diese so miteinander verbinden. Als Spielleiterin ist es deine Aufgabe, dass sich Szenen des Mysteriums und des Alltags abwechseln. Bedenke dabei, dass das Mysterium die Hauptgeschichte darstellt und sich daher normalerweise mehr Szenen mit diesem beschäftigen als mit dem Alltag.

Welche mysteriösen Ereignisse die Kinder erleben können, welchen Menschen und Orten sie begegnen und wie die Geschichte womöglich beginnt und endet, ist durch das Mysterium vorgegeben. Um Ideen für Alltagsszenen zu bekommen, mache dich mit den Kindern vertraut (siehe unten).

DAS ALLTAGSLEBEN AUSSPIELEN

Um Szenen aus dem Alltag zu entwerfen, solltest du die Charakterbögen der Spieler konsultieren und mit der Gruppe sprechen, um dir ein Bild von den Problemen, Beziehungen und dem Stolz der Kinder zu machen.

ALLTAGSSZENEN OHNE UNMITTELBAREN ÄRGER

- Papa sitzt mit Ruß im Gesicht in der Küche und erzählt dir voller Stolz, dass er in der Nacht einen Brand gelöscht hat.
- Papa will deine Lieblingsturnschuhe wegwerfen und neue kaufen.
- Mama fragt, ob sie hereinkommen und sich auf dein Bett setzen darf, und bittet dich, ihr von deinem Tag zu erzählen.
- Du darfst vor der ganzen Klasse deine Hausaufgaben über Feuerwehrleute vorlesen.
- Du sitzt mit deiner Mutter in der Küche und isst Haferbrei, während im Radio euer Lieblingslied läuft.





ALLTAGSSZENEN MIT ÄRGER

- Du wachst mitten in der Nacht auf. Mama ist gerade nur mit einem Nachthemd bekleidet im Wald verschwunden, und Papa ist auf der Arbeit.
- Mit einem Baseballschläger in der Hand und einem breiten Grinsen erwartet Tony dich auf dem Weg zum Strand.
- Papa klopft wütend an deine Zimmertür. Er hat herausgefunden, was unten am Hafen passiert ist.
- Mama wirft Gegenstände durchs ganze Haus, weil sie glaubt, dass Papa sie betrügt. Der hat sich in der Garage eingeschlossen.
- Papa will, dass du dich nicht mehr mit Sarah triffst, weil er sie für seltsam hält.
- Du findest heraus, dass dein Vater eine Affäre mit der Mutter eines deiner Freunde hat.

Berücksichtige auch die Antworten, die dir die Spieler auf die Fragen am Ende der Charaktererschaffung gegeben haben. Notiere deine Ideen, wann immer dir etwas einfällt, und hebe sie dir für später auf.

Alltagsszenen können kurz sein und keine größere Bedeutung haben. Sie veranschaulichen das normale Leben in der Vorstadt als Kontrast zu den fantastischen Ereignissen des Mysteriums und bieten den Spielern Gelegenheit, ihre Charaktere besser kennenzulernen. Alternativ kannst du auch Alltagsszenen mit offensichtlichen Problemen vorgeben, die die Kinder möglicherweise mit Ärger konfrontieren. Links und auf der vorherigen Seite findest du Beispiele für beide Arten von Alltagsszenen.

Manchmal besteht auch eine Verbindung zwischen dem Mysterium und dem Alltag: Der Onkel, der zu Besuch kommt, ist auch der Wissenschaftler, der die seltsamen Kreaturen im Wald freigelassen hat. Mama wurde mit dem Gedankenvirus infiziert, dem ihr auf der Spur seid. Es stellt sich heraus, dass ein älterer Bruder den Roboter gestohlen hat, den ihr sucht.



EINZEL- ODER GRUPPENSZENEN

Szenen aus dem Alltag konzentrieren sich tendenziell eher auf einzelne Kinder als auf die gesamte Gruppe. Halte solche Szenen daher kurz und prägnant und ziehe sie nicht unnötig in die Länge. Ansonsten müssen die anderen Spieler recht lange warten und zuhören, was zwar für ein oder zwei Szenen Spaß macht, aber nicht viel länger. Alternativ kannst du auch nach Möglichkeiten suchen, um mehrere Charaktere in einer Szene unterzubringen: Ein Kind könnte nach der Schule mit zu einem anderen nach Hause gehen, um mit ihm zu spielen. Die anderen Gruppenmitglieder könnten mitbekommen, wie einer von ihnen gehänselt wird. Die Eltern laden alle Freunde zum Abendessen ein. Eine einfache Möglichkeit ist auch, dass zwei Kinder Geschwister sind oder aus irgendeinem Grund zusammenwohnen.

Sollte es nicht möglich sein, mehrere Kinder in eine Szene einzubinden, kannst du die Spieler ausnahmsweise auch einmal NSC übernehmen lassen.

EIN ÜBERBLICK ÜBER DAS MYSTERIUM

Ein Mysterium wird in sechs Phasen gespielt: Vorstellung der Kinder, Einführung des Mysteriums, Lösung des Mysteriums, Showdown, Nachspiel und Veränderung. Die Spielleiterin entscheidet, ob sie sich strikt an diese Phasen hält oder improvisiert. Einige Gruppen mögen es lieber, wenn die Spielleiterin auf den Wechsel zur nächsten Phase hinweist, andere bevorzugen es, dass sie die Struktur der Handlung für sich behält, damit es sich eher so anfühlt, Teil einer Geschichte zu sein, in der alles passieren kann.

DIE PHASEN DES MYSTERIUMS

1. **Vorstellung der Kinder** – Jedes Kind bekommt eine eigene Alltagszene, mit oder ohne Ärger.
2. **Einführung des Mysteriums** – Die Kinder entdecken etwas Seltsames oder Gefährliches, das sie zu untersuchen beginnen.
3. **Lösung des Mysteriums** – Die Kinder suchen Schauplätze auf, finden Hinweise und bewältigen Ärger, während sie sich gleichzeitig den Herausforderungen ihres alltäglichen Lebens stellen müssen. Dies ist der Kern des Mysteriums, die Phase, in der die meisten Szenen stattfinden.
4. **Showdown** – Die Kinder haben das Mysterium ergründet und müssen nun versuchen, das Geschehen aufzuhalten, oft in einer dramatischen Szene, in der alles auf dem Spiel steht.
5. **Nachspiel** – Das Mysterium wurde gelöst. Selbst wenn die Kinder nicht erfolgreich waren, ist ihr Leben weitgehend wie zuvor. Jedes Kind bekommt eine Alltagsszene.
6. **Veränderung** – Die Spieler dürfen die Probleme, Beziehungen, den ikonischen Gegenstand und Stolz ihres Charakters ändern. Die Kinder erhalten Erfahrungspunkte, mit denen Fertigkeiten gesteigert oder erworben werden können.



PHASE 1 - VORSTELLUNG DER KINDER

Das Mysterium beginnt immer damit, dass jedes der Kinder eine Alltagsszene erlebt, mit oder ohne Ärger. Sie hilft den Spielern, ihren Charakter kennenzulernen, und stellt diesen der übrigen Gruppe vor. Die Spielleiterin kann die Szenen selbst vorgeben, wobei sie sich stets von den Problemen, dem Stolz und den Beziehungen der Kinder inspirieren lassen kann, oder die Spieler um Vorschläge bitten. Ein allgemeiner Tipp ist, einfach die offensichtlichste Szene zu wählen. Denkt nicht zu viel darüber nach.

Sobald sich die Szene beendet anfühlt, sollte die Spielleiterin sie abschließen und dann zur nächsten übergehen. Es ist ratsam, diese ersten Alltagsszenen eher kurz zu halten. Im Anschluß an Phase 1 werden die meisten Szenen dann mit allen anwesenden Charakteren gespielt, die darin als Gruppe handeln.

BEISPIEL

Die Spielleiterin: *Okay, legen wir los! Es ist ein feuchtes und regnerisches Wochenende im Oktober. Es gibt Gerüchte über Gehaltskürzungen beim Loop, viele Erwachsene sind gereizt und schweigsam. Draußen ist es schlammig und dunkel. Blätter bedecken den Boden und der vom See kommende Wind treibt die Kälte und den Geruch nach Wasser und Fisch über die Insel. Wer möchte die erste Szene spielen?*

Spieler 1 (Olle): *Darf ich anfangen?*

Die Spielleiterin: *Klar. Hast du eine Idee oder möchtest du, dass ich dir eine Szene vorschlage?*

Spieler 1: *Mir fällt was ein. Ich sitze in meinem Zimmer, weil meine Mutter mir Hausarrest aufgebrummt hat, und warte darauf, dass mein Vater nach Hause kommt und mir eine Predigt hält.*

Die Spielleiterin: *Was hast du angestellt?*

Spieler 1: *Mama hat mich dabei erwischt, wie ich in ihrem Medizinschrank herumgestöbert habe.*

Die Spielleiterin: *Du hörst deine Mutter im Erdgeschoss umherlaufen. Plötzlich ertönt das vertraute Geräusch eines parkenden Autos: Dein Vater ist zu Hause. Einen Moment später öffnet sich die Vordertür und die Stimmen deiner Eltern dringen gedämpft nach oben, aber du kannst nicht genau verstehen, was sie sagen. Was tust du?*

Spieler 1: *Ich sitze auf meinem Bett und sortiere wütend meine Garbage-Pail-Kids-Karten. Mama hat total überreagiert.*

Die Spielleiterin: *Dein Vater kommt nach oben.*

PHASE 2 - EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS

Phase 2 stellt das Mysterium vor. Lass die Gruppe auf etwas stoßen oder von etwas hören, das ihre Neugier weckt. Dies passiert normalerweise während einer einzelnen Szene, in der alle Kinder anwesend sind, kann aber auch auf mehrere Szenen ausgedehnt werden. Wurde das Mysterium eingeführt, ohne dass alle Charaktere anwesend waren, solltest du eine Szene einbauen, in der alle beisammen sind und sich austauschen können, bevor du mit Phase 3 fortfährst.

Denke an die wahren Begebenheiten hinter den seltsamen Ereignissen, um zu entscheiden, wie du das Mysterium einführen möchtest. Lass die Kinder einen kurzen Blick darauf erhaschen, dass etwas nicht stimmt oder anders ist, aber offenbare noch nicht das ganze Ausmaß der Geschehnisse. Etwas ist verschwunden, etwas taucht auf, das nicht da sein sollte, ein Gerücht macht die Runde oder ein Problem tritt auf, das gelöst werden muss.

Wenn die Kinder nicht daran interessiert zu sein scheinen, das Mysterium zu untersuchen, solltest du die Spieler an die Motivation ihrer Charaktere erinnern.

PHASE 3 - LÖSUNG DES MYSTERIUMS

Dies ist der umfangreichste Teil des Mysteriums, in dem die meisten Szenen stattfinden werden. Die Kinder besuchen Schauplätze und interagieren mit NSC, um Hinweise zusammenzutragen, bewältigen Ärger und versuchen, mehr über das Mysterium herauszufinden.

Wechsle zwischen Szenen zum Mysterium und dem Alltag ab und plane sie nach Möglichkeit so, dass alle Kinder anwesend sind. Wurde die Gruppe für eine oder mehrere Szenen getrennt, solltest du eine einstreuen, in der alle anwesend sind. Du kannst dabei auch die Spieler einbinden, indem du sie fragst: „Wo trefft ihr euch und was tut ihr?“

Du kannst in einer Szene auch improvisieren und die Gruppe mit neuem Ärger konfrontieren, je nachdem, was passiert ist: Ein Hausmeister taucht auf oder ein Wachhund entdeckt die Kinder.

DIE KARTE

Ein Kernelement von Phase 3 ist normalerweise eine Karte des Bereichs rund um den Loop, in dem das Mysterium spielt. Lege sie für alle sichtbar auf den Tisch. Die meisten Mysterien verwenden zwei Karten: eine für die Gruppe und eine geheime für die Spielleiterin, auf der alle Schauplätze bereits markiert sind.



TYPISCHE ARTEN, DAS MYSTERIUM ZU BEGINNEN

- Ein Nachbarskind ist verschwunden.
- Gerüchte um einen ausgerissenen Roboter, der das Land durchstreift, machen die Runde.
- Beulen, die wie Augen aussehen, wachsen auf den Körpern der Kinder.
- Mitten in der Stadt taucht ein seltsames Haus auf, und die Erwachsenen verhalten sich so, als wäre es schon immer dort gewesen.
- Eines der Kinder findet einen Riss im Boden, der zu einem gewaltigen Netzwerk aus Gängen führt.
- Ein seltsames Mädchen kommt neu in die Klasse der Kinder.
- Ein Cyborg versteckt sich im Holzschuppen.
- Die Bona-Türme flackern und verschwinden für einige Sekunden.
- Jemand bringt Falschgeld in Umlauf.
- Katzen verschwinden.
- Die Erwachsenen reden hinter vorgehaltener Hand über seltsame Brände.
- Jemand hat eine alte Karte in der Schulbank eines Kindes deponiert.
- Ein Mann mit einem Gewehr versteckt sich im Wald und redet in einer Fremdsprache in ein Walkie-Talkie.



In einem Mysterium, das über eine oder zwei Sitzungen gespielt wird, gibt es für gewöhnlich drei Schauplätze, die in dieser Phase aufgesucht werden sollten. Wenn du deine eigenen Mysterien schreibst, kannst du mehr oder auch weniger dieser besonderen Orte einplanen.

SCHAUPLÄTZE

An jedem Schauplatz können die Kinder normalerweise irgendeine Art von Hinweis und/oder Ansätze für möglichen Ärger finden. Die Orte können alltäglich oder auch fantastisch sein – von einer Müllkippe über eine Schulcafeteria bis hin zu einer Roboterfabrik oder einem Portal zu anderen Teilen der Welt oder sogar in andere Zeiten ist alles möglich.

Es ist kein Beinbruch, wenn die Kinder nicht alle Schauplätze aufsuchen, denn du kannst sie dir für spätere Mysterien aufheben. In manchen Mysterien ist recht offensichtlich, welche Schauplätze besucht werden sollten und wie man sie erreicht. In anderen Fällen muss Ärger bewältigt werden, um zu erfahren, wohin man gehen muss und wie man dorthin kommt. **KONTAKT** und **BEGREIFEN** können verwendet werden, um Hilfe und Informationen zu erhalten.

HINWEISE

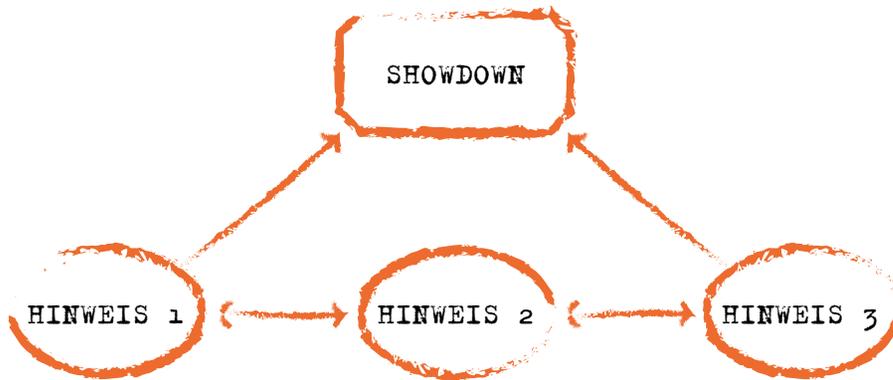
Ein Hinweis verrät etwas Wichtiges über das Mysterium. Es kann sich um eine Information oder Tratsch handeln, einen Gegenstand, ein Tagebuch, eine Zeichnung, Spuren im Schlamm oder ein Ereignis, das etwas offenbart. Du kannst Hinweise miteinander verbinden, sodass der erste zum zweiten führt, der wiederum zum dritten und so weiter, bis die Kinder schließlich in der Lage sind, das Mysterium zu lösen. Alternativ können drei Hinweise jeweils in dieselbe Richtung weisen oder wie Puzzlestücke miteinander verknüpft sein, sodass die Kinder alle drei benötigen, um das Gesamtbild zu verstehen, sie aber in beliebiger Reihenfolge gefunden werden können.

HINWEISE KÖNNEN VERRATEN ...

- wohin man als Nächstes gehen soll,
- was passieren wird,
- was passiert ist,
- wer an der Sache beteiligt ist,
- wo man weitere Informationen finden kann,
- wie man das Problem löst,
- wie man eine seltsame Maschine bedient oder mit einer Kreatur kommuniziert,
- was die Kinder bedroht,
- wie man zu einem bestimmten Ort oder in eine bestimmte Zeit gelangt,
- oder etwas anderes.

BEISPIELE FÜR SCHAUPLÄTZE MIT ÄRGER UND HINWEISEN

- „Lotter“ Lundqvist ist ein zwanzigjähriger ehemaliger Hockeyspieler, der in einem baufälligen Haus im Wald von Mörby lebt. Er weiß, dass der Bruder eines der Kinder den verschwundenen Roboter gestohlen hat, aber er wird es ihnen nicht freiwillig verraten. Seine Augen sind eingesunken, sein Tonfall ist aggressiv und sein Atem stinkt nach Alkohol.
- Am Strand des Sees finden sich Spuren einer vierbeinigen Kreatur im Sand, die aus dem Wasser gekommen zu sein scheint. Eine der Rieseneidechsen versteckt sich im Gebüsch und bewacht ihre Eier. Sie wird angreifen, wenn die Kinder ihr zu nahe kommen.

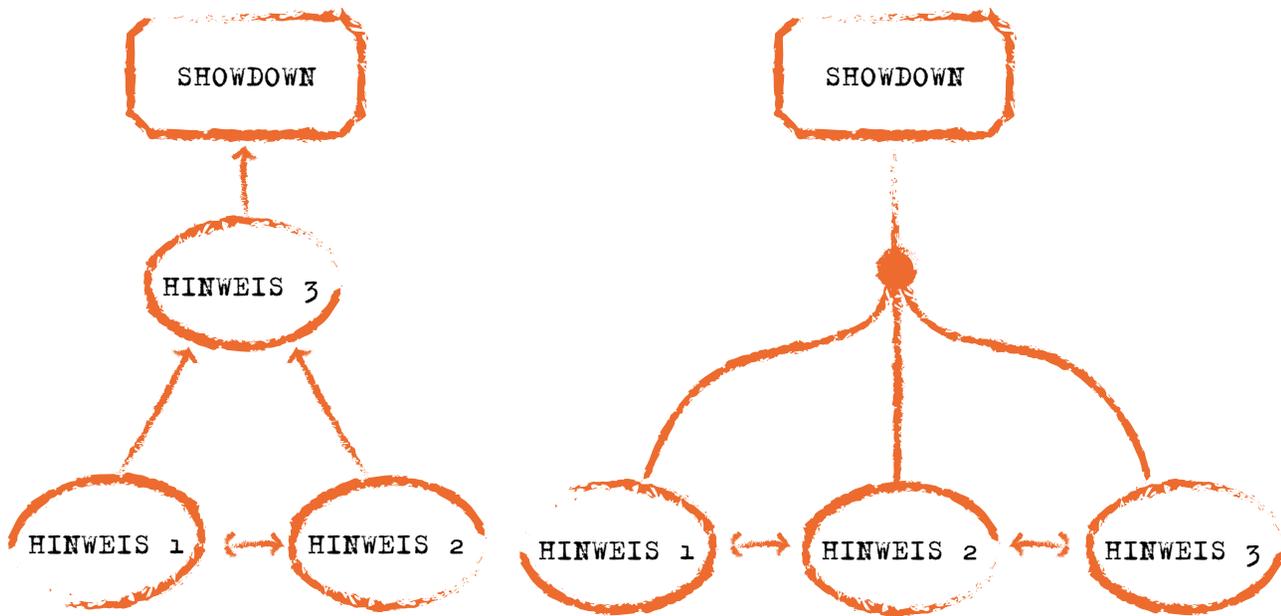


- In einem rostigen Magnetrinschiff liegen ordentlich sortierte Werkzeuge zur Cyborg-Wartung, die an eine Autobatterie angeschlossen und so unter Strom gesetzt wurden. Hier lebt eindeutig jemand, und diese Person scheint etwas mit den entlaufenen Cyborgs zu tun zu haben. Der Rost macht es gefährlich, sich im Schiffswrack zu bewegen – die Kinder laufen Gefahr, durch die Decks zu brechen und auf die Felsen darunter zu stürzen.
- Die Kinder entdecken in einem unterirdischen Gangsystem einen Raum, in dem offenbar der entführte Junge versteckt war. Sie finden einen Stuhl mit einem Seil, leere Konservendosen und Tüten mit Süßigkeiten, aber auch eine verborgene Notiz, die der Junge heimlich zurückgelassen hat. Mit Schmutz hat er das Wort „Onkel“ auf ein altes Taschentuch geschmiert. Die Tunnel sind dunkel und labyrinthartig angelegt, sodass man sich sehr leicht verlaufen kann.
- Auf dem Schreibtisch im Labor des vermissten Wissenschaftlers liegt eine Blaupause, aus der man kaum schlau wird. Sie zeigt allerdings, dass der Forscher an einem riesigen Kampfroborer gearbeitet hat. Unter seinen Besitztümern findet sich ein Adressbuch mit nur einem Eintrag: „Süße Maya, Kungsberga“. Es gilt als Ärger, an den Wachen und Wissenschaftlern vorbei zum Schreibtisch zu gelangen.

BEISPIEL FÜR EINEN COUNTDOWN

1. Eine andere Gruppe von Kindern stiehlt einen Roboter.
2. Sie wird erwischt.
3. Die Polizei will die Kinder festnehmen, aber diese lassen den Roboter angreifen.
4. Sie benutzen die Maschine, um einen Kiosk auszurauben.
5. Schuldirektor Larsson versucht sie aufzuhalten, wird jedoch schwer verletzt.
6. Die Gruppe versteckt sich im Norden von Svartsjölandet.
7. Eines der Kinder versucht sich fortzuschleichen, um seiner Mutter alles zu sagen, doch die anderen entdecken es und befehlen dem Roboter, es einzufangen.
8. Die Kinder benutzen die Maschine, um eine Bank auszurauben, doch der Roboter hat eine Fehlfunktion und verletzt viele Menschen, bevor er in die Wälder flüchtet.





WERKZEUGE FÜR PHASE 3

Phase 3 ist der Hauptteil der Geschichte. Im Folgenden findest du ein paar nützliche erzählerische Kniffe, die du als Spielleiterin anwenden kannst.

GLÜCKSFALL: In manchen Mysterien kommt es zu einer Art Intervention des Schicksals, einem Ereignis, das genutzt werden kann, wenn die Kinder die Hinweise nicht deuten oder finden können oder die Zeit knapp wird. Irgendetwas hilft ihnen, das Mysterium zu lösen und so zum Showdown überzugehen: *Ein Brief fällt aus einem Buch. Der Kollege des verschwundenen Wissenschaftlers ruft die Eltern eines Kindes an. Der Gesuchte wird dabei gesehen, wie er durchs Dorf fährt.* Du solltest darauf achten, diesen Trick nicht zu oft anzuwenden, da sich die Spieler vielleicht betrogen fühlen, weil sie die Auflösung nicht selbst herbeigeführt haben.

RÄTSEL: Einige Mysterien verwenden Rätsel, die von den Spielern statt ihren Charakteren entschlüsselt werden müssen. Beispiele hierfür sind in einem Code geschriebene Texte oder Teile einer Karte, die korrekt zusammengefügt werden müssen. Sage den Spielern deutlich, dass dieses Geheimnis nicht mit Fertigkeiten aufgeklärt werden kann. Oft werden Rätsel in Form eines Zettels, Dokuments oder Objekts an die Spieler ausgegeben.

MEHR KARTEN: Zeichne während des Mysteriums neue Karten (schnelle Skizzen reichen völlig aus), die Häuser und andere Orte darstellen, an denen Szenen stattfinden, um den Spielern einen Überblick über das Geschehen zu geben.

COUNTDOWN: Mysterien können einen Countdown besitzen (Beispiel siehe links), was bedeutet, dass die Ereignisse Schritt für Schritt eskalieren, wenn die Kinder es nicht verhindern. Die letzte Stufe eines Countdowns hat oft eine Katastrophe für die Siedlung, die Kinder oder jemanden anderen zur Folge.

BEISPIEL FÜR EINEN GEGENSPIELER-COUNTDOWN

1. Die Räuber spionieren die Kinder aus.
2. Sie rufen bei den Eltern an und belügen sie, damit diese die Kinder zwingen, zu Hause zu bleiben.
3. Die Räuber bedrohen die Kinder.





Lass den Countdown in regelmäßigen Abständen fortschreiten, ohne es den Spielern direkt mitzuteilen. Beschreibe stattdessen die Auswirkungen in einer Szene. *Wenn der nächste Schritt darin besteht, dass die Pyromanin ein weiteres Haus in Brand setzt, sagst du einem der Kinder, dass es mitten in der Nacht durch Rufe und Rauchgeruch geweckt wird. Als es aus dem Fenster schaut, sieht es das brennende Haus der Nachbarn.*

GEGENSPIELER-COUNTDOWN: Sind ein oder mehrere Antagonisten für die wahren Ereignisse hinter dem Mysterium verantwortlich, könnten sie die Kinder daran zu hindern versuchen, etwas über das Geschehen herauszufinden. Dies wird als Gegenspieler-Countdown bezeichnet und eskaliert normalerweise zum nächsten Schritt, wann immer die Gruppe einen weiteren Hinweis findet oder es ihr nicht gelingt, ihre Aktionen vor den Gegenspieler-NSC zu verbergen.

Die Antagonisten können den Kindern Probleme bereiten, sie ausspionieren, bedrohen oder sogar angreifen. *Nachdem die Kinder das Geldversteck der Gangster gefunden haben, gibst du eine Szene vor, in der eines der Kinder zum Schulleiter gerufen wird: In seiner Schulbank wurde etwas Illegales gefunden. Die Gangster versuchen, das Kind anzuschwärzen.*



WENDEPUNKT: Ein Wendepunkt ist ein unerwartetes Ereignis, das die Situation grundlegend verändert. Es geschieht meist gegen Ende von Phase 3 und führt häufig zum Showdown. Der Wendepunkt kann mit einem Schauplatz, einem Countdown oder dem Glücksfall verknüpft sein.

PHASE 4 - SHOWDOWN

Der Showdown ist das Finale des Mysteriums. Er kann sich um einen bestimmten Schauplatz, eine Person, ein Ereignis oder alles gleichzeitig drehen. Die Kinder haben das Mysterium gelöst und müssen nun verhindern, dass etwas Schlimmes passiert, vielleicht müssen sie ein entführtes Kind befreien, ein Portal schließen oder einen Roboter einfangen.

Manchmal benötigen die Kinder Hilfe von der Polizei oder anderen Erwachsenen, aber normalerweise müssen sie die Probleme selbst lösen. Sorge dafür, dass alle Charaktere während der Konfrontation anwesend sind, damit kein Spieler diese wichtigen Szenen verpasst. Der Showdown ist häufig mit Großem Ärger verbunden (siehe Seite 70).

Versagen die Kinder, können sie es bisweilen noch einmal versuchen. Falls nicht, endet die Phase und ihr geht zum Nachspiel über. Selbst wenn der Showdown erfolgreich überstanden ist, kann es Dinge geben, die die Kinder an dem Mysterium nicht verstehen. Verwende diese losen Enden als Inspiration für neue Geschichten.

PHASE 5 - NACHSPIEL

Das Leben geht weiter. Im Anschluss an den Showdown solltest du mit jedem Charakter eine Alltagsszene spielen, die Minuten, Stunden oder Tage nach den turbulenten Ereignissen stattfinden kann. Trotz des Heldentums der Kinder hat sich nichts geändert – die Eltern streiten sich noch immer und Mathetests sind auch nicht leichter geworden. Niemand glaubt den Kindern, wenn sie von den seltsamen Dingen erzählen, die sie gesehen haben. Alle Beweise wurden zerstört oder können auf andere Weise abgetan werden.

Diese Szenen umfassen normalerweise keinen Ärger. Wenn die Gruppe wenig Zeit hat, kannst du die Phase auch überspringen und stattdessen die Spieler kurze Momentaufnahmen aus dem Alltagsleben ihrer Charaktere beschreiben lassen.

PHASE 6 - VERÄNDERUNG

Sprich nach dem Mysterium mit den Spielern darüber, ob sich die Kinder verändert oder aus der Erfahrung etwas Neues gelernt haben. Jeder Spieler liest Motivation, Problem, Stolz, Ikonischen Gegenstand, Anker sowie Beziehungen seines Kindes laut vor und ändert diese, wenn er mag.

BEISPIELE FÜR WENDEPUNKTE

- Der Entführer ist eigentlich einer der Guten. Er versucht, Menschen das Leben zu retten, die bei einem fürchterlichen Sturm umkommen werden, den er mit seiner Zukunftsbrille vorausgesehen hat.
- Die alte Dame gibt dem Kind unerwartet die Belohnung und bietet es, nach Hause zu gehen, ohne die fehlende Halskette gefunden zu haben. Die alte Dame wurde von ihrem Sohn einer Gehirnwäsche unterzogen, der ein Dieb und Erfinder seltsamer Gerätschaften ist.
- Der Onkel, der die Familie eines der Kinder besucht, ist in Wirklichkeit ein Roboter.
- Die Studentin mit einem Faible für Astronomie muss gelogen haben! Es ist ihr Blut am Messer, und jetzt ist die Person, die sie ermorden will, mit ihr allein.

BEISPIELE FÜR SHOWDOWNS

- Der verrückte Wissenschaftler versteckt sich in seinem Unterschlupf und ist kurz davor, ein Schwarzes Loch zu öffnen. Zwei mechanische Bulldoggen bewachen das Versteck.
- Der elektrische Sturm fegt durch die Stadt und zerstört alle elektronischen Geräte. Die Kinder müssen ihn mit den Gegenständen aufhalten, die sie selbst gebaut oder gefunden haben.
- Die affenähnliche Kreatur steht auf dem riesigen Kühlturm und ist im Begriff, das Gebäude in seine Heimatwelt zu transportieren.
- Die Kinder finden endlich die Leiche, die halb im Sumpf versunken ist. Der Mörder beobachtet die Gruppe durch ein Fernglas. Er wird sie nicht davonkommen und der Polizei alles erzählen lassen.
- Die Kirche von Stenhamra knistert vor Energie und schwebt in die Luft. Die Kinder müssen verhindern, dass sie sich in ihre Atome auflöst.



Meist belässt man diese Aspekt, wie sie waren. Manchmal jedoch, wenn ein Spieler eine Facette seines Charakters nicht mehr interessant genug findet oder während des Mysteriums etwas Bedeutsames passiert ist, sind Veränderungen durchaus sinnvoll. Falls das Kind sein Problem gelöst hat, wähle ein neues. Lass dich von den erlebten Ereignissen inspirieren.

Zwischen den Mysterien werden alle Zustände geheilt. Wenn Zeit vergangen ist und das Kind unterdessen Geburtstag hatte, erhöhst du einen Attributwert um 1 (siehe Seite 58), verlierst aber auch dauerhaft 1 Glückspunkt. Ein Kind, das 16 Jahre alt geworden ist, beginnt seinen nächsten Lebensabschnitt und hört auf, mysteriöse Geschehnisse zu untersuchen. Erschaffe einen neuen Charakter.

Auch ohne diese Voraussetzung zu erfüllen, können die Spieler zwischen zwei Mysterien entscheiden, ein neues Kind spielen zu wollen. Nach wie vor sollte es in der Gruppe jeden Archetyp idealerweise nur einmal geben.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Nach dem Mysterium – oder der Sitzung, falls die Geschichte noch nicht abgeschlossen ist – erhalten die Kinder Erfahrungspunkte (EP), mit denen sich Fertigungsstufen verbessern lassen. Lies der Gruppe die fünf Fragen vor (siehe unten). Jeder Charakter erhält 1 EP für jede Frage, die der Spieler mit „Ja“ beantworten kann.

Keine Fertigkeit darf über Stufe 5 hinaus gesteigert werden und jedes Kind höchstens 10 EP aufsparen. EP können nur vor oder nach einer Sitzung ausgegeben werden, niemals während des Spiels.

FRAGEN NACH ERFAHRUNG

1. Hast du an der Spielsitzung teilgenommen? (Jedes anwesende Kind bekommt immer mindestens 1 EP.)
2. Musstest du aufgrund deines Problems oder deiner Beziehungen Ärger bewältigen?
3. Hast du deinen Stolz eingesetzt oder mit ihm gehadert?
4. Hast du dich für die anderen Kinder in Gefahr gebracht?
5. Hast du etwas Neues gelernt? (Und was?)

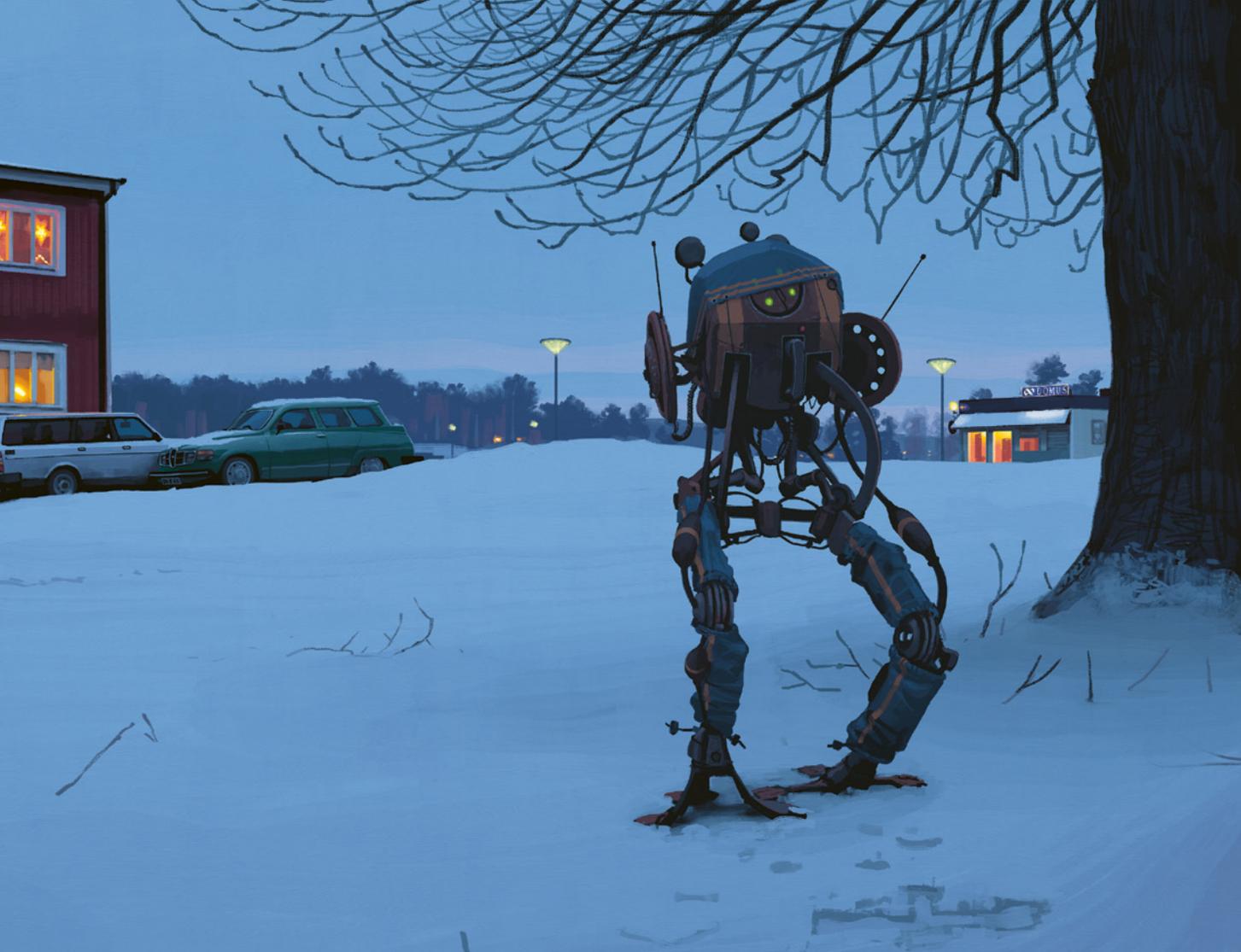


DIE RICHTIGE ATMOSPHÄRE

Die mysteriösen Umgebungen und die Atmosphäre sind Schlüsselemente von *Tales from the Loop*. Du und die Spieler sollten versuchen, ein Gefühl zu erzeugen, als befände man sich in den Bildern von Simon Stålenhag.

Um für die richtige Stimmung zu sorgen, können die Spieler beschreiben, wie ihre Kinder aussehen, was sie zum Frühstück essen, wie sie ihre Kleidung oder Haare zurechtmachen oder was sie lesen, bevor sie das Licht vor dem Schlafengehen ausknipsen. Du kannst beschreiben, wie die Wellen gegen die schroffen Klippen oder die Kühltürme krachen, die sich wie Vorboten des Untergangs über der Stadt erheben. Drei Themen sollten insbesondere hervorgehoben werden: Nostalgie, Alltag und die Maschinen.

Mit **NOSTALGIE** ist zum einen gemeint, wie die Kinder die Welt wahrnehmen, und zum anderen die Kindheit, die durch die Augen der Spieler gesehen wird. Freiheit, Gelegenheiten für alle möglichen Entdeckungen, seinen ersten Fisch fangen, auf einen Baum klettern oder mit Papa mitfahren, um einen Hamburger zu kaufen.



Der **ALLTAG** ist langweilig und mühsam. Erwachsene plagen die Kinder mit Regeln und Grenzen und lassen sie keine eigenen Entscheidungen treffen. Die hässliche Mütze, die deine Mutter dich zwingt zu tragen, verschwitzte Socken und jeden Montagmorgen Matheunterricht.

Die **MASCHINEN** sind zugleich Teil des Alltags und fantastisch. Sie sind allgegenwärtig mit ihrem Geruch nach Öl und Ozon, ihren quietschenden Bewegungen und schweren Schritten, beängstigend und faszinierend zugleich. Wie können sie überhaupt existieren? Die Erwachsenen leben in dem Irrglauben, sie könnten die Maschinen kontrollieren.

TIPPS FÜR DIE RICHTIGE ATMOSPHÄRE

- Sorge schon früh während des Mysteriums für die richtige Atmosphäre. Dann wird sich jeder daran erinnern und du musst später nicht mehr so viel Zeit auf Beschreibungen verwenden. Jeder am Tisch besitzt das gleiche Spielgefühl.
- Schaut euch gemeinsam Simon Stålenhags Bilder an.
- Konzentriere dich auf Einzelheiten. Du wirst nur selten alles beschreiben müssen, was man sehen oder hören kann, aber es ist immer gut, einige Details zu beschreiben. Das blonde Haar des Jungen, das sich hartnäckig weigert, artig am Hinterkopf anzuliegen, eine Möwe auf einem Felsen, die Augen des Cyborgs.
- Nutze alle deine Sinne. Beschreibe, was die Kinder sehen, hören, riechen, schmecken und fühlen.
- Nutze die Jahreszeiten und das Wetter. Ist es ein schöner Sommer mit goldenen Rapsfeldern oder ein regner Herbst mit schlammigen Feldern? Huflattich, der in der Sonne wächst, oder ein schneebedeckter Garten? Ist es windig oder prasselt Regen auf die verlassene Fabrik? Herbstwinde, die kalte Luft aus dem Norden bringen, Gartenmöbel, die tief in Garagen verstaubt wurden. In der Dunkelheit tasten sich Lichtstrahlen von Autoscheinwerfern über gewundene Straßen.
- Zuhause ist da, wo dein Herz ist. Wenn die Eltern sich streiten, fühlt sich das Haus kalt und unsicher an. Wenn es eine Feier gibt und Freude herrscht, stehen die Fenster offen und die Zimmer wirken einladend und freundlich.



- Die Mälارينseln sind von Wasser umgeben. Wo immer sie sich befinden, können die Kinder den See sehen oder riechen. Der Wind peitscht Wellen auf, der Geruch nach frisch gefangenem Fisch hängt in der Luft und in der Ferne sind Fischerboote zu sehen. Es gibt immer eine Insel oder einen Felsen, zu dem man schwimmen kann. Dieser Tipp gilt insbesondere für die Spielumgebung des schwedischen Loops.
- Teile dir die Verantwortung. Du solltest nicht alles selbst beschreiben. Stelle den Spielern Fragen und lass sie beschreiben, wie die Dinge aussehen und sich anfühlen. Achte darauf, dass jeder die Gelegenheit hat, etwas beizutragen.
- Die Erwachsenen leben außerhalb der Realität der Kinder. Ihre Unterhaltungen sind uninteressant oder verwirrend. Sie sehen dich mit müden Augen an, wenn sie so tun, als würden sie zuhören wollen. Unterdrück-

te Gefühle, Feiern mit zu viel Alkohol, misstrauische Fragen zu deinen Freunden und Aktivitäten.

- Nutze Vergleiche. Das Wrack des Frachtschiffs liegt wie ein verwundeter Elch auf der Seite, das Haus des Schulleiters kauert wie eine riesige Kröte auf dem Hügel, der Schlag in dein Gesicht klingt wie ein schweres Buch, das fallen gelassen wird.

NICHTSPIELERCHARAKTERE – MENSCHEN, KREATUREN UND MASCHINEN

In allen Mysterien kommen mehrere Nichtspielercharaktere (NSC) vor – Menschen, Kreaturen oder Maschinen –, die den Kindern entweder in die Quere kommen, sie um



GEGENSTÄNDE

Manchmal finden die Kinder Gegenstände, die so besonders sind, dass sie in bestimmten Situationen zusätzliche Würfel verleihen (siehe Kapitel 4). Dieser Bonus teilt den Spielern mit, dass das Objekt ein wichtiger Teil des Mysteriums und vielleicht sogar unerlässlich für den Erfolg der Gruppe ist. Um den Bonus nutzen zu können, muss der Spieler beschreiben, wie der Gegenstand ihm in der aktuellen Situation hilft und wie er ihn einsetzen möchte. Alle Gegenstände verschwinden oder versagen zwischen Mysterien, sofern sie nicht zu einem Ikonischen Gegenstand gemacht werden.

BEISPIELE FÜR GEGENSTÄNDE

Gegenstand	Bonus
Schwebefahrzeug	+2
Halluzinogenes Erfrischungsgetränk	+1
Abgerichteter Dinosaurier	+3
Baseballschläger	+1
Raketenschuhe	+3
Ski	+1
Schraubenschlüssel	+2
LKW	+1
Schusswaffe	+3
Leiter	+2

Sei vorsichtig, wenn du NSC mit Waffen ausstattest, die gegen die Kinder eingesetzt werden können. Die Spieler fühlen sich dadurch möglicherweise gezwungen, ihre Kinder ebenfalls zu bewaffnen, und ehe man sich versteht, verwandelt sich das Mysterium in eine Schießerei. Die Kinder sind allerdings weder Polizisten noch Superhelden, auch wenn sie sich großen Widrigkeiten entgegenstellen.

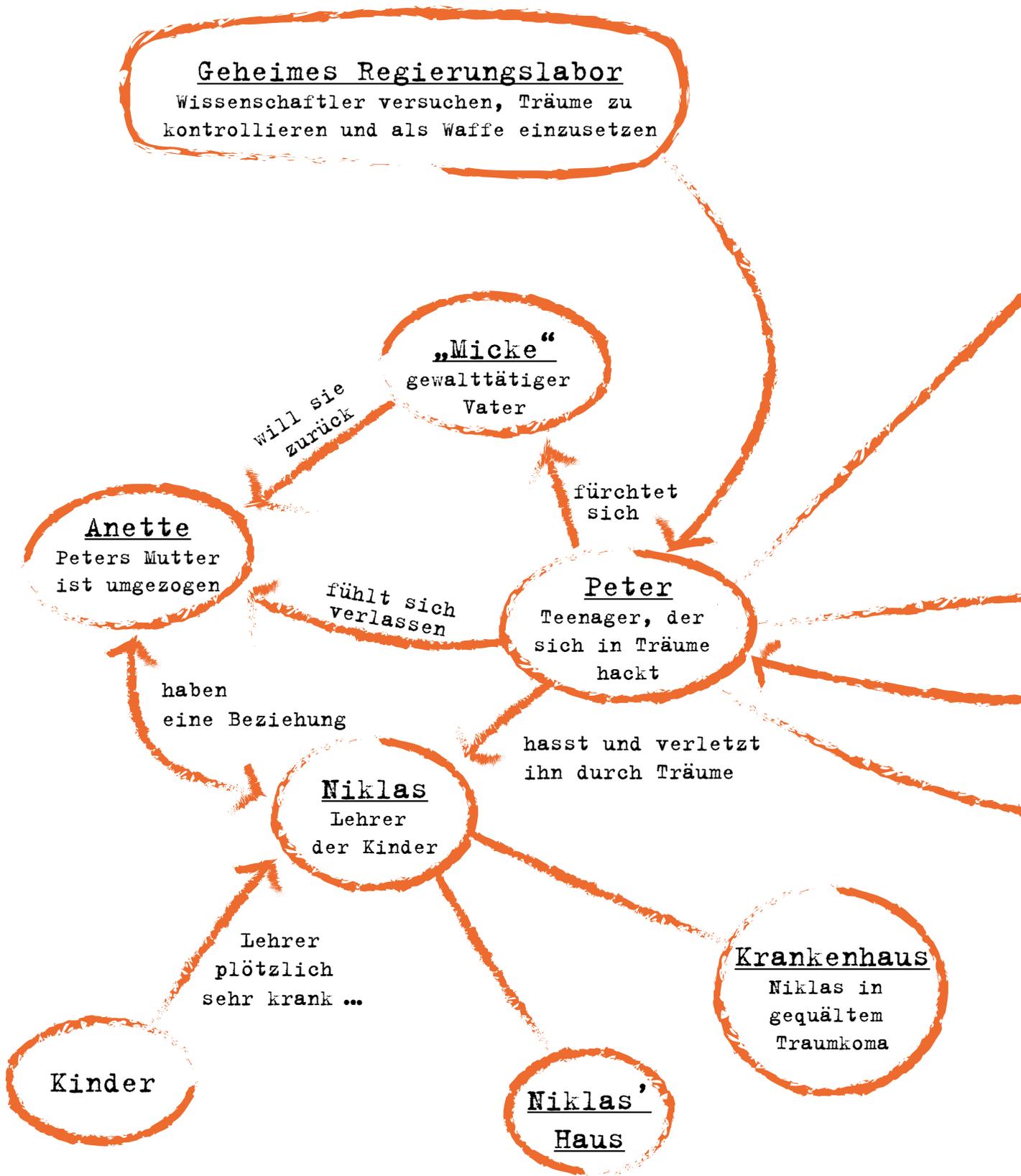
Hilfe bitten oder ihnen helfen. Es empfiehlt sich, gewöhnliche Menschen und Kreaturen zu mischen. Erwähne die NSC mit Namen und beschreibe dann kurz, wie sie aussehen, wie sie sich verhalten, was sie wollen, welchen Ärger sie verursachen können und ob sie einen Hinweis besitzen.

Versuche, jedem NSC ein auffälliges Detail zu verleihen, an dem die Spieler ihn wiedererkennen können – ein Stottern, eine rote Mütze, ein zorniger Blick oder ein gebrochener Schwanz. Einige NSC verfügen auch über Sonderattribute (siehe Kapitel 5).

Oft steckt ein aktiver Gegenspieler hinter dem Mysterium, jemand, der absichtlich Probleme verursacht und ganz sicher nicht aufgehalten werden will. Versuche, diese Personen nuanciert zu gestalten. Es gibt nur sehr wenige wirklich böse Menschen – die meisten haben einen Grund für ihr Verhalten. Sie könnten sich beleidigt, abgelehnt oder missverstanden fühlen.



Mindmap des Mysteriums „Träume werden wahr“

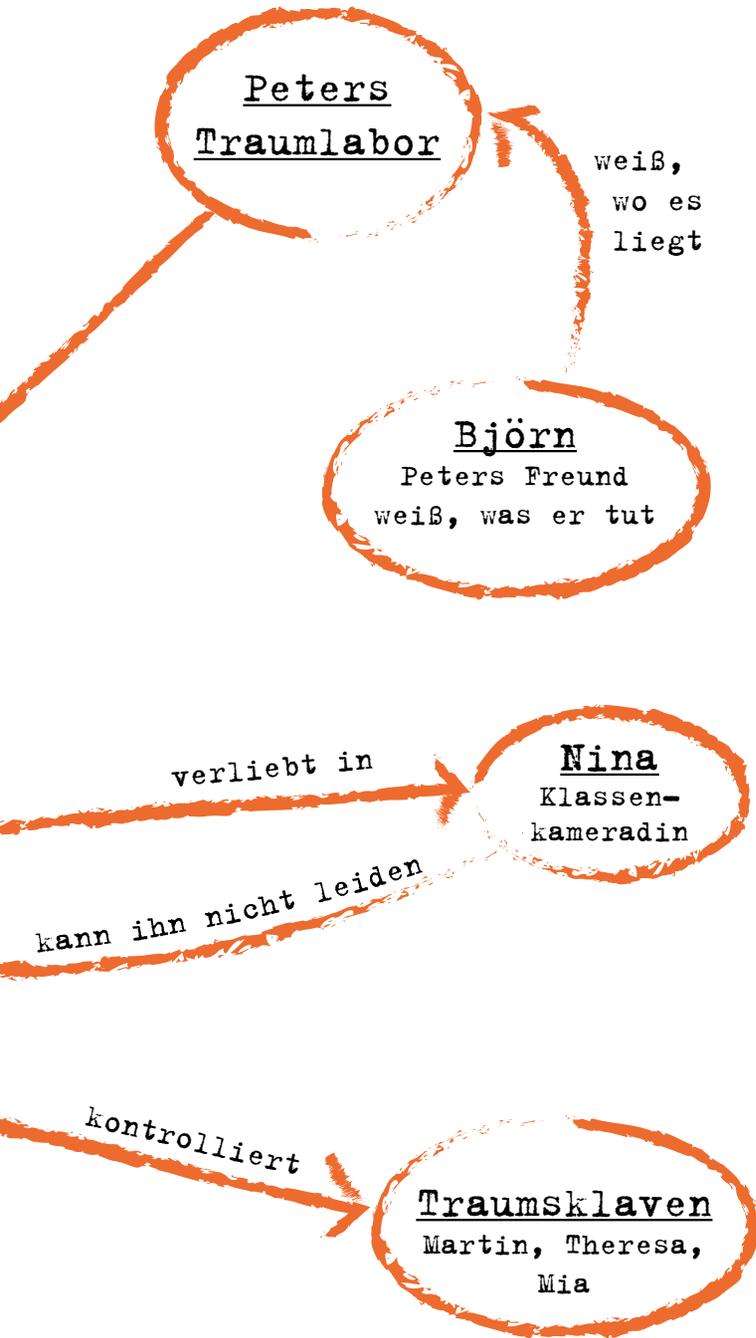


GRÖßERE MYSTERIEN UND KAMPAGNEN

Du kannst längere Mysterien erschaffen, die über mehrere Abende gespielt werden, indem du Phase 3 (die Lösung des Mysteriums) um weitere Schauplätze und NSC erweiterst oder du mehr Schauplätze in Phase 4 einstreust. Es kann hilfreich sein, eine Übersicht (siehe Beispiel links) über alle Schauplätze, NSC und Hinweise zu zeichnen und den Charakteren zu erlauben, sich frei durch die Geschichte zu bewegen.

Mehrere Mysterien können durch eine ihnen zugrunde liegende Wahrheit miteinander zu einer Kampagne verbunden werden, also einem längeren Handlungsbogen, der über viele Spielsitzungen hinweg gespielt wird. Das erste Mysterium könnte etwa als Einführung dienen, in der die Kinder nur einen kleinen Teil dessen erfahren, was vor sich geht. Die folgenden Mysterien offenbaren dann Stück für Stück mehr von der Wahrheit, während die Gesamtsituation dramatischer und ernster wird: Es steht mehr auf dem Spiel, als die Gruppe zunächst angenommen hat. Das letzte Mysterium sollte besonders bombastisch und gefährlich sein und spektakuläre Schauplätze und NSC bereithalten.

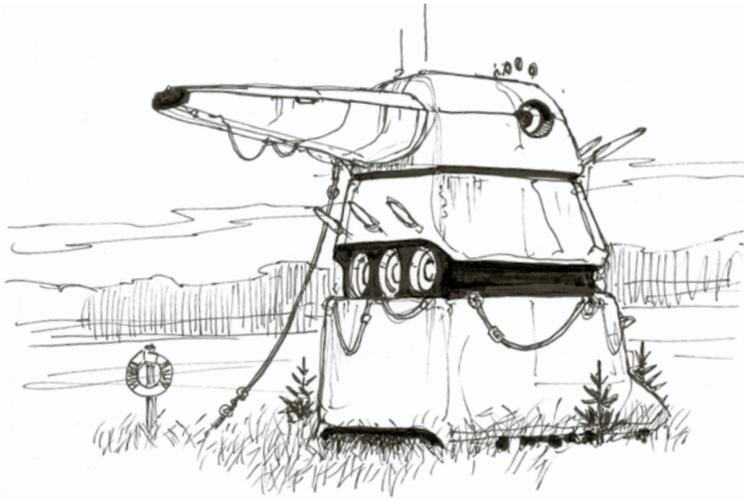
In einer Kampagne empfiehlt es sich, einige NSC und Schauplätze mehrmals aufzugreifen, um das Gefühl zu erzeugen, dass die Geschichten miteinander verbunden sind. Es ist wichtig, dass die Handlungen der Kinder in einem Mysterium Auswirkungen auf das nächste haben. Eine Kampagne besitzt oft einen eindeutigen Antagonisten, jemanden, den die Kinder finden und aufhalten müssen, und der sich im Gegenzug den Bemühungen der Gruppe widersetzt. Eine Kampagne kann einen Gegenspieler-Countdown aufweisen, der sich über mehrere Mysterien erstreckt.



STOLZ IN LÄNGEREN MYSTERIEN

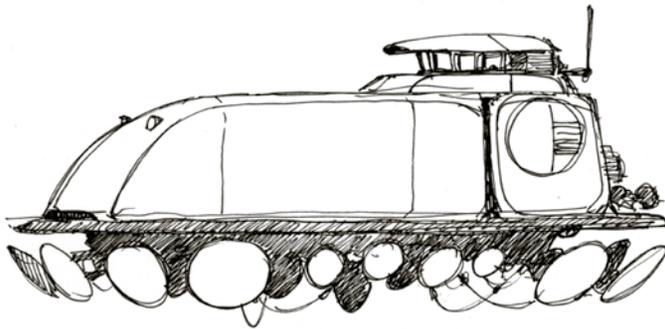
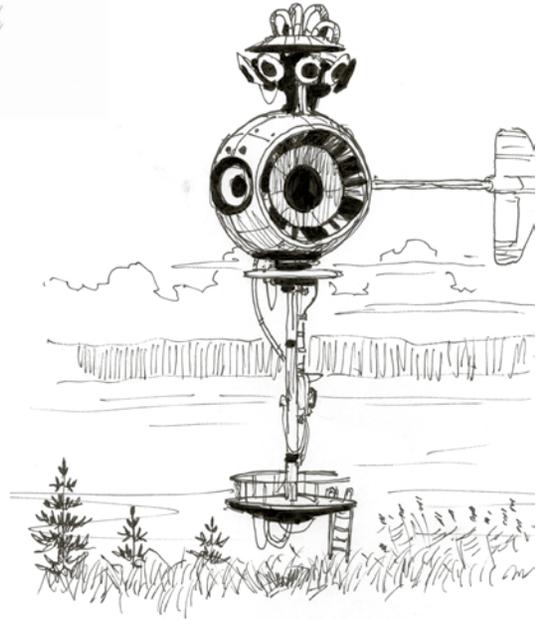
In Mysterien, die mehr als eine Sitzung in Anspruch nehmen, kannst du den Spielern erlauben, den Stolz ihrer Kinder einmal pro Sitzung anstatt einmal pro Mysterium einzusetzen.





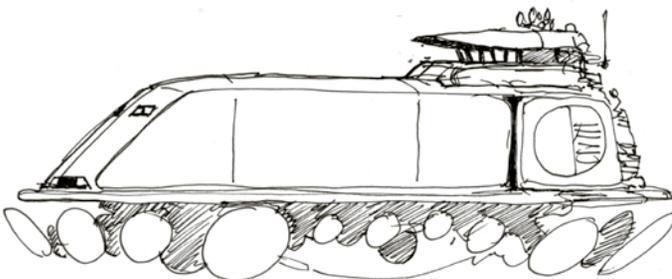
MALTEMANN MESSSTATION D1400: Diese in der Landschaft verteilten Messstationen sind ein häufiger Anblick in der Nähe des Loops. Wegen ihrer Form werden sie von den Einheimischen „Pinguine“ genannt.

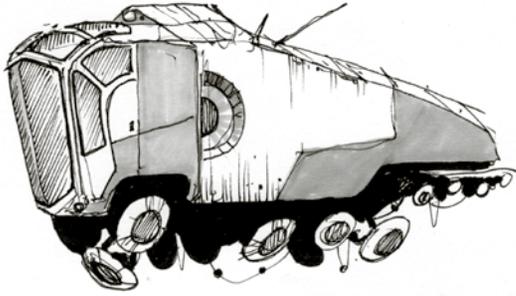
WARTUNGSMODUL PAARHUFER RE-15: Eine seltene Konstruktion, von der nur wenige Exemplare gebaut wurden. Das Wartungsmodul RE-15 wurde von Riksenergi in Auftrag gegeben und eigens für die Instandhaltung von Fluxstationen in Gewässern entworfen.



LIEBER-ALTA LOCKSCHIFFE M60 UND M75:

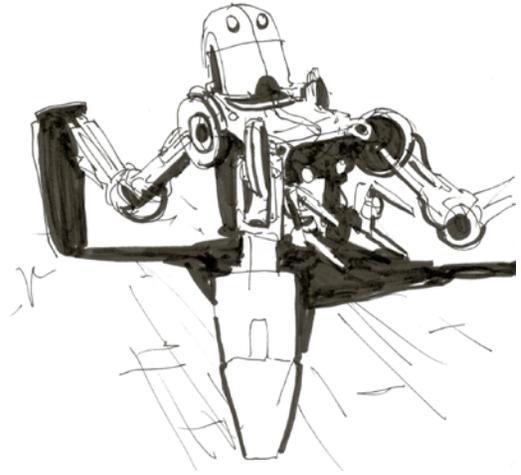
Diese klassischen Lastmaschinen sind ein typischer Anblick rund um den Loop. Sie erfüllen häufig einfache Wartungsaufgaben oder dienen als leichte Transporter.



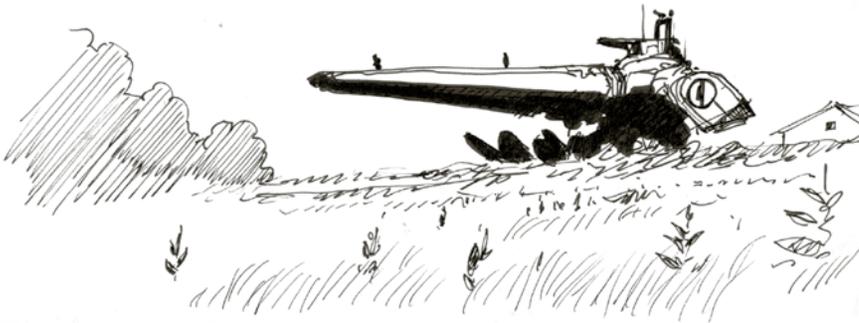


LIEBER-ALTA KABELWARTUNGSFAHRZEUG 12: Ein echtes Arbeitstier, das von den Kabeltechnikern von Riksenergi sehr geschätzt wird. Das KWF 12 ist auf den Mälارينseln oft im Betrieb zu sehen. Es ist weder wendig noch schnell, aber bekannt für seine Zuverlässigkeit und seinen hohen Fahrkomfort.

IWASAKA SPINNENSUCHROBOTER: Die japanischen Spinnenroboter sind manchmal im oder am Wasser oder entlang der Küsten zu sehen. Als Amphibienfahrzeuge sind sie begabte Schwimmer. Konstruiert wurden sie für die Messung von Strahlungswerten und für die Überwachung von Chemielecks rund um den Loop.



CORSAIR DELTA: Das elegante Design des Delta sorgt für Furore, wohin er auch fliegt. Der Delta wurde von der englischen Firma Corsair gebaut und ist mit seinem charakteristisch langen Nasenkegel eines der schönsten Magnetrinnschiffe, die heute im Einsatz sind. Eine Handvoll dieser Fahrzeuge wird von den Streitkräften und der Küstenwache eingesetzt.

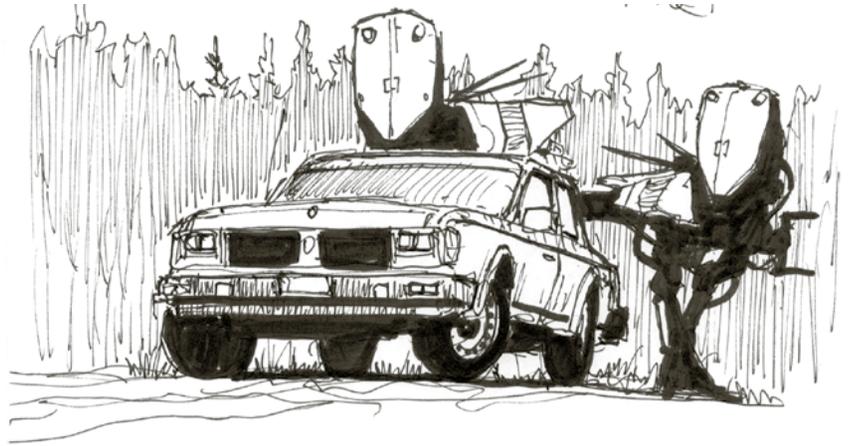


IWASAKA SBR-71: Ein frühes Modell, das ursprünglich für die japanischen Verteidigungskräfte gebaut wurde. Der SBR-71 wurde Mitte der 1970er Jahre für den zivilen Einsatz umgerüstet, und eine Handvoll wurde bis weit in die 80er von Riksenergi als Wartungsfahrzeuge betrieben.



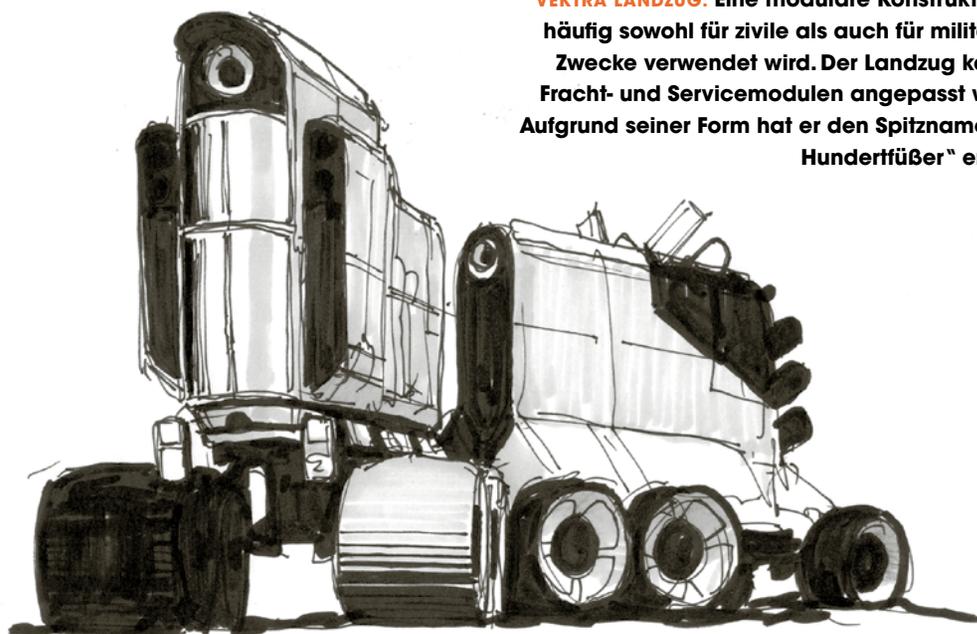
RIKSENERGI

ALTA ABM100: Allgemein bekannt als „Feuerwächter“ werden diese großen Roboter hauptsächlich für Wach- und Patrouilleneinsätze rund um den Loop und andere eingeschränkte Bereiche eingesetzt. Unter Kindern in der Region ist es zu einer Art Sport geworden, den Versuch zu unternehmen, die Roboter mit Leuchfeuern und Fackeln anzulocken.



VECTRA ATV, SERIE 2: Eine Version des beliebten Geländewagens von Vectra, angepasst an kältere Klimazonen. Der ATV 2 wird von Riksenergi sowie verschiedenen Rettungsdiensten eingesetzt.

VEKTRA LANDZUG: Eine modulare Konstruktion, die häufig sowohl für zivile als auch für militärische Zwecke verwendet wird. Der Landzug kann mit Fracht- und Servicemodulen angepasst werden. Aufgrund seiner Form hat er den Spitznamen „der Hunderfüßer“ erhalten.





TRICERATOPS: Drei Hörner, neun Meter vom Schwanz bis zur Schnauze, acht Tonnen Muskeln und Knochen. Der Triceratops ist einer der bekanntesten Dinosaurier, die einst auf der Erde wandelten. Das war vor 65 Millionen Jahren. Aber warum sieht der Garten von Frau Eriksson aus wie ein Schlachtfeld? Und was haben diese seltsamen Fußabdrücke im Boden zu bedeuten?



VELOCIRAPTOR: Klein, fleischfressend und blitzschnell. Der Velociraptor jagte in Rudeln und war eine koordinierte und brutale Tötungsmaschine. Bei Geschwindigkeiten von bis zu 45 km/h war es vor 75 Millionen Jahren unmöglich, einem Rudel Velociraptoren zu entkommen. Es ist auch heute noch unmöglich.



DIE SCHULBIBLIOTHEK	101
DER TRAURLADEN	103
DER WILDTIERCLUB	104
DIE KÜHLTÜRME	106
DIE POLIZEIWACHE IN STENHAMRA	107
NAAB [NAI]	109



DIE MYSTERIEN- LANDSCHAFT

Das Haus war äußerst geheimnisvoll. Mein Vater hatte mir oft erzählt, es sei früher ein ganz normales Einfamilienhaus gewesen, aber dann sei ein Riese gekommen, habe es hochgenommen und auf die Seite gelegt. Drinnen türmte sich Elektroschrott an den Wänden auf, hauptsächlich Zeug, das in einem Wohnhaus nichts zu suchen hatte. Dazwischen hatten sich Gänge gebildet, in denen ein großer zotteliger Schäferhund herumstreunte, und irgendwo mittendrin, stets im Begriff, irgendwas auseinanderzuschrauben, steckte sein Herrchen – mein Onkel Alf. Als chaotisch konnte man das Turmhaus trotzdem nicht bezeichnen, denn es gab tatsächlich eine Art System, einen Kreislauf – ungefähr so wie in einem Komposthaufen.



RIKSENERGI



Einzelne Mysterien sind nicht die einzige Art, wie man *Tales from the Loop* spielen kann – eine andere ist die Verwendung einer Mysterienlandschaft als Grundlage für deine Erzählung. Die Mysterienlandschaft ist eine offene Spielumgebung voller seltsamer Orte, aufregender Kreaturen und Geräte sowie Personen mit zweifelhaften Absichten, in der sich die Kinder frei bewegen und alles erforschen können, wie es ihnen beliebt.

Eine Mysterienlandschaft kann in Kombination mit regulären Mysterien verwendet werden, vielleicht sogar mit mehreren gleichzeitig. Wenn du die am Ende dieses Buches beschriebenen Geschichten in einer Mysterienlandschaft verwenden möchtest, muss die angegebene Jahreszeit möglicherweise angepasst werden, damit sie zum Spiel passt.

Die Grundbausteine einer Mysterienlandschaft sind geheimnisvolle Schauplätze. Zwei Dinge können die Kinder dazu bringen, einen Schauplatz zu erkunden: Auf-

hänger und Beziehungen. Aufhänger sind Ereignisse, mit denen du als Spielleiterin die Kinder für einen Schauplatz interessieren kannst. Die Kinder haben Beziehungen zu NSC, die mit den Schauplätzen verbunden sind, und diese Beziehungen sollten interessant genug sein, um die Kinder dazu zu bringen, Nachforschungen anzustellen.

Wie im normalen Spiel solltest du Alltagsszenen und Szenen im Zusammenhang mit Mysterien und Schauplätzen mischen und außerdem abwechselnd Szenen selbst vorgeben und dann einen Spieler dies tun lassen. Bei der Mysterienlandschaft gibt es kein klares Ende der Geschichte. Sie kann auf unbestimmte Zeit fortgesetzt werden, indem du immer wieder neue Schauplätze erfindest und die Spieler sich neue Probleme ausdenken.

Dieses Kapitel stellt eine Mysterienlandschaft vor. Sie spielt auf den schwedischen Mälارينseln, enthält jedoch auch Vorschläge, wie man sie für die Verwendung in Boulder City anpassen könnte.



RIKSENERGI

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITERIN

- **Nimm es, wie es kommt.** Verlasse dich auf die Spieler. Früher oder später werden sie einen Weg finden, die Geschichte voranzutreiben. Versuche nicht, den Spielspaß allein nach deinen Maßstäben zu beurteilen. Deine Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, dass es aufregende Dinge zu tun gibt, und nicht, zu entscheiden, was die Kinder tun.
- **Verschlimmere die Lage, wenn die Spieler passiv sind.** Lass die Probleme der Kinder den Countdown beschleunigen. Erhöhe den Druck, bis die Charaktere nicht länger nur herumsitzen können.
- **Verwende Schauplätze und NSC mehrfach.** Lass NSC unerwartete und spannende Beziehungen zueinander entwickeln. Zeige neue Seiten der NSC. Vielleicht ist der mürrische Polizist ein weinerlicher Vater?
- **Mal schneller, mal langsamer.** Erhöhe ab und zu das Tempo. Lass Dinge geschehen, die die Kinder dazu zwingen, schnell zu handeln. Drossle es aber auch hin und wieder und gib ruhigen Szenen genügend Raum.
- **Hab keine Angst vor losen Enden oder davor, dass auch du die Wahrheit hinter dem Mysterium nicht kennst.** Viele Antworten ergeben sich meist im Verlauf des Spiels.
- **Nutze die Beziehungen der Kinder zueinander, zu NSC und zu ihren Problemen, so oft wie du kannst.** Treibe die Dinge zum Äußersten, aber tue es Schritt für Schritt, damit die Spieler Zeit haben, zu reagieren und sich anzupassen.
- **Lass die NSC handeln, während die Kinder etwas anderes tun.** Feinde schlagen zurück, verbünden sich miteinander oder finden die peinlichen Geheimnisse der Kinder heraus und verbreiten sie in der Schule.
- **Rede mit den Spielern direkt, wenn das Spiel nicht funktioniert.** Vielleicht hat die Gruppe falsch verstanden, was du von ihr erwartest, oder du hast etwas getan, das sich für sie nicht richtig anfühlt. Manchmal hat man einfach einen schlechten Tag.
- **Die Erwachsenen dürfen es nie erfahren.** Was auch immer die Kinder herausfinden, es wird niemals an die Öffentlichkeit gelangen. Niemand glaubt ihnen und irgendwie werden sämtliche Beweise vernichtet oder verschwinden. Der Rest der Welt bleibt unwissend.

DIE KARTE DER MYSTERIENLANDSCHAFT

Die Karten der Mysterienlandschaften am Anfang und am Ende dieses Buches zeigen alle Schauplätze und sollten der Gruppe während des Spiels die ganze Zeit über zur Verfügung stehen. Es gibt zwei verschiedene Karten (eine für den schwedischen und eine für den amerikanischen Loop). Du kannst sie auch von unserer Website herunterladen.

IN DER MYSTERIENLANDSCHAFT SPIELEN

Die Mysterienlandschaft eignet sich am besten, wenn ihr eine Geschichte über mehrere Sitzungen spielen möchtet. Die Hauptaufgabe der Spielleiterin besteht darin, den Überblick über das Geschehen zu behalten und Aufhänger, Ärger und Countdowns zum richtigen Zeitpunkt zu nutzen. Da es schwieriger ist, sich auf diese Art des Spiels vorzubereiten, musst du dich als Spielleiterin stärker auf Improvisation verlassen und auf die Ideen der Spieler reagieren.

Bei einer Mysterienlandschaft können die Ikonischen Gegenstände und Motivationen der Kinder einmal pro Spielsitzung verwendet werden. Gegenstände, die nicht Ikonisch sind, gehen zu geeigneten Zeitpunkten verloren, z. B. wenn die Sommerferien vorbei sind oder wenn die Kinder den Ärger an einem schwierigen Schauplatz bewältigt haben. Die Spielleiterin hat dabei das letzte Wort.

Am Ende jeder Spielsitzung erhalten die Kinder EP (siehe Seite 88) und die Spieler können ihre Motivation, ihren Ikonischen Gegenstand, ihr Problem, ihren Stolz, ihren Anker und ihre Beziehungen ändern.

Damit die Mysterienlandschaft gut funktioniert, müssen die Kinder Beziehungen zu NSC sowie Probleme und Motivationen haben, die sie dazu ermutigen, Nachforschungen anzustellen. Wenn ein Spieler das Gefühl hat, dass eine Beziehung zu einem NSC zu Ende erzählt wurde und sie ändern möchte, sollte er mit dir zusammen einen neuen NSC erfinden, auf dessen Basis du einen neuen Schauplatz in der Landschaft erstellen kannst.

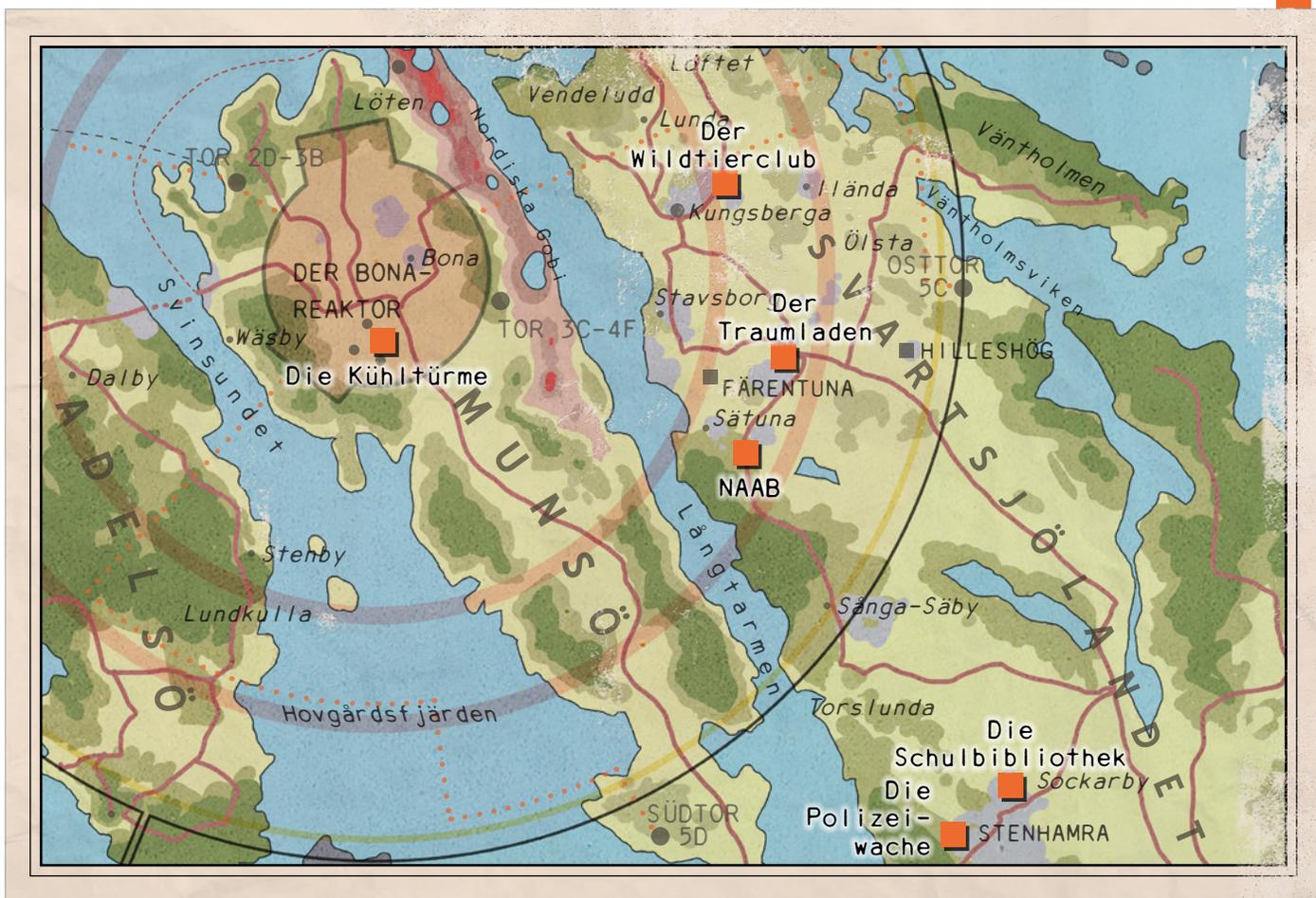
Es gibt keine offensichtliche Möglichkeit, einen Schauplatz in der Landschaft abzuschließen, und auch keinen vorab festgelegten Showdown. Einige Schauplätze können das ganze Spiel über in der Landschaft existieren. Die Kinder können Schauplätze, an denen sie bereits waren, und NSC, die sie zuvor getroffen haben, erneut besuchen.

BEISPIEL

Spieler 1 (Olle): *Ich glaube nicht, dass ich meine Beziehung zum verrückten Jäger Roland noch gebrauchen kann, weil er tot ist. Oder soll ich die behalten?*

Die Spielleiterin: *Nein, ist in Ordnung, dann ändere sie.*





Beispiel für eine Mysterienlandkarte

- **Spieler 1:** Hast du irgendwelche Ideen?
- **Die Spielleiterin:** Es wäre schön, wenn es was mit dem jungen Mädchen zu tun hätte, das beim Bestatter arbeitet. Sie heißt Jennifer. Vielleicht hast du ja einen Grund, bei ihr vorbeizuschauen?
- **Spieler 1:** Wie wäre es mit „Obwohl ich noch nie mit ihr geredet habe und sie älter ist als ich, bin ich total in Jennifer verknallt“?
- **Die Spielleiterin:** Das klingt toll!

DIE SCHULBIBLIOTHEK

Die Schulbibliothek in Stenhamra [Boulder City] ist bekannt für ihren umfangreichen Fundus an seltsamen Büchern sowie den Hausmeister Per „Prutte“ Äng [Jeffrey „Farty“ Allen]. Er arbeitet gleichzeitig auch als Schulbibliothekar, da die ehemalige Bibliothekarin Mona Eriksson [Mary Walker] im vergangenen Jahr plötzlich verschwunden ist.

Der Hausmeister hat große Probleme mit Blähungen. Oft kann man ihn schon von Weitem hören und riechen. Unter den Schülern gibt es wilde Gerüchte, dass er Kinder getötet hat, die unartig waren.

DIE WAHRHEIT

Nur wenige wissen, dass Per schon seit Jahren heimlich in der Schule lebt. Er bewegt sich mit wolfsähnlicher Geschicklichkeit durch die Korridore und leckt sich ständig die trockenen Lippen. In seiner Hand befindet sich stets ein Schraubenschlüssel, mit dem er undichte Rohre repariert und freche Rotzlöfjel jagt.

Per und Mona hatten mehrere Jahre lang eine geheime Liebesbeziehung, nachdem ihr gemeinsames Interesse an Kunst und Büchern über Cyborgs und die Transzendenz des menschlichen Intellekts sie zusammengeführt hatte. Das Paar kaufte über die Schulbibliothek seltene Bücher ein und richtete in einem abgeschlossenen Teil des Schulkellers ein Labor ein.

Mit Maschinenteilen und Gewebe von Tieren baute das Paar einen Cyborg, der aussah wie eine monströse Kopie von Per mit heraushängenden Kabeln, Fleisch und Eingeweiden. Leider wurde die Kopie mit zu viel Intellekt und fast ohne Empathie erstellt. Sie hasste ihre Schöpfer aufgrund ihres eigenen abscheulichen Aussehens und beschloss heimlich, selbst eine Kopie zu bauen, diesmal jedoch ohne Mängel. Die Maschine tötete Mona und Per, um die erforderlichen Teile zu bekommen, und baute ein weiteres

Konstrukt, das dieses Mal jedoch kaum vom Original zu unterscheiden war. Diese neue Ausgabe von Per übernahm sowohl die Rolle des Hausmeisters als auch die des Schulbibliothekars. Eine ihrer Schwachstellen ist ein defektes Rohr, über das stinkendes Gas austritt, während sie Tag und Nacht durch die Korridore schlurft.

Die ursprüngliche Kopie war mit dem Ergebnis unzufrieden und beschloss, noch eine weitere Version herzustellen. Sie tötete einen Jogger im Wald für das benötigte Material und unternahm einen neuen Versuch. Der Originalcyborg hat seitdem drei Kopien von Per gebaut, von denen jede abwechselnd durch die Hallen der Schule geht und die Schulbibliothek bewacht. Die ursprüngliche Version ist jedoch noch immer nicht zufrieden. Sie plant, Schüler und Lehrer zu töten, um mehr Rohmaterial zu erhalten. Da sie den verschlossenen Teil des Kellers aufgrund ihres Aussehens nicht verlassen kann, befiehlt sie ihren Schöpfungen, sämtliche Dinge zu beschaffen, die sie benötigt. Einige der Kopien werden allerdings unruhig und wollen sich befreien.

Auf dem Boden des großen Labors liegen mehrere in Plastik eingewickelte Leichen. In dem Raum häufen sich mechanische Einzelteile, aus dem Chemieraum gestohlene Utensilien sowie mehrere Gefrierschränke mit menschlichen Körperteilen. Es gibt zwei Eingänge, einen von der Rückseite der Schule aus und einen über eine Treppe, die sich hinter einer Tür in der Bibliothek befindet. Die Originalkopie hat Sprengstoff im Raum versteckt, für den Fall, dass sie entdeckt wird.

TIPPS FÜR DIE SPIELER

- **Deine Aufgabe besteht darin, die Welt zu erkunden, nach Geheimnissen zu suchen und sie zu lüften.** Hab keine Angst, dein Kind in Gefahr zu bringen. Die anderen Kinder werden dir zur Seite stehen, und es wird aufregend und spaßig werden. Denke daran, dass Kinder nicht sterben können.
- **Du sorgst für das Spiel, das du spielen möchtest. Lass niemanden über dein Spielerlebnis bestimmen.** Sorge dafür, dass dein Kind interessant ist und dass du eine emotionale Bindung zu ihm hast.
- **Hab keine Angst vor langsamen oder emotionalen Szenen.** Diese Szenen helfen dir oft dabei, dein Kind besser kennenzulernen. Eine dramatische Szene, wie von einem Mörder verfolgt zu werden oder sich vor Killerrobotern zu verstecken, wird interessanter, wenn du weißt, dass das Kind nach Hause will, um seine krebserkrankte Mutter zu trösten.
- **Hab keine Angst vor losen Fäden.** In einer Mysterienlandschaft gibt es immer etwas zu tun und du wirst nie an einen Punkt kommen, an dem du auf alles eine Antwort bekommst.
- **Nutze deine Beziehungen zu den anderen Kindern, um für Dramen zu sorgen.** Werde wütend, verliebe dich, sei eifersüchtig. Lass dein Kind die Kontrolle verlieren.

AUFHÄNGER

- Ein Schüler der Schule verschwindet.
- Eines der Kinder sieht zwei Versionen von Per gleichzeitig.
- Per hat eine Verabredung mit einem Elternteil der Kinder, bei der diese sehen, wie er ein Kabel zurechtrückt.
- Eine der Kopien nimmt Kontakt mit der Gruppe auf, um ihr ein schreckliches Geheimnis zu verraten. Als die Kinder Per das nächste Mal treffen, handelt es sich jedoch um eine andere Kopie, die beschwichtigend sagt, dass es keinen Grund zur Sorge gäbe, aber arglistig herauszufinden versucht, wie viel die Kinder schon wissen.

COUNTDOWN

1. Ein Schüler berichtet, in einem leeren Korridor von einem Erwachsenen mit einer schwarzen Maske gejagt worden zu sein.
2. Ein Schüler verschwindet und das Einzige, was gefunden wird, ist ein großer Blutfleck.
3. Jemand aus dem Umfeld der Kinder verschwindet. Können sie die Person finden, bevor sie zu menschlichen Ersatzteilen verarbeitet wird?
4. Eines der Kinder wird als nächstes Opfer ausgewählt.

PER ÄNG [JEFFREY ALLEN]

„Das ist ein klassischer Van Gogh, aber von sowas hast du wohl keine Ahnung, was, du Göre?“

Per ist ein kleiner Mann mit untersetztem Körperbau. Sein fast weißes Haar lugt unter einer zerrissenen roten Kappe hervor. Obwohl er ungeschickt wirkt, ist er in Wahrheit ziemlich agil. Er spricht mit einer langsamen, tonlosen Stimme und sieht niemandem direkt in die Augen. Man kann ihn oft dabei beobachten, wie er Bücher liest, und er ist sehr gebildet. Er liebt Kunst und klassische Musik, doch Schüler kann er nicht ausstehen – jetzt noch weniger als vor seiner Verwandlung zum Cyborg. Die beste Zeit des Tages ist, wenn die Kinder endlich nach Hause gehen und aufhören, das Gebäude zu sabotieren. Die Originalkopie besitzt das Sonderattribut **UNMENSCHLICHE STÄRKE 2** (siehe Seite 69), die anderen **SCHMERZUNEMPFLINDLICH 2**.



DER TRAUMLADEN

Als der eigenbrötlerische Teenager Peter Månsson [Peter Dale] die Schule verließ, vermisste ihn niemand. Die anderen Kinder hatten unter seinen fiesen Bemerkungen gelitten, die Lehrer konnten ihn nicht ausstehen und die Mädchen hassten seine anzüglichen Blicke und schmierigen Andeutungen. Nicht einmal die Außenseiter mochten ihn. Tatsächlich war es sogar für Peters einzigen Freund Björn [Bryan] eine Erleichterung, nichts mehr mit ihm zu tun zu haben. Peter verließ die Schule, weil er die Ablehnung spürte, und gab allen anderen außer sich selbst die Schuld.

Peters Mutter betreibt seit einigen Jahren ein Geschäft namens Traumladen, in dem sie Traumfänger, Kristalle, Selbsthilfebücher und anderen New-Age-Kram verkauft. Da sie sowohl an elektrischer Überempfindlichkeit als auch an Fibromyalgie leidet, verbringt sie die Zeit meist bettlägerig in ihrer Hütte. Jetzt leitet Peter das Geschäft.

DIE WAHRHEIT

Peter widmet sich in seiner Freizeit dem Bau einer Traummaschine im Keller des Geschäfts, das er jetzt das Traumlabor nennt. Seit einiger Zeit haben die Einwohner in der ganzen Gegend seltsame Träume. Peter ist es gelungen, eine Maschine zu bauen, mit der er in die Träume anderer Menschen eindringen und sie kontrollieren kann. Mithilfe des Apparats hat er begonnen, seinen Feinden schreckliche Albträume zu bescheren und ist auch in die Träume der Mädchen eingedrungen, hinter denen er her ist.

Vor Kurzem entdeckte Peter, dass er den Menschen im Schlaf Anweisungen geben kann. Die Träume folgen ihnen bis in ihr waches Leben. Auf diese Weise hat er drei seiner ehemaligen Schulkameraden versklavt, die gelegentlich den Traumladen besuchen, um ihm Komplimente oder Geschenke zu machen. Bisher ist nichts Ernstes passiert. Peter testet seine Maschine noch, doch er plant, sie zu benutzen, um sich die Dinge zu beschaffen, die er begehrt, und sich mit Gewalt die Wertschätzung zu nehmen, die ihm immer verweigert wurde.

Inzwischen hat eine geheime Gruppe von Wissenschaftlern mit Verbindungen zur Armee entdeckt, dass jemand Träume manipuliert. Sie selbst haben versucht, ein ähnliches Gerät zu erfinden, und versuchen nun herauszufinden, wo auf den Inseln sich die Traummaschine befindet. Sie sind bereit, ein Team von Kommandosoldaten zu schicken, um das Gerät zu stehlen und seinen Erbauer zu entführen.

AUFHÄNGER

- Die Kinder hören, wie Björn [Bryan] mit sich selbst darüber redet, dass Peter Träume kontrolliert und dass dem ein Ende gesetzt werden muss.
- Der Klassenlehrer der Kinder, Niklas [Neil], hat seit einiger Zeit eine Beziehung mit Peters Mutter. Der Junge fühlt sich verletzt und benutzt seine Traummaschine, um den verhassten Niklas ins Koma zu versetzen.
- Ein Geschwister eines der Kinder wird zum Opfer von Peters Maschine.
- Eines der Kinder wird fälschlicherweise beschuldigt, der Traummanipulator zu sein. Die Wissenschaftler versuchen, es zu entführen.

COUNTDOWN

1. Noch jemand, den die Kinder kennen, wird zu einem von Peters Opfern.
2. Jemand wird durch seine Wachträume ernsthaft verletzt.
3. Peter findet heraus, dass die Kinder ihm auf der Spur sind, und schickt ihnen im Traum die Warnung, sich fernzuhalten.
4. Peter greift die Kinder mit Alpträumen an.
5. Jemand bringt sich wegen der Träume um.
6. Peters Freund Björn versucht, diesen aufzuhalten, wird aber von dessen Traumsklaven übel zusammengeschlagen.
7. Peter wird von den Wissenschaftlern entführt, kann allerdings entkommen.
8. Peter baut eine noch größere Traummaschine, um sich an allen Leuten auf Svartsjölandet [rund um Hemenway Park] zu rächen.

PETER MÅNSSON [PETER DALE]

„Es ist nur fair, nachdem ich so leiden musste, dass ich die Liebe bekomme, die ich verdiene.“

Peter wuchs mit einem Vater auf, der ihn und seine Mutter körperlich und geistig misshandelte. Das gab dem Jungen das Gefühl, nutzlos, dumm und abstoßend zu sein. Peter versteht nicht, dass dies seine eigenen Gefühle sind. Stattdessen glaubt er, dass alle anderen gegen ihn sind, und verhält sich auf eine Weise, die genau das bestärkt.

Die einzigen Menschen, die es geschafft haben, ihn zu erreichen, sind seine Mutter und sein Freund Björn. Vielleicht kann Peter noch gerettet werden, wenn er einen Moment wahren Mitgefühls und zwischenmenschlicher Wärme erlebt?

Peter ist ein großer sechzehnjähriger Junge mit schwarzen Haaren und stechenden Augen. Er raucht ständig und scheint nie stillzustehen. Immerzu redet er mit nieselnder Stimme über das Unrecht, das ihm angetan wurde.



DER WILDTIERCLUB

Bis vor einigen Monaten wurde der Wildtierclub von Feldbiologen und Pfadfindern geleitet, die sich trafen, um Vögel zu beobachten, Ausflüge zu unternehmen und bei offenem Feuer Gitarre zu spielen. Das änderte sich, als Lisa Tengby [Lisa Tanner] in die Gegend zog und den Club übernahm. Jetzt haben die meisten Clubmitglieder gekündigt und nur ein harter innerer Kern ist noch übrig, der streng von Lisa kontrolliert wird. Clubaktivitäten werden geheim gehalten und jedem, der sie preisgibt, droht der Ausschluss oder gar Schlimmeres. Zur gleichen Zeit wurden mehrere nächtliche Angriffe in der Region gemeldet, und es wird geflüstert, dass ein Rudel Wölfe irgendwie hergekommen sei und sich hier niedergelassen habe.

DIE WAHRHEIT

Lisa Tengbys Eltern zogen aus Stockholm [Las Vegas] fort, als sie herausfanden, dass ihre Tochter nicht nur Drogen nahm, sondern auch Mitglied einer Sekte war, die nachts in der Stadt herumhing und Menschen attackierte. Was sie nicht verstanden hatten, war, dass Lisa und ihre Freunde einen Weg gefunden hatten, chemische Substanzen zu nutzen, um die Gedanken und Fähigkeiten von Tieren in sich aufzunehmen – oder zumindest dachten sie das. Sie versuchten, sich von den Geistern der Ratten und Wildhunde der Stadt beseelen zu lassen, um ihre Sinne zu schärfen und ihre Stärke zu steigern.

Als Lisa in die Gegend um den Loop zog, nahm sie die Drogen mit und machte sich zur Anführerin des Wildtierclubs. Sie vertrieb all diejenigen, die nicht an ihrem Experiment teilnehmen wollten. Der Club besteht jetzt aus einem Dutzend Teenagern, die sich am Wochenende treffen, um in den Wald zu gehen und „Wolfsseelen“ in sich aufzunehmen. Man erzählt sich, dass die Gruppe Wölfe, die jetzt in der Gegend lebt, irgendwie von Lisa angelockt wurde.

Das Clubhaus ist ein zweistöckiges Gebäude aus Holz, dessen Wände mit Tierbildern, gerahmten Karten und Büchern über berühmte Entdecker und Tiere bedeckt sind. Lisa zündet gern Kerzen an und verbrennt Weihrauch, spielt psychedelische Musik, lässt die Clubmitglieder schmerzhaftes Mutproben bestehen, Drogen nehmen und sich gegenseitig ihre Geheimnisse erzählen.

Ob Lisas Experiment tatsächlich funktioniert oder es nur gefährliche jugendliche Spiele in Verbindung mit Drogen sind und ob es wirklich Wölfe in der Gegend gibt, kann die Spielleiterin entscheiden.

AUFHÄNGER

- Einer der älteren Brüder der Kinder tritt dem Club bei und verändert sich. Er wird still, bleibt für sich und kommt mit seltsamen Wunden auf Brust und Rücken nach Hause.
- Eines der Kinder sieht die Clubmitglieder nackt durch seinen Hinterhof rennen, mit einem blutigen toten Tier in den Händen.
- Der Hund eines der Kinder wird tot aufgefunden. Der Tierarzt, der ihn untersucht, sagt, dass die Bissspuren an seinem Körper von einem menschlichen Gebiss stammen. (Wenn deine Spielergruppe selbst Haustiere hat und eine solche Szene nicht gut verkraftet, kann der Hund Haustier auch nur verletzt worden und dann entkommen sein.)
- Lisas Schwester bittet die Kinder, in den Wildtierclub einzutreten, um Lisa auszuspionieren.

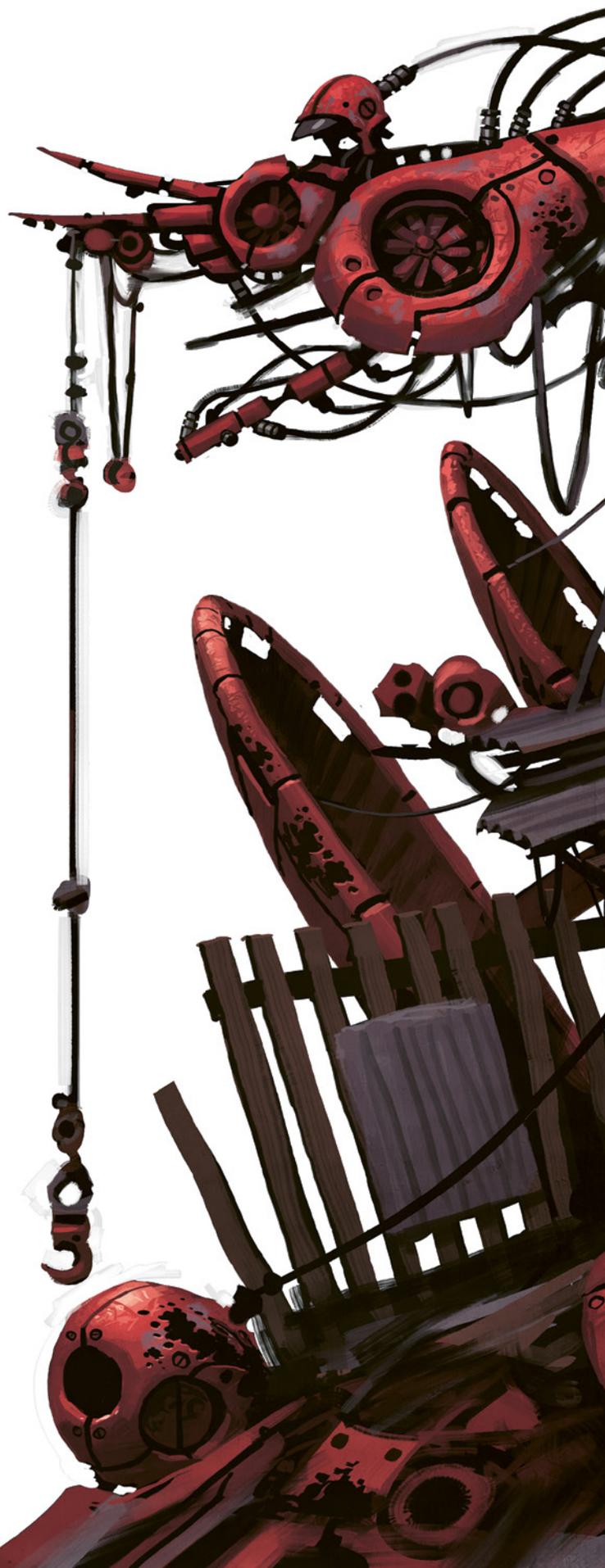
COUNTDOWN

1. Eines Nachts werden die Teilnehmer eines Schüler-Orientierungslaufs vom Club angegriffen und schwer verletzt. Am nächsten Tag reden alle in der Schule über Werwölfe.
2. Die Clubmitglieder töten jemanden.
3. Jäger gehen los, um die Wölfe zu erschießen, von denen es heißt, sie hätten Menschen angegriffen.
4. Eines der Clubmitglieder wird von einem Jäger erschossen und nackt im Wald gefunden.
5. Lisa sammelt ihre Anhänger in einer verlassenen Hütte und verbietet ihnen, ihre Familien zu kontaktieren. Sie plant, gemeinsam gegen die Menschen zu kämpfen, die sie angegriffen haben.

LISA TENGBY [LISA TANNER]

„Seit Tausenden von Jahren ist der Mensch durch Erfindungen und Maschinen schwach geworden. Doch die wilden Tiere haben nie ihre Kraft und die Fähigkeit verloren, die Welt klar zu sehen. Irgendwo tief in uns sind wir immer noch wilde Kreaturen.“

Lisa stammt aus einer Familie von Alkoholikern, von denen viele jung starben. Obwohl es ihren Eltern gelang, sich und Lisas ältere Schwester vor diesem Schicksal zu bewahren, drangen sie zu Lisa nicht rechtzeitig durch. Sie lebt für den Rausch der Drogen und sieht nicht, wie sie von ihnen beeinflusst wird. Lisa ist eine kaltherzige Lügnerin geworden, die alles nur noch zum Spaß tut.



Manchmal glaubt sie selbst, was sie den Clubmitgliedern über das Übernehmen der Stärke von Tiergeistern erzählt, doch meist genießt sie nur die Drogen und das Manipulieren anderer.

Lisa ist eine blonde Teenagerin mit einem Siegerlächeln, einer coolen Frisur und den angesagtesten Klamotten. Sie kennt die neuesten Trends der Großstadt und nutzt ihr Wissen, um die örtlichen Teenager zu beeindrucken und die Kontrolle über sie zu gewinnen. Sie ist eine begabte Anführerin und weiß, was sie sagen muss, um Emotionen zu wecken.



DIE KÜHLTÜRME

Die drei Kühltürme sind von überall in der Umgebung des Loops aus zu sehen und für die Einheimischen ein allgegenwärtiger Anblick. Jeden Abend um 18 Uhr ist in der ganzen Region eine Sirene zu hören. Dies ist das Ergebnis des täglichen Zurücksetzens der fünfzehn riesigen Gebläseventile der Türme.

Der Priester in Wäsby [St. Christopher], Hans-Erik Andersson [Joseph Harold Sullivan], war schon immer ein überzeugter Befürworter des Loops und erwähnt in seinen Predigten oft, dass das Wissen zum Bau des Beschleunigers von Gott stammt. Im vergangenen Jahr hat Hans-Erik jedoch mehrere schwere Schicksalsschläge erlitten. Seine beiden Kinder starben bei einem Autounfall, was dazu führte, dass seine Frau ihn verließ und fortzog. Eine Gruppe von Gemeindemitgliedern beschuldigte ihn, Geld aus der Kirche gestohlen zu haben, und er entdeckte, dass er an unheilbarem Krebs leidet.

Bis vor einigen Monaten schien nichts davon Hans-Eriks gute Laune zu beeinträchtigen. Doch eines Tages kamen Gerüchte auf, dass das Signal der Kühltürme etwas in seinem Kopf auslöste. Der Priester stürmte ohne Jacke und Schuhe aus seinem Haus, schrie die Kühltürme an und verfluchte sie und hat seitdem weder gearbeitet noch seine Freunde getroffen.

DIE WAHRHEIT

Hans-Erik ist davon überzeugt, dass der Loop keine Schöpfung der Menschen ist, sondern etwas, das von Gott oder dem Teufel ersonnen wurde. In den letzten Monaten nutzte er sein technisches Wissen aus seiner früheren Karriere als Ingenieur, um in die Kühltürme einzubrechen und sich in einem Lagerraum einzunisten. Er erkundete die Innenräume der Türme und stieg hinab in die riesigen unterirdischen Tunnel, um zu untersuchen, ob das Gravitron ein Geschenk oder eine Bestrafung ist.

Dort unten hatte Hans-Erik, unter Einfluss von Nahrungs- und Schlafmangel, eine Reihe von Offenbarungen, die ihn zu dem Schluss brachten, dass das Gravitron direkt mit der Hölle in Verbindung steht und als Portal für den Teufel dienen wird. Er ist überzeugt davon, dass der Loop zerstört werden muss, und der einfachste Weg, dies zu tun, besteht darin, die Kühltürme in die Luft zu jagen.

Im Laufe einiger Wochen kaufte der fehlgeleitete Priester Sprengstoff und schaffte ihn nachts zu den Türmen. Er bewaffnete sich auch mit einem Jagdgewehr und baute eine Reihe von Robotern, die ihn vor Eindringlingen warnen und jeden angreifen sollen, der ihn aufzuhalten versucht. Bald wird er genug Sprengstoff haben, um dem Einfluss des Teufels über den Loop ein Ende zu machen.

AUFHÄNGER

- Eines der Kinder beobachtet, wie Hans-Erik Sprengstoff zu den Kühltürmen transportiert.
- Die Kinder sehen jemanden auf einem der Kühltürme stehen, aber niemand glaubt ihnen.
- Hans-Eriks Frau sucht ihren Mann. Sie hat einen verstörenden Brief erhalten, in dem er erklärt, dass er den Einfluss des Teufels brechen werde. Sie erkundigt sich, ob die Kinder ihn gesehen haben, weil sie sich Sorgen macht, dass er etwas Dummes anstellen könnte.
- Jemand behauptet, dass er durch eines der Fenster in Hans-Eriks Haus geblickt und gesehen habe, dass sämtliche Wände mit seltsamen Kritzeleien über den Loop und das Gravitron überzogen seien.

COUNTDOWN

1. Jemand sieht Hans-Erik in der Nähe der Kühltürme und setzt das Gerücht in die Welt, der Priester sei nun völlig durchgedreht und lebe allein im nahe gelegenen Wald.
2. Ein Techniker, der an der Wartung der Kühltürme beteiligt ist, findet Hans-Erik, wird jedoch von einem seiner Roboter angegriffen und bewusstlos geschlagen. Der Priester fesselt den Mann und versteckt ihn in einem Lagerraum. Der Techniker ist der Vater eines der Kinder oder der eines ihrer Klassenkameraden.

3. Hans-Erik schießt auf jemanden, der sich den Türmen nähert. Niemand sieht, woher der Schuss kam.
4. Eine gewaltige Explosion ist zu hören, als einige von Hans-Eriks Sprengladungen zu früh hochgehen. Feuerwehrleute, Sanitäter und Polizisten eilen zu den Kühltürmen, während der Priester in die Gravitron-Tunnel flüchtet.

HANS-ERIK ANDERSSON [JOSEPH H. SULLIVAN]

„Dies ist das Werk des Teufels, der uns alle in die Hölle zerren wird, wenn wir ihn nicht aufhalten!“

Eine göttliche Vision brachte Hans-Erik dazu, seine Stelle als Robotikingenieur aufzugeben, seine Familie in der Großstadt zurückzulassen und Priester zu werden. Er fand Arbeit in einer kleinen Gemeinde in der Nähe des Loops. Dort traf er die Liebe seines Lebens, sie heirateten und bekamen Kinder. Hans-Erik war sich sicher, dass Gott über ihn und seine Familie wachte. Er glaubte, diese Chance erhalten zu haben, um seine frühere zerstörerische Ehe hinter sich zu lassen und von vorn zu beginnen, um die Menschen in dieser kleinen Stadt mit der Liebe und Kraft Gottes zu erfüllen. Er ist jetzt ein gebrochener und verwirrter Mann, der im Begriff ist, Dinge zu tun, die er für den Rest seines Lebens bereuen wird.

Hans-Erik trägt noch immer seine Priestertracht, auch wenn diese schon seit Monaten nicht mehr gewaschen wurden. Sein kastanienbraunes Haar ist ungekämmt und seine Augen voller Panik und Trauer.



DIE POLIZEIWACHE IN STENHAMRA

Eine neue Inspektorin hat kürzlich ihre Arbeit bei der Polizeiwache in einer kleinen Stadt im Loop-Gebiet aufgenommen. Sie heißt Ing-Marie Blankäng [Karen Richards] und ihre Kollegen wollen sie jetzt schon wieder loswerden. Obwohl sie versucht hat, es zu verheimlichen, ist allgemein bekannt geworden, dass sie an eine Vielzahl obskurer Dinge glaubt, wie Entführungen durch Außerirdische und ein Monster, das im See lebt. Ihre Kollegen finden sie merkwürdig und vertrauen ihr als Partnerin nicht.

Ing-Marie hat ihren Schreibtisch in einer Ecke eines offenen Büros. Darauf häufen sich Papiere, Bücher und Fotos zahlreicher Fälle. Die Frau ist eine methodische und sehr talentierte Ermittlerin, die mehr Straftaten aufklärt als die meisten anderen.

An der Wand hinter ihrem Schreibtisch haben ihre Kollegen, die sie mittlerweile mit dem Spitznamen „E.T.“ anreden, spöttisch Zeitungsausschnitte über verrückte UFO-Sichtungen und psychische Erkrankungen aufgehängt. Niemand auf der Wache sieht Ing-Marie an oder redet mit ihr. Das Haus, das die Ermittlerin gemietet hat, ist voller Notizen und Zeitungsberichte, die sich mit der Suche nach und Informationen über seltsame Wesen beschäftigen.

In den letzten Wochen wurde Ing-Marie in ihrer Freizeit oft dabei gesehen, wie sie mit einem Fernglas die Oberfläche des Sees beobachtete. Sie mietete ein Fischerboot, mit dem sie lange Ausflüge unternimmt, bei denen sie angeblich merkwürdige Geräte benutzt, um nach etwas im Wasser zu suchen.

DIE WAHRHEIT

Ing-Marie nahm die Stelle hier an, weil sie davon überzeugt ist, dass ein prähistorisches Meerestier am Grund des Sees lebt. Sie hat eine Reihe von Geräten gebaut, um es aufzuspüren und an die Oberfläche zu locken, damit sie es fotografieren kann. Die junge Frau ist eine sehr einsame Person und würde gern ihre Erkenntnisse und ihre Arbeit mit jemandem teilen – sogar mit einigen dahergelaufenen Kindern.

Das gigantische Meerestier, nach dem Ing-Marie sucht, existiert wahrscheinlich nicht, aber ihre Geräte, die seltsame Signale aus der Tiefe empfangen, täuschen sich nicht. Irgendetwas ist im See.

Eine Gruppe von ausländischen Geheimagenten hat eine Basis in einem verlassenem Häuschen errichtet, in dem sie eine Reihe technologisch hochentwickelter Mini-U-Boote lagern.



Sie wollen sie benutzen, um Wissenschaftler aus dem Loop zu entführen und sie in ihr Heimatland zu verschleppen, um dort an ihr Wissen zu gelangen und sie dazu zu zwingen, neue Dinge zu erfinden. Die Agenten verwenden nicht ihre echten Namen, sondern reden einander mit Bezeichnungen von Fischarten an. Die Anführerin der Gruppe nennt sich Hecht.

AUFHÄNGER

- Ein mit den Kindern verwandter Wissenschaftler verschwindet.
- Die Kinder sehen etwas aus dem Wasser kommen und wieder abtauchen. Handelte es sich wirklich um eine gigantische Kreatur?
- Eines der Kinder findet Ing-Marie weinend in ihrem Polizeiauto. Sie leidet unter den ständigen Belästigungen

bei der Arbeit. Wird sie angesprochen, erzählt sie von ihren Entdeckungen im See und fragt, ob die Gruppe ihr helfen will.

COUNTDOWN

1. Ing-Marie sieht nachts etwas und fotografiert eine verschwommene Gestalt im Wasser.
2. Mehrere Wissenschaftler verschwinden, alle in der Nähe des Sees. Einer von ihnen ist auf irgendeine Weise mit den Kindern verwandt oder diese beobachten zufällig die Entführung.
3. Eine alte Frau berichtet von seltsamen Männern, die sich im Wald verstecken und eine fremde Sprache sprechen.
4. Die Agenten finden heraus, dass Ing-Marie nach ihnen Ausschau hält, und versenken ihr Boot.
5. Die Agenten greifen Ing-Marie in ihrem Haus an.

ING-MARIE BLANKÄNG [KAREN RICHARDS]

„Du erinnerst mich an meinen kleinen Bruder. Ich hoffe, du lernst ihn irgendwann mal kennen.“

Ing-Marie hatte schon früh Kontakt mit übernatürlichen Ereignissen, als sie im Alter von elf Jahren Zeuge davon wurde, wie Außerirdische in ihr Haus eindrangen und ihre Eltern und ihren Bruder entführten. Es war ihr gleichgültig, dass alle versuchten, ihr begreiflich zu machen, dass es Räuber waren, die ihre Familie ermordet hatten. Ing-Marie beschloss, ihr Leben der Suche nach dem zu widmen, das die Regierung zu verbergen versuchte. Sie wurde Polizistin, verbrachte aber ihre gesamte Freizeit damit, seltsame Phänomene zu untersuchen. Ing-Marie ist Mitglied einer großen Zahl von Verschwörungsgruppen, hat aber keine wirklichen Freunde. Sie ist daran gewöhnt, geächtet und gehänselt zu werden, aber sie will ihren Job nicht verlieren. Sie zog auf die Mälaren, weil sie glaubt, dass ein riesiges prähistorisches Tier im See lebt. Ing-Maries Haus und Auto sind voller Notizzettel, Zeitungsausschnitte und Fotos.

Die Polizistin ist eine 25-jährige Frau mit blonden Haaren und wachsamem Blick. Sie trägt eine Uniform oder Jeans und ein T-Shirt. Sie hat eine raue Stimme, flucht ständig und trinkt immerzu Kaffee.



NAAB [NAI]

Vor einem Jahr kaufte die Wissenschaftlerin und Geschäftsfrau Olivia Martinez in der ländlichen Gegend östlich des Loops ein Stück Land und errichtete dort eine Forschungseinrichtung, die jetzt den Namen Neuro Ascension Aktiebolag, kurz NAAB [Neuro Ascension Inc - NAI] trägt. Das Unternehmen arbeitet mit Forschern des Loops zusammen, um die Erkenntnisse über das Gravitron für die Entwicklung von Arzneimitteln gegen Demenz zu nutzen.

Die NAAB-Einrichtung ist von Elektrozäunen mit Kameras umgeben. Bewaffnete Wachen mit Hunden patrouillieren auf dem Gelände. Diejenigen, die im Unternehmen arbeiten, haben strenge Verschwiegenheitserklärungen unterzeichnet, und viele von ihnen sind Forscher, die aus anderen Teilen der Welt eingeflogen wurden. In den letzten Wochen wurden die Wachleute von NAAB auch außerhalb des Gebiets und sogar auf Patrouille in den Dörfern gesehen, so als würden sie nach etwas suchen.

DIE WAHRHEIT

Olivia Martinez leitet seit vielen Jahren Unternehmen an verschiedenen Standorten auf der ganzen Welt, musste jedoch aufgrund von Verstößen gegen das Gesetz und die ethischen Grundsätze der Forschung immer wieder weiterziehen. Ihr Ziel war es stets, Wege zu finden, um das menschliche Gehirn in neue Bewusstseins Ebenen zu transzendieren und Zugang zu Fähigkeiten wie Telepathie und Telekinese zu erhalten – Fähigkeiten, von denen Olivia behauptet, dass sie Menschen vor Tausenden von Jahren bereits besaßen, jedoch wieder vergessen haben. In der Forschungsstation gibt es viele junge Leute, die mehr oder minder freiwillig als menschliche Testpersonen an Experimenten teilnehmen.

Kürzlich führte eines von Olivias Forschungsprojekten zu einer schweren Explosion im Keller, wo die geheimsten und gefährlichsten Versuche durchgeführt werden. Mehrere Menschen starben, außerdem öffnete sich ein Portal in eine andere Welt. Bei dieser kann es sich um eine andere Dimension handeln, voll finsterner Kräfte, die besser nicht zur Erde gelangen, einen Durchgang in das kollektive Unterbewusstsein der Menschheit oder lediglich um eine Massenhalluzinationen, die durch die bei der Explosion austretenden Gase ausgelöst werden.

Etwas kam durch das Portal und konnte aus der Forschungsstation entkommen. Olivia nennt die Kreatur AW-1, weil es der erste Kontakt mit der sogenannten Anderswelt ist. Sie beschreibt das AW-1 als einen großen dünnen Humanoiden ohne Haut, mit großen runden Augen und dem Maul eines Raubtiers. Arme und Beine scheinen zu viele Gelenke zu besitzen, Hände und Füße weisen Krallen mit Widerhaken auf. Olivia hat gesehen, dass sich AW-1



über temporäre Portale zwischen dieser und der Anderswelt hin und her wechseln kann. Die Kreatur kann sich nur innerhalb eines begrenzten Bereichs des Loop-Areals bewegen und scheint nach etwas zu suchen.

In jüngster Zeit wurden einige Menschen von AW-1 angegriffen und getötet oder auf die andere Seite verschleppt. Olivia hat die Wachleute angewiesen, AW-1 zu finden und zu erschießen und jeden zum Schweigen zu bringen, der herauszufinden versucht, was vor sich geht.

Der ehemalige Rockstar Niklas „Nille“ Landgren **[Mikey Hayes]** wohnt in einer nahegelegenen Hütte. Er traf Olivia vor einigen Jahren, als er mit seiner Frau Liz in Seattle lebte und Olivia eine Forschungseinrichtung in der Gegend leitete. Liz, die zu dieser Zeit schwanger war, nahm an den Experimenten der Forscherin teil und verschwand. Seitdem hat Nille Olivia über die ganze Welt verfolgt, um herauszufinden, was sie vorhat, und um ihr für ihre Verbrechen das Handwerk zu legen.



Liz verliebte sich während der Experimente in Seattle in Olivia und verließ Nille, ohne es ihm zu sagen. Als ihre Geliebte, Freundin und Mitarbeiterin ist sie mit der Wissenschaftlerin um die ganze Welt gereist. Liz will nicht, dass Nille herausfindet, dass er einen Sohn namens Alex hat und dass sie und Olivia ihn gemeinsam großziehen.

Es liegt bei der Spielleiterin, ob tatsächlich eine Kreatur aus der Einrichtung ausgebrochen ist oder ob es ein Gasleck gibt und die verschwundenen Personen in der Nähe des Geländes bewusstlos aufgefunden werden. Was auch passiert, es wird keine Indizien geben, die der Öffentlichkeit Beweise für irgendwelche übernatürlichen Ereignisse liefern. Wenn AW-1 als Kreatur aus einer anderen Ebene verwendet wird, besitzt es **KRAFT 3**.

AUFHÄNGER

- Die Kinder sehen, wie Nille die NAAB-Einrichtung mit einem Fernglas beobachtet.
- Ein Klassenkamerad verschwindet in der Nähe des NAAB-Geländes.
- Alex, eine der menschlichen Testpersonen, ist es gelungen, aus dem NAAB zu entkommen und hat nun im Keller bei einem der Kinder Schutz gefunden. Etwas an ihm ist seltsam – er scheint die Fähigkeit zu besitzen, Gedanken zu lesen, kann sich aber an nichts erinnern, was vor seiner Flucht aus der Forschungsstation geschehen ist. Er hat große Angst, zurückzugehen.

COUNTDOWN

1. Jemand, den die Kinder kennen, verschwindet in der Nähe der NAAB-Einrichtung.
2. Mit Hilfe eines Kontakts beim militärischen Geheimdienst übernimmt Olivia Martinez die örtliche Polizei und beginnt, Menschen zu befragen, die in der Gegend um NAAB leben.
3. Eine Person wird ermordet aufgefunden. Die Zeitung sagt, dass es der Angriff eines Tieres war, wahrscheinlich eines Bären, allerdings gibt es keine Bären im Loop-Gebiet.
4. Die Wachen von NAAB brechen in Nilles Haus ein, um ihn zu entführen und herauszufinden, was er weiß. Zwar gelingt es dem gealterten Rockstar zu fliehen, doch NAAB stiehlt alle seine Notizen und Filme und beginnt ihn zu suchen.
5. AW-1 greift eines der Kinder an.
6. AW-1 findet und entführt das menschliche Testobjekt Alex, das vor NAAB geflohen ist. Mithilfe von Alex gelingt es AW-1, in die andere Welt zurückzukehren und das Portal zur Erde zu schließen.

NIKLAS „NILLE“ LANDGREN [MIKEY HAYES]

„Lerne die Dunkelheit zu lieben, Junge, ihr werdet viel Zeit miteinander verbringen.“

Niklas „Nille“ Landgren war in den 70er Jahren mit seiner Rockband Tangle ein berühmter Künstler. Als er seine Musikkarriere beendete, um sich auf seine Kunst und das Schreiben zu konzentrieren, lernte er die Country-Sängerin Liz kennen und sie zogen nach Seattle, wo sie mehrere Jahre glücklich lebten. Als Olivia Martinez die Menschen in der Region davon überzeugte, an ihren Experimenten teilzunehmen, war Liz eine der Testpersonen. Sie verschwand über Nacht. Nille gibt der Wissenschaftlerin die Schuld daran und jagt ihr seitdem über die ganze Welt hinterher, um Gerechtigkeit zu erlangen und die Wahrheit herauszufinden. Er lebt mittlerweile allein in einem kleinen Haus, das er mit Notizen, Fotos und Artikeln über Olivia Martinez füllt. Nille konnte Kontakt zu der Polizistin Ing-Marie Blankäng aufnehmen und sie davon überzeugen, dass bei NAAB etwas nicht mit rechten Dingen zugeht.

Nille ist ein älterer Mann mit grauem Bart, Cowboyhut und hohlem Blick. Er sitzt oft vor seiner Hütte, spielt Gitarre und singt. Er raucht Pfeife, trinkt zu viel und geht nirgendwo ohne seinen Revolver hin.



HINTERGRUND	113
DIE KINDER UND DIE KAMPAGNE	115



DIE VIER JAHRESZEITEN DER VERRÜCKTEN WISSENSCHAFT

Ein vom Establishment verachteter Wissenschaftler. Ein fehlgeschlagenes Experiment. Das Verlangen nach Rache. Vier Mysterien werden die Kinder durch ein turbulentes Jahr seltsamer Ereignisse, seltsamer Kreaturen und sogar Tore der Raumzeit selbst führen. Willkommen in den vier Jahreszeiten der verrückten Wissenschaft!



RIKSENERGI



Die nachfolgenden Kapitel enthalten vier Mysterien, die entweder einzeln oder als die zusammenhängende Kampagne „Die vier Jahreszeiten der verrückten Wissenschaft“ gespielt werden können.

Die ersten drei Mysterien dauern jeweils ca. 3–5 Stunden. Du kannst sie erweitern, indem du weitere Schauplätze hinzufügst oder mehr Alltagsszenen einstreust. Das vierte Mysterium („Ich, Wagner“) ist länger und umfasst 2–3 Spielsitzungen. Es ist als Finale der Kampagne und nicht als eigenständiges Mysterium gedacht.

Es wird davon ausgegangen, dass die Kinder irgendwo in der Nähe von Kungsberga auf Svartsjölandet **[in der Nähe von Boulder City]** leben. Die Mysterien stellen Beispiele vor, wie die Kinder Ärger bewältigen, aber die Spieler können die Mysterien auf jede Art und Weise lösen, die ihnen gefällt.

HINTERGRUND

Die Wissenschaftlerin Lena Thelin **[Diane Petersen]** war ein geniales Wunderkind. Sie war besonders gut in fortgeschrittener Mathematik, gewann internationale Schachwettbewerbe und schaffte es, neue Arten von Blumen und Insekten zu züchten. Bereits im Teenageralter war sie eine der Wenigen, die die Prinzipien des Magnetriefekts verstanden, und sie konnte sogar einige Aspekte der Funktionsweise des Gravitrans erfassen. Als Riksenergi **[DARPA]** den Loop baute, war sie eine der ersten Wissenschaftlerinnen, die eingestellt wurden. Seitdem hat sie in verschiedenen akademischen Bereichen gearbeitet, sich jedoch hauptsächlich auf die Verbindungen zwischen Genetik, Neurologie und Robotik konzentriert.

Lenas Schwäche ist ihre Persönlichkeit. Es fällt ihr schwer, ihr Potential in die Praxis umzusetzen. Wegen ihrer Unfähigkeit, das, was sie anfängt, auch zu Ende zu bringen, und ihrer Nachlässigkeit und Selbstbefangenheit, hat sie noch keines ihrer oft genialen Projekte abgeschlossen.



RIKSENERGI



Vor einigen Monaten versuchte sie gegen den direkten Befehl ihres Abteilungsleiters, das Gravitron zu nutzen, um ein Schwarzes Loch zu erzeugen. Das Experiment schlug fehl und wurde von ihren Vorgesetzten entdeckt. Die leitenden Forscher des Loops beschlossen, Lenas Leistung einer Prüfung zu unterziehen. Nachdem sie ihre Fehler, Konflikte mit Kollegen und Managern und die Unfähigkeit, Richtlinien zu befolgen, untersucht hatten, beschlossen sie, ihr eine Abfindung anzubieten, wenn sie im Gegenzug ihren Dienst quittierte.

Lena ist sehr verbittert und glaubt, dass sie ihre Kündigung Kollegen zu verdanken hat, die sich von ihrem überlegenen Talent bedroht fühlten. Bis zu einem gewissen Grad stimmt das auch – einige ihrer Kollegen versuchten wirklich,

die Wissenschaftlerin in ihre Schranken zu verweisen, doch das war nicht der Grund, warum sie entlassen wurde. Lena fehlt die Fähigkeit, sich ihre eigenen Mängel einzugestehen.

Die intelligente Frau hat beschlossen, in der Nähe des Loops zu bleiben und sich mit ihrem Verstand und ihrem Wissen an den ehemaligen Vorgesetzten und Kollegen zu rächen, die sie gefeuert haben. Sie hat ihr Haus in Stenhamra [Boulder City] verkauft und sich auf einem alten Bauernhof in Adelsö [nördlich der Canyon Point Road] niedergelassen, wo sie eine große Zahl technologischer Geräte zusammengetragen hat, die sie während ihrer Jahre bei Riksenergi [DARPA] stahl. Die Leute, die sie kannten, gehen davon aus, dass sie die Gegend verlassen hat und weggezogen ist.



DIE KINDER UND DIE KAMPAGNE

Als Spielleiterin solltest du versuchen, Verbindungen zwischen den Kindern und Lena zu finden. Wenn ein Elternteil Wissenschaftler ist, hat er mit Lena zusammengearbeitet und war möglicherweise sogar der Abteilungsleiter, der sie entließ. Eines der Kinder könnte eine Verwandte der Forscherin sein. Erwähne Lena während der gesamten Kampagne in Gesprächen und Gerüchten, die die Kinder im Hintergrund der einzelnen Szenen mitbekommen. Die einst gefeierte Wissenschaftlerin ist zum Gespött der Einheimischen geworden.

Die Kampagne findet im Laufe eines Jahres statt und jedes Mysterium spielt während einer der vier Jahreszeiten. Denke daran, dass die Kinder älter werden und sich ihr Leben verändert.

DIE RICHTIGE ATMOSPHÄRE

In jedem Mysterium gibt es einen Textabschnitt über die Stimmung der jeweiligen Jahreszeit. Der Text soll nicht laut vorgelesen werden, sondern dich inspirieren, wenn du die Atmosphäre beschreibst und Szenen vorgibst, die sich auf diese Jahreszeit beziehen.



09

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	117
SOMMER AUF DEN MÄLARINSELN	118
[SOMMER IN BOULDER CITY]	118
VORSTELLUNG DER KINDER	118
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	119
LÖSUNG DES MYSTERIUMS	120
SCHAUPLATZ 1: DAS HAUS DES ORNITHOLOGEN	122
SCHAUPLATZ 2: DAS TAUBENNEST	124
SCHAUPLATZ 3: GUNNARS VERLASSENES HAUS	124
DER SHOWDOWN	127
NACH DEM SHOWDOWN	130
NACHSPIEL	130
VERÄNDERUNG	130
NSC	130



SOMMER- FERIEN UND KILLERVÖGEL

Sommer. Endlose Tage des Herumstreunens in der Landschaft auf der Suche nach etwas zu tun. Langeweile und Glückseligkeit zugleich. Doch unter dem Gewand des süßen schwedischen Sommers regt sich etwas. Irgendetwas stimmt nicht. Es beginnt mit einem sprechenden Vogel. Bald darauf werden die Kinder in eine finstere Verschwörung verstrickt. Können sie das Mysterium lüften, bevor es zu spät ist?



RIKSENERGI



Dies ist ein einleitendes Mysterium, das für neu erschaffene Charaktere entwickelt wurde.

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM

Die geschmähte Wissenschaftlerin Lena Thelin hat beschlossen, sich an ihren ehemaligen Kollegen und Abteilungsleitern bei Riksenergi [DARPA] zu rächen. Sie fing Wildvögel und erweiterte sie kybernetisch, damit sie auf ihren Befehl hin Menschen angreifen. Außerdem brachte sie ihren ehemaligen Gehilfen bei Riksenergi, Gunnar Granat [Donald Dixon], dazu, zu kündigen und sie bei ihren Plänen zu unterstützen.

Gunnar ist hoffnungslos in Lena verliebt, und sie hat ihn überzeugt, dass Riksenergi sie schrecklich behandelt hat. Daraufhin zog er aus seinem Haus am Stadtrand von Kungsberga [Boulder City] aus und

wohnt nun, sehr zu Lenas Missfallen, auf ihrer Farm in Adelsö [nördlich der Canyon Point Road]. Es gibt Gerüchte, dass er seinen Job gekündigt und sein Zuhause verlassen hat, um mit Lena einen langen romantischen Urlaub im Ausland zu verbringen.

Gunnar und Lena fanden das Wrack eines Magnetrinsschiffs auf einer Insel in der Nordischen Gobi [auf Sentinel Island] und machten es zu ihrer Werkstatt. Hier fingen sie mithilfe einer Maschine Vögel und pflanzten ihnen Chips in ihre Köpfe ein.

Zuerst dachten sowohl Lena als auch Gunnar, dass ihre Arbeit mit den Vögeln nicht nur der Rache dienen würde, sondern auch zu wissenschaftlichen Fortschritten führen könnte, die sie berühmt machen würden. Die Experimente verliefen jedoch nicht wie geplant. Lenas Nachlässigkeit und Ungeduld führten dazu, dass einige der Vögel eine Art menschlicher Intelligenz entwickelten und rudimentäre Sprachfähigkeiten erlernten, andere wiederum wurden aggressiv und griffen Lena



RIKSENERGI

und Gunnar an. Die Forscherin gab das Experiment auf und verließ die Werkstatt in dem Schiffswrack, um die modifizierten Vögel verhungern zu lassen. Sie sagte Gunnar auch, er solle im Schiff bleiben und die Werkstatt bewachen, aber eigentlich wollte sie ihn einfach nur loswerden, damit er sie nicht mehr störte. Um sicherzustellen, dass er ihr nicht folgte, blockierte sie die Tür von außen mit einer Metallstrebe.

Doch die Vögel im Magnetrinschiff starben nicht. Stattdessen fütterte Gunnar sie und entließ sie in die Wildnis. Er ist besessen von Lena und setzt ihr Experiment in der Hoffnung fort, der Geliebten seinen Wert zu beweisen. Inzwischen ist er ziemlich verrückt. Er fängt weiterhin Vögel und implantiert ihnen Mikrochips und wartet darauf, dass Lena zurückkommt – was sie niemals tun wird.

Die Vögel breiten sich zunehmend über Nord-Munsö und Svartsjölandet [Boulder Beach] aus. Bei den aggressiv gewordenen Tieren handelt es sich um Möwen, Lachmöwen, große Kormorane sowie einen Habicht. Dieser ist der Anführer der manipulierten Killervögel, die längst begonnen haben, Tiere anzugreifen. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie ihre Attacken auf Menschen ausweiten werden. Die einzigen Vögel, die von den Maschinen beeinflusst wurden und friedlich blieben, sind Tauben. Stattdessen haben sie eine rudimentäre Intelligenz und die Fähigkeit entwickelt, mit einer menschenähnlichen Stimme zu sprechen. Weil sie sich weigern, sich dem Habicht zu unterwerfen, wurden sie von den anderen Vögeln vertrieben und bauten eigene Nester im Norden von Svartsjölandet.

Wenn die Kinder Erwachsenen, wie ihren Lehrern oder der Polizei, die Vögel oder Lenas Maschine auf irgendeine Weise zeigen, glaubt man ihnen nicht, dass die Implantate die Tiere haben angreifen lassen, und die Konstruktion funktioniert nicht mehr. Die Kinder sind auf sich allein gestellt.

In diesem Mysterium geht es darum, dass die Gruppe herausfindet, was mit den Vögeln geschehen ist, und Gunnar daran hindert, weitere fliegende Killer zu erschaffen.

SOMMER AUF DEN MÄLARINSELN

Es sind Sommerferien, die Sonne scheint fast rund um die Uhr und es ist sehr heiß. Birken, Kiefern, Farne und Brombeerdickichte bedecken die Landschaft. Mücken plagen einen auf Schritt und Tritt, wenn man sich ins Dickicht und den Wald wagt, wo Kaninchen, Füchse und Hirsche sich um ihre Neugeborenen kümmern.

Entlang der Küste kann man kleine Fische und Fliegen-schwärme sehen, die sich von Algen ernähren. Kinder pflücken Blumen und Sauerampfer, schwimmen und spielen Fangen. Jugendliche bleiben die ganze Nacht lang wach, trinken Bier und fahren mit aufgemotzten Mopeds Rennen, probieren zum ersten Mal Schnupftabak und machen in wackelig aufgestellten Zelten miteinander rum. In den Gärten riecht es nach gegrilltem Fleisch und der Farbe der frisch gestrichenen Lattenzäune. Die schwedische Flagge weht an Fahnenmasten, das Radioprogramm *Summer* ist jeden Tag ab 13 Uhr auf den Veranden zu hören. Frisch gefangene Forellen von einem der Fischer unten am Hafen, selbst gezogene junge Kartoffeln und Erdbeeren werden in großen Mengen gegessen. Am Kiosk lockt der *GB-Glace-Clown* Jung und Alt mit Eis, Storstrut und Lakritspuck.

[SOMMER IN BOULDER CITY]

Wer klug ist, geht bei der größten Sommerhitze in Boulder City nicht nach draußen. Die durchschnittliche Höchsttemperatur an solchen Tagen erreicht über 38 °C und kann durchaus noch um einiges höher steigen. So ist es nun einmal in der Wüste, in der das ganze Jahr über weniger als 20 ccm Regen fällt. Es ist, wie die Leute so gern sagen, eine trockene Hitze, aber sobald man auf dem Bürgersteig außerhalb seines Hauses ein Ei braten kann, ist es nicht mehr wichtig, ob die Hitze trocken oder feucht ist.

In den 80ern besitzen viele Leute keine Klimaanlage in ihren Häusern und müssen die hohen Temperaturen einfach mit elektrischen Ventilatoren oder im Swimming-Pool ertragen. Einige flüchten sich in die Annehmlichkeit von klimatisierten Einkaufszentren oder Supermärkten. Abends, nach Einbruch der Dunkelheit, wenn die Temperaturen zu sinken beginnen, verlassen die Leute ihre Häuser und genießen die kühlere Luft. Bis dahin ist es jedoch weitaus besser, drinnen zu bleiben und Spiele zu spielen.

VORSTELLUNG DER KINDER

Bereite für jedes der Kinder eine Alltagsszene mit oder ohne Ärger vor. Du kannst die Spieler fragen, ob sie Ideen haben, oder einen Blick auf ihre Charakterbögen werfen. Verwende diese Szenen, um die passende Atmosphäre zu schaffen. Irgendwo im Hintergrund erwähnt ein Erwachsener Lena und Gunnar oder macht einen Scherz über ihren angeblichen Liebesurlaub.



Du solltest den Spielern vor und während der Alltagsszenen viele Fragen stellen. Lass die Gruppe beschreiben, wie Dinge oder Orte aussehen und wie die Kinder Menschen in ihrer Umgebung wahrnehmen. Versuche nicht, die Szenen zu kontrollieren, sondern lass sie sich auf natürliche Weise entwickeln. Jeder Spieler sollte genügend Raum bekommen, um seinen Charakter zu beschreiben und seine Rolle auszuspielen. Für gewöhnlich kommen die Einführungsszenen ohne Ärger aus, aber wenn sich doch welcher ergibt, dürfen die Kinder versuchen, ihn zu bewältigen, und die Spieler können auf eine Fertigkeit würfeln.

BEISPIEL

Die Spielleiterin: *Okay, beginnen wir mit unserer ersten Sitzung von Tales from the Loop. Ihr habt alle eure Charakterbögen für eure Kinder vor euch liegen. Es ist das erste von vier Mysterien in einer Kampagne. Wenn wir also Lust haben, können wir weiterspielen, sobald dieses hier abgeschlossen ist. Es sind Sommerferien und das Wetter ist sehr warm. Ihr esst viel Eis und könnt die Insel nach Belieben durchstreifen. Heute geht kein Wind und es ist brütend heiß. Wer möchte die erste Szene spielen?*

Spieler 1 (Olle): *Ich kann anfangen, aber ich habe keine Idee für eine Szene.*

Die Spielleiterin: *Kein Problem. (Sieht sich Olles Charakterbogen an.) Okay, Olle, es ist einer dieser Tage, an denen deine Mutter fast normal wirkt. Dein Vater ist bei der Arbeit. Der Geruch von frisch gebackenen Zimtschnecken erfüllt das Haus, als Mama deinen Namen ruft. Ich denke, du bist im ersten Stock, oder?*

Spieler 1: *Nein, ich bin lieber im Garten und übe Elfmeterschießen an der Wand. Ich lege den Ball weg, ziehe meine Sportschuhe aus und gehe in die Küche. „Das riecht gut, Mama.“*

Die Spielleiterin: *Sie lächelt dich an. „Möchtest du Milch oder Brause?“*

Spieler 1: *„Brause.“*

Die Spielleiterin: *Deine Mutter legt das Fremdsprachenbuch zur Seite, das sie gerade liest, wahrscheinlich über etwas Kompliziertes wie italienische Renaissance-Maler oder sowas, öffnet den Kühlschrank und reicht dir eine Dose.*

TYPISCHE SZENEN, UM DIE KINDER VORZUSTELLEN:

- Ein Kind isst mit seiner Familie Abendbrot.
- Ein Kind telefoniert mit seinem Freund, der traurig zu sein scheint, ihm aber nicht sagt, warum.
- Ein Kind soll den Rasen mähen und hat Gelegenheit, sich vor der Arbeit zu drücken.
- Ein Kind gerät mitten in einen Streit zwischen seinen Eltern.
- Ein Kind und sein Freund fahren mit dem Fahrrad zum Strand.
- Ein Kind erwischt seine ältere Schwester beim Biertrinken.
- Ein Kind redet mit einem Freund, der will, dass es etwas aus dem Supermarkt klaut.



EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS

Eines oder mehrere der Kinder hören, wie Tauben miteinander oder auch mit den Kindern reden. Die Tauben sprechen mit mechanischen Vogelstimmen. Obwohl sie intelligenter geworden sind, sind sie immer noch einfache, von Instinkten getriebene Tiere. Sie bitten um Futter, diskutieren, wie man glänzende Schmuckstücke für ihr Nest stiehlt, suchen nach einem guten Brutplatz oder streiten sich um einen Partner. Die Kinder können die Vögel hören, während sie im Garten spielen, in ihrem Geheimversteck herumhängen oder beim Fahrradfahren. Sorge dafür, dass dabei kein Erwachsener anwesend ist. Warte die Reaktionen der Spieler ab. Wenn sie nichts tun, fliegen die Vögel weg. Erinnere die Gruppe an die Motivationen der Kinder.

Wenn ein Charakter eine Taube fängt und untersucht und erfolgreich auf **RECHNEN** würfelt, bemerkt es kleine Nähte am Kopf des Vogels und Anzeichen dafür, dass ein Mikrochip eingepflanzt wurde.

Ein Kind, das die Tauben studiert und dem ein Wurf auf **BEGREIFEN** gelingt, stellt fest, dass die Tauben auf eine für Vögel sehr ungewöhnliche Weise in Gruppen zusammenarbeiten. Sie helfen sich gegenseitig dabei, schwere Äste wegzutragen, und scheinen einander bei der Nahrungssuche zu unterstützen. Das Kind ist sich auch bewusst, dass ein Ornithologe oder eine gute Bibliothek nötig wäre, um diese Dinge besser zu verstehen. Der Ornithologe Mats Tingblad [**Christopher Boyd**] lebt in einem abgelegenen Haus in der Nähe.

Es wird gemunkelt, er sei verrückt geworden und habe sich einmal die Beine gebrochen, als er versuchte, in einem Vogelkostüm von einer Klippe zu springen. Manche behaupten, er habe versucht, sich das Leben zu nehmen. Die Kinder können den Tauben folgen, wenn ihnen Würfe auf **BEWEGEN** gelingen, und so das Taubennest finden (siehe Seite 124).

BEISPIEL

Die Spielleiterin: Alle Kinder wurden vorgestellt, also lasst uns weitermachen. Wo seid ihr, als ihr anfangt, etwas über das Mysterium herauszufinden?

Spielerin 2 (Anita): Könnten wir in unserem Geheimversteck unter der Brücke sein?

Die Spielleiterin: Klar! Erzählt mir etwas über das Versteck.

Spieler 1 (Olle): Es ist unter einer alten Brücke, die nicht mehr benutzt wird, außer von uns Kindern. Sie führt über einen kleinen Bach, der fast vollständig überwuchert ist. Wir können uns unter die Brücke schleichen, ohne dass uns jemand sieht, und dort haben wir eine Hütte gebaut.

Die Spielleiterin: Ihr alle sitzt gerade in eurem Geheimversteck unter der Brücke, als ihr eine merkwürdige Stimme von oben hört. (Verstellt ihre Stimme, um die seltsamen Vögel nachzuahmen.)

„Ich hab' Körrner gefunden, ich hab' Körrner ge-

funden, was ein Glüüück, ich hab' ein paar Körrner gefunden.“ Und dann noch eine tiefere, aber genauso merkwürdige Stimme: „Was ein Glüüück, was ein Glüüück. Ich hab' nie kein Glüüück. Ich Arrrrmer, ich Arrrrmer!“ Was tut ihr?

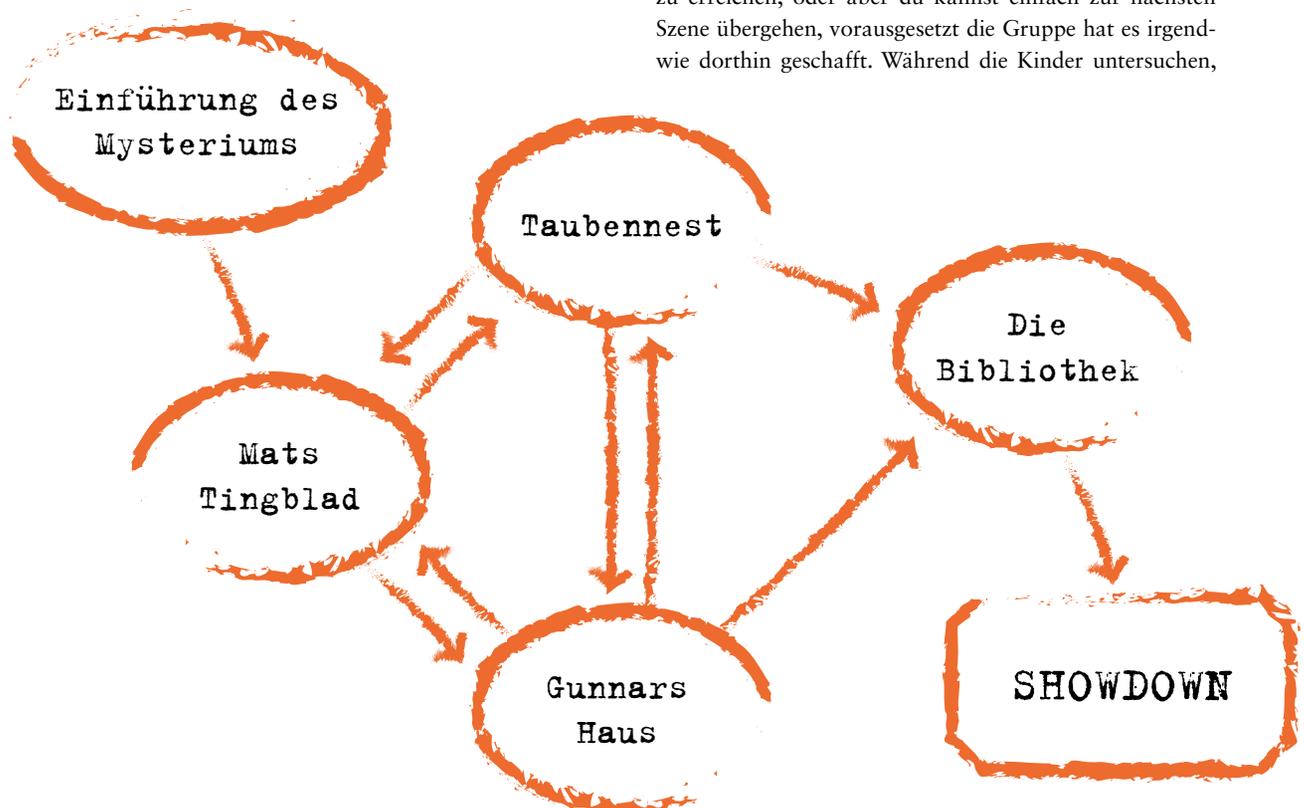
ANGRIFF DER KILLERVÖGEL

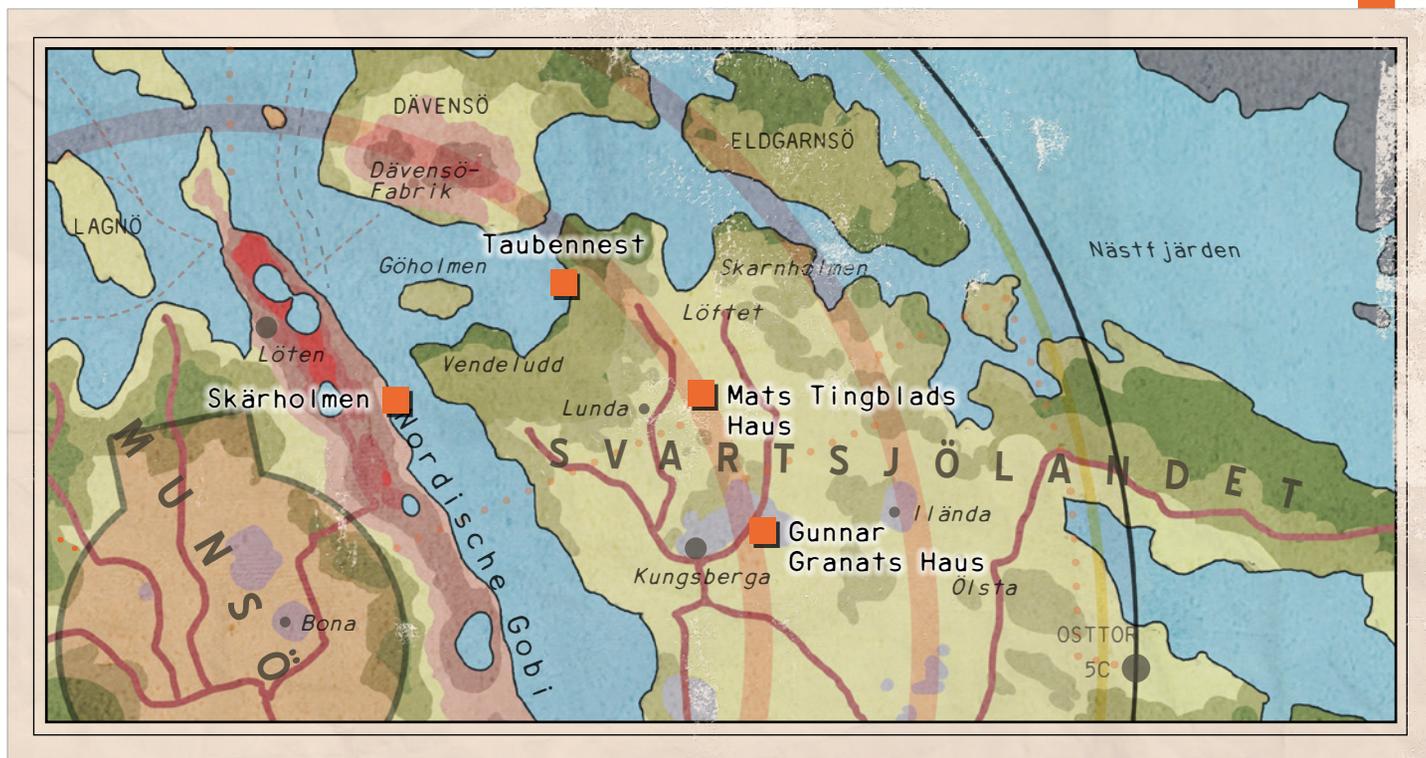
Im Verlauf des Mysteriums werden die Killervögel aggressiver. Du solltest den Countdown um einen Schritt eskalieren lassen, wann immer es dir angemessen erscheint. Der erste Schritt sollte früh erfolgen, vielleicht sogar die Szene nach der Einführung des Mysteriums. Du könntest die Kinder von den Ereignissen hören lassen oder sie könnten gerade vor Ort sein, um sie zu beobachten, und so die Chance erhalten, zu helfen, oder sogar angegriffen werden.

Du kannst Spannung erzeugen, indem du nicht manipulierte Vögel sich in den Bäumen sammeln lässt. Diese Tiere werden von den Killervögeln zusammengetrieben, die aus den Baumwipfeln schreien und in großen Schwärmen am Himmel kreisen. Es kann schon ein Rätsel für sich sein, welche Vögel gefährlich sind.

LÖSUNG DES MYSTERIUMS

Das Mysterium spielt im Nordwesten von Svartsjölandet und der Nordischen Gobi auf Munsö [am und um den Lake Mead]. Wenn die Kinder sich von einem Schauplatz zum nächsten bewegen, kann es schwierig sein, ein Boot zu erreichen, oder aber du kannst einfach zur nächsten Szene übergehen, vorausgesetzt die Gruppe hat es irgendwie dorthin geschafft. Während die Kinder untersuchen,





was mit den Vögeln passiert ist, und verschiedene Orte besuchen, greifen die Killervögel Menschen an.

Der Countdown (siehe rechts) zeigt Schritt für Schritt, was passiert. Du solltest Szenen, in denen die Kinder Nachforschungen anstellen, sowohl mit Szenen mischen, in denen sie die Angriffe der Vögel sehen oder davon hören, sowie mit Alltagsszenen (die Kinder müssen zum Essen nach Hause zurück oder treffen andere Leute, während sie in der Gegend unterwegs sind).

BEISPIEL

Die Spielleiterin: *Dir misslingt also dein BEWEGEN-Wurf, was bedeutet, dass die Vögel davonfliegen und du nicht mit ihnen mithalten kannst. Was hast du vor?*

Spielerin 2 (Anita): *Kann ich auf KONTAKT würfeln, um jemanden zu finden, der sich mit Vögeln auskennt?*

Die Spielleiterin: *Sicher.*

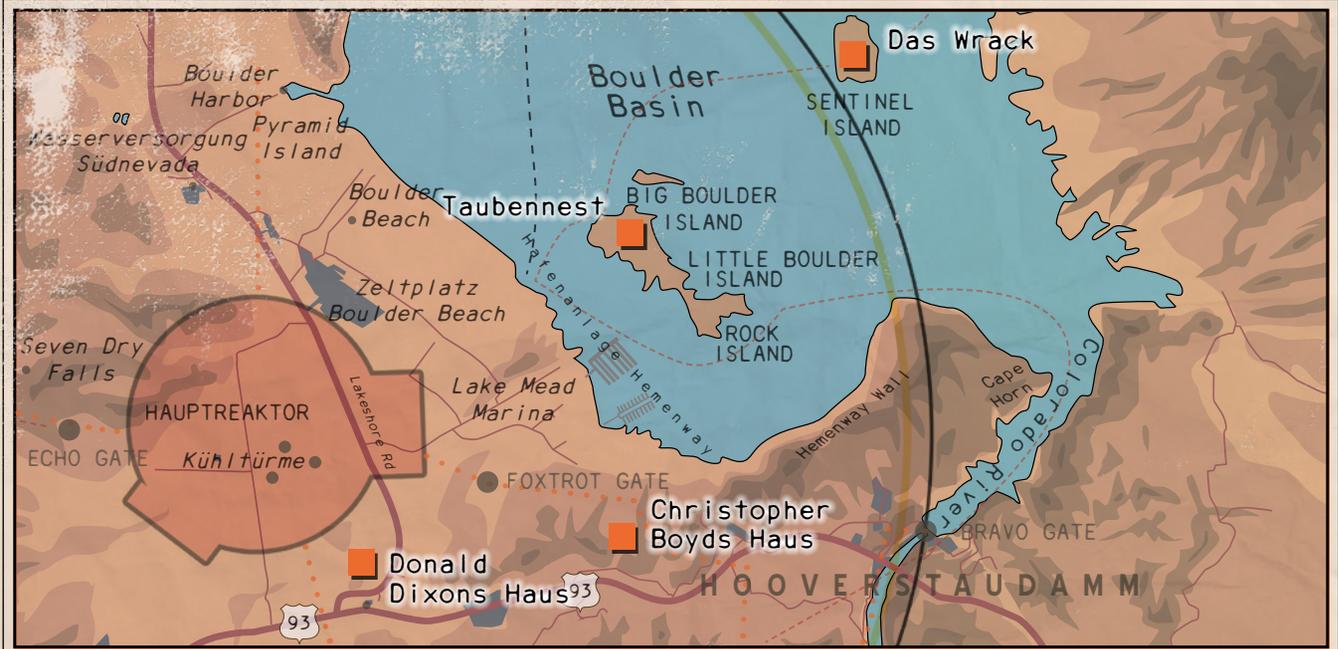
Spielerin 2: *Geschafft!*

Die Spielleiterin: *Du hast von diesem seltsamen Mann gehört, Mats Tingblad. Er war früher mal häufig im Fernsehen und hat dort über Vögel geredet, bis er einen Unfall hatte. Er wurde von einem Schwan gebissen. Danach bekam er Angst vor Vögeln. Er ist ein Einzelgänger und lebt isoliert in einem Haus in der Nähe.*

COUNTDOWN

1. Eine große Anzahl toter Vögel wird gefunden. Es sind gewöhnliche Tiere ohne Mikrochips, die von den Killervögeln als Konkurrenten angesehen wurden. Sogar einige tote Hunde und Katzen tauchen auf. Vielleicht eines der Haustiere der Kinder? (Dies solltest du von deiner Spielergruppe abhängig machen; Szenen mit verstorbenen Haustieren eignen sich nicht für jeden.)
2. Jemand Junges, vielleicht eine Bekanntschaft der Kinder, wird von Möwen attackiert und schwer verletzt. Die Person flüchtet sich in eine Telefonzelle und die Vögel versuchen, dort einzudringen, bis ein Bauer mit einer Schrotflinte auf sie schießt und sie vertreibt.
3. Eine große Gruppe von Killervögeln versammelt sich auf einem Spielplatz. Die Kinder fliehen in ihre Häuser. Die Vögel greifen durch offene Fenster und Schornsteine an. Mehrere Menschen werden verletzt, vielleicht sogar getötet.
4. Eine große Gruppe von Vögeln greift die Kinder oder ihre Familien an.





Spielerin 2: Können wir dorthin gehen?

Die Spielleiterin: Na klar. Ihr fahrt mit dem Fahrrad zu seinem Haus und stellt es davor ab. Das Haus steht neben einer Wiese mit hohem Gras und vielen Blumen. Es ist dunkel und hat zwei Stockwerke. Es ist von einem hohen Metallzaun mit einem Tor umgeben. Viele Vögel sitzen auf dem Dach und die Fenster sehen aus, als wären sie von Vogelkot bedeckt. Was habt ihr vor?

Spieler 1 (Olle): Ich öffne das Tor und gehe hinein.

Die Spielleiterin: Es ist abgeschlossen.

SCHAUPLATZ 1: DAS HAUS DES ORNITHOLOGEN

Mats Tingblad [**Christopher Boyd**] lebt in einem einsamen Holzhaus östlich von Lunda [**der Lakeshore Road**]. Das Haus ist durch einen hohen Metallzaun mit einem verschlossenen Tor abgesichert. Der Garten ist überwuchert und überall stehen Vogel- und Futterhäuschen. Das Gebäude ist zwei Stockwerke hoch, schmal und bedenklich windschief. Im oberen Stockwerk gibt es einen Balkon. Das Dach hat eine Vielzahl von Sitzstangen für Vögel. Alle Fenster haben abschließbare Läden. Es riecht scharf nach Vogelkot und Schimmel. Das Haus selbst ist voller alter Zeitungen, Vogelkäfige mit Papageien, Nymphensittichen, Wellensittichen und einer frei umherfliegenden Krähe, die oft auf Mats Kopf landet.

Es ist allgemein bekannt, dass der Ornithologe Mats Tingblad hier lebt. Früher war er eine Berühmtheit in einem Naturprogramm des schwedischen Fernsehens [**auf NBC**], mittlerweile ist er ein Einsiedler. Die Spieler können auf **BEGREIFEN** oder **KONTAKT** würfeln, um ihn zu finden, oder du kannst entscheiden, dass die Kinder schon von ihm wissen oder hören, wie jemand ihn erwähnt. Wenn ihnen ihre Würfe misslingen, finden sie ihn trotzdem, aber er ist extrem schlecht gelaunt und möchte der Gruppe auf keinen Fall helfen.

ÄRGER

Um ins Haus zu gelangen, müssen die Kinder auf den Zaun klettern oder irgendwie das verschlossene Tor öffnen. Mats ist im Haus, öffnet die Tür aber nicht, wenn sie klopfen. Er wurde kürzlich von den Killervögeln angegriffen und hat getrocknetes Blut am ganzen Oberkörper und klaffende Wunden im Gesicht. Mats jagt seine Vögel mit einer Axt durchs Haus, um sie zu töten, denn er glaubt, dass jetzt der Moment gekommen ist, in dem alle Vögel die Menschen angreifen. Die Kinder können ihn durch die Fenster im Obergeschoss umherrennen sehen. Die Haustür ist verschlossen, aber im oberen Stockwerk lassen sich die Fenster von außen öffnen. Wenn die Kinder die Hauswand hochklettern, müssen sie auf **BEWEGEN** würfeln.

Mats machen die aggressiven Vögel Sorgen. Er sieht keinen Grund, den Kindern zu helfen, wenn sie ihn nicht irgendwie überzeugen (was sie mit **CHARME** erreichen können). Ein Kind, das einen erfolgreichen Wurf auf **CHARME**



ablegt, merkt, dass Mats sehr besorgt darüber ist, was passieren wird, wenn die Vögel immer zahlreicher werden und sich ausbreiten. Der einfachste Weg, zu ihm durchzudringen, ist, ihm klarzumachen, dass die Kinder die Ausbreitung der Killervögel verhindern können. Es ist unmöglich, Mats zu überreden, sein Haus zu verlassen, da er Angst vor den Vögeln hat.

HINWEISE

Mats ist der Ansicht, dass jemand die Vögel manipuliert und sie aggressiv und intelligent gemacht hat. Er hat bemerkt, dass Tauben zu sprechen gelernt haben statt anzugreifen. Mats hat die Vögel gezählt und festgestellt,

dass ihre Zahl stetig zunimmt und dass sie sich offenbar in immer größeren Gruppen zusammenschließen und die Kontrolle über die Tierwelt in der Gegend übernehmen. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie Menschen und Tiere angreifen. Mats glaubt, dass es jemanden oder eine Maschine geben muss, die die Vögel manipuliert. Wenn dem kein Ende gesetzt wird, stehen die Mälärinseln [Boulder] vor einer Katastrophe, die sich bald ausbreiten und möglicherweise das ganze Land bedrohen könnte.

Mats hat sich mehrmals mit dem Wissenschaftler Gunnar Granat [Donald Dixon] getroffen und weiß, dass er ein Experte für die Neurologie von Vögeln ist.



Mats weiß auch, dass Gunnar kürzlich sein Haus am Stadtrand von Kungsberga [Boulder City] verlassen hat und verschwunden ist. Mats vermutet, dass Gunnar irgendetwas mit den Killervögeln zu tun hat.

Mats hat bemerkt, dass viele der Tauben nach Norden ziehen und vermutet, dass sie dort ein großes Nest bauen. Er bemerkte auch, dass einige der aggressiven Vögel über das Wasser fliegen und ist der Ansicht, dass sie ihr Nest auf Munsö oder einer der kleineren Inseln nördlich von Svartsjölandet [Big Boulder Island] haben. Mats hat einen Habicht über den anderen Killervögeln schweben sehen und glaubt, dass er der Anführer ist. Er glaubt, dass dies die Kinder zum Aufenthaltsgebiet der Vögel führen kann.

SCHAUPLATZ 2: DAS TAUBENNEST

Die Kinder können den Weg zum Taubennest finden, indem sie eine Taube verfolgen oder sich mit dem Ornithologen Mats Tingblad [Christopher Boyd] oder mit Maj-san [Stacey] bei Gunnar Granats [Donald Dixons] Haus unterhalten.

Etwa hundert Tauben haben sich im nördlichen Teil von Svartsjölandet auf einer Klippe mit Blick auf Spånviken [Big Boulder Island] niedergelassen. Sie bauen ein riesiges Nest aus Ästen, Metallstücken und Glasscherben und werden es in großer Zahl gegen andere Vögel, Raubtiere und Menschen verteidigen. Die Tauben reden ständig miteinander über die Qualität der Baumaterialien und streiten sich um Partner und Nahrung. Ihre Stimmen klingen metallisch, ihre Worte sind mit Gurren durchsetzt.

Das Nest wird derweil von Gruppen von Möwen, Lachmöwen und großen Kormoranen beobachtet, die unachtsame Tauben angreifen und zu Tode picken. Mit einem erfolgreichen Wurf auf **BEGREIFEN** versteht ein Kind, dass die Killervögel versuchen, die Tauben zu unterwerfen. Diese wiederum arbeiten zusammen, um das Nest und einander zu schützen. Wenn die Kinder die Killervögel näher in Augenschein nehmen wollen, fliegen sie plötzlich auf, als hätten sie einen Befehl vernommen, und entkommen über das Wasser.

ÄRGER

Zum Nest hinaufzuklettern, ist mühsam. Die Kinder müssen scharfe Felsen und hohe Klippen überwinden. Sie müssen erfolgreich auf **BEWEGEN** oder **SCHLEICHEN** würfeln, um zum Nest zu gelangen, ohne bemerkt zu werden. Wenn die Tauben die Kinder entdecken, verstummen sie und versammeln sich um das Nest. Gruppen von Tauben be-

ginnen in der Luft über den Kindern zu kreisen. Wenn die Gruppe sich weiter vorwagt, greifen die Tauben an. Die Kinder haben keine andere Wahl, als sich zurückzuziehen, und müssen Würfe auf **KRAFT** oder **BEWEGEN** bestehen, ansonsten erleiden sie einen Zustand.

HINWEISE

Das Nest besteht aus einer Vielzahl von Zweigen und Gegenständen, die aus dem Norden von Svartsjölandet und der Nordischen Gobi [Sentinel Island] zusammengetragen wurden. Im Nest finden sich auch zahlreiche verrostete Metallteile des Magnettrinschiffs, auf dem Lena und Gunnar die Vögel erschaffen haben. Kinder, die erfolgreich **UNTERSUCHEN**, finden ein Stück Metall mit dem Aufdruck „JEX-4Z32“. Mit einem erfolgreichen Wurf auf **BEGREIFEN** oder **RECHNEN** erkennen die Kinder, dass dies die Identifikationsnummer eines Magnettrinschiffes ist. Mithilfe einer Bibliothek (siehe Seite 126) können sie herausfinden, was für ein Schiff es ist und wo es sich befindet.

Als sich die Kinder vom Taubennest entfernen, sehen sie eine junge Frau in mehreren Hundert Metern Entfernung, die die Vögel durch ein Fernglas beobachtet. Sie erhebt sich und fährt mit dem Fahrrad in Richtung Süden. Dies ist Maja „Majsan“ Sivertsson [Stacey Johnson]. Wenn die Kinder ihr folgen, wird sie sie zu Gunnar Granats [Donald Dixons] verlassenen Haus in der Nähe von Kungsberga [Boulder Beach] führen.

SCHAUPLATZ 3: GUNNARS VERLASSENES HAUS

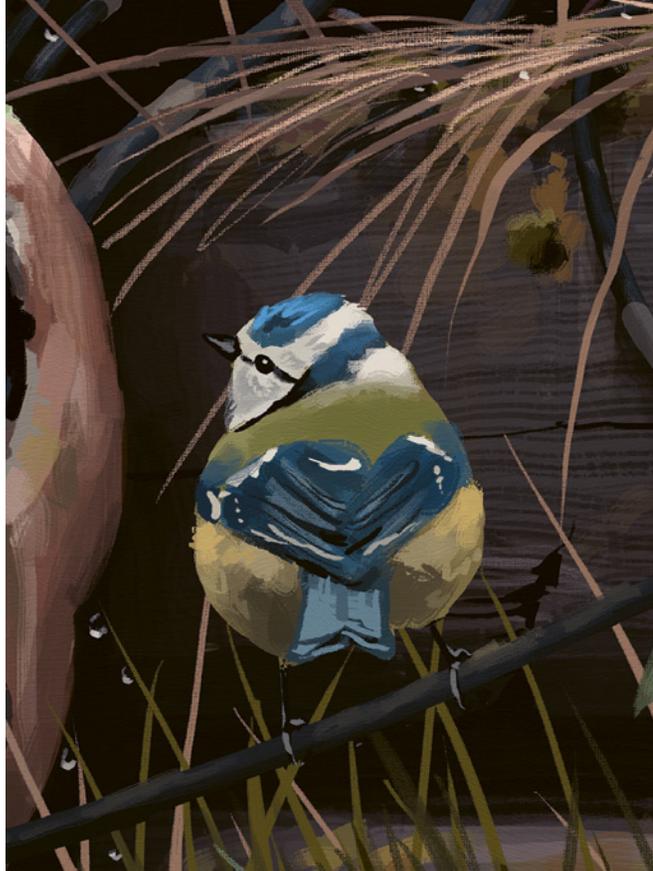
Die Kinder können zu Gunnars [Donalds] Haus gelangen, indem sie Erwachsenen lauschen, die über seine Tierversuche reden, mit dem Ornithologen Mats Tingblad [Christopher Boyd] sprechen oder Maj-san [Stacey] vom Taubennest aus folgen. Maj-san und ihr Hund könnte sie auch retten, wenn sie von Vögeln angegriffen werden, und sie in „ihr“ Haus einladen.

Das Haus ist ein zweistöckiges Gebäude aus gelbem Backstein mit roten Dachziegeln. Gunnar war so verwirrt über Lenas Einladung, ihr bei ihren Experimenten mit Vögeln zu helfen, dass er sein Haus auf der Stelle verließ, ohne sauberzumachen, den Kühlschrank zu leeren oder den Müll rauszubringen. Das Innere ist unordentlich und schmutzig. Überall liegen Kabel, Werkzeuge und seltsame Zeichnungen herum. In den Regalen stehen Bücher über Vögel, Neurologie und Tierverhalten, aber auch welche über Liebe, Brautwerbung und wie man diesen einen besonderen Menschen auf sich aufmerksam machen kann.

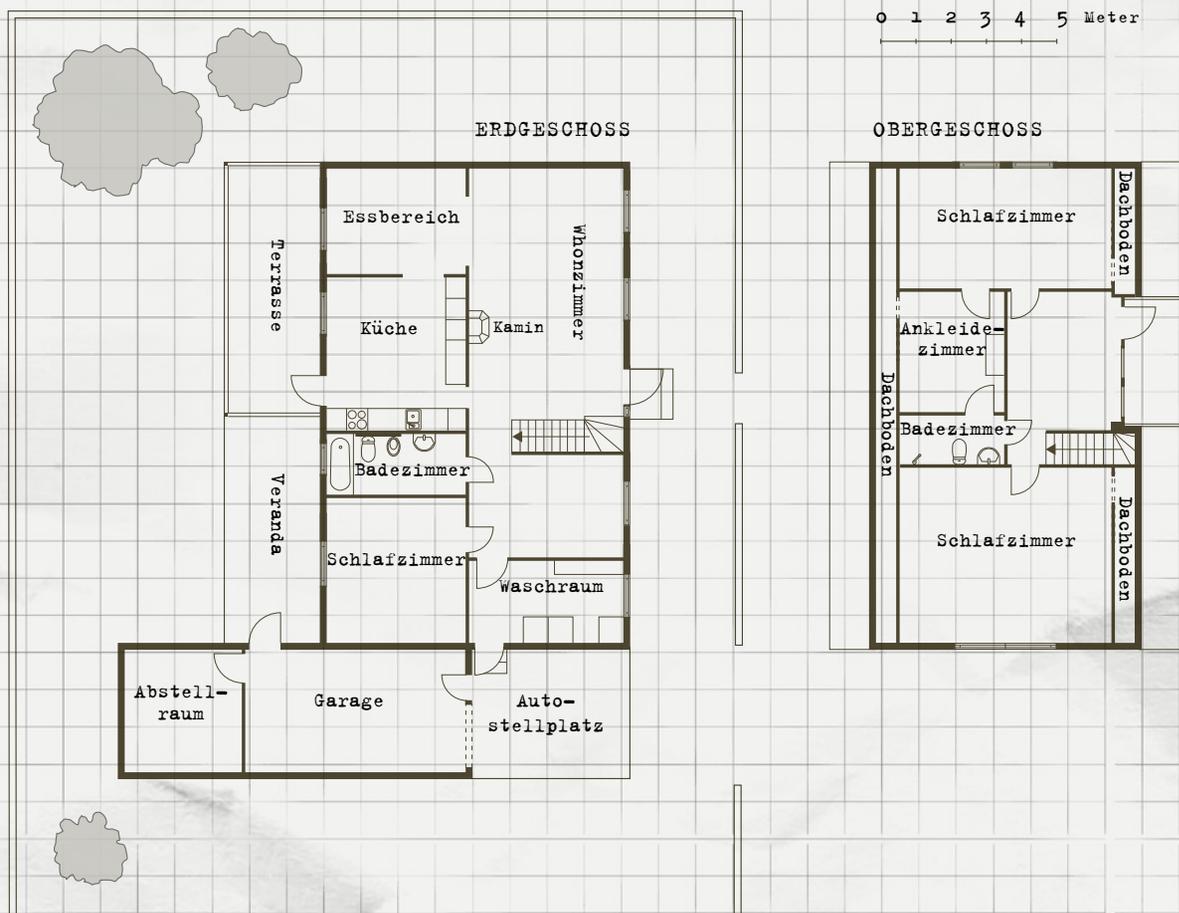


An den Wänden des Wohnzimmers hängen ein Dutzend gerahmte Fotografien berühmter Wissenschaftler. Neben Einstein findet sich dort auch ein Foto von Lena [Diane], einer Frau mittleren Alters mit lockigen blonden Haaren, weißer Kleidung und stolzem Blick. Auf ihrem Laborkittel prangt ein Anstecker mit dem Yin-und-Yang-Symbol. Auf einem Videorekorder liegt eine Kopie von Alfred Hitchcocks Film *Die Vögel*. Überall im Haus gibt es gerahmte Fotos von Lena und Gunnar, wobei Gunnar oft im Hintergrund ist, unsicher lächelt und Lena anblickt.

In den letzten Monaten hat die 16-jährige Majsan heimlich im Haus gewohnt. Sie kommt aus der Stockholmer Innenstadt [Downtown Las Vegas] und ist wegen ihres herrschsüchtigen und gewalttätigen Stiefvaters von zu Hause ausgerissen. Sie hat ihren Hund, den drahtigen Dackel Bullen [Ham] dabei, der fett und glücklich ist und sein Frauchen entschlossen verteidigt. Bullen hinkt auf einem Bein, ein Andenken an die Prügel des Stiefvaters.



Gunnar Granats [Donald Dixons] Haus



DIE BIBLIOTHEK

Wenn die Kinder nach weiteren Informationen suchen, können sie zur Schulbibliothek gehen. Die öffentliche Bibliothek in Stenhamra [Boulder City] ist im Sommer geschlossen. Auch die Schule ist in den Sommerferien geschlossen, aber es gibt genügend Türen und Fenster, die von den Kindern ohne großen Aufwand geöffnet werden können. Die Schulbibliothek wird in der Mysterienlandschaft (siehe Seite 101) beschrieben.

In der Bibliothek können die Kinder Informationen finden, wenn sie einen erfolgreichen Wurf auf **BEGREIFEN** ablegen. Sie können herausfinden, dass das Magnettrinschiff mit der Kennung IEX-4Z32 früher in Nordrussland zum Transport von Erz eingesetzt, jedoch vor einigen Jahren verschrottet wurde und jetzt auf einer Insel in der Nordische Gobi [Lake Mead] liegt. Eine Karte zeigt, dass die Insel Skärholmen [Sentinel Island] heißt und sich mitten im See befindet.

Wenn die Kinder versuchen, Informationen über die Vögel oder den Mikrochip zu finden, erfahren sie, dass sich die Killervögel sehr abnormal verhalten. Sie sollten nicht von Natur aus dazu in der Lage sein, zusammenzuarbeiten, zu sprechen und andere Tiere und Menschen auch nicht angreifen. Der Körper der Vögel wird jedoch wahrscheinlich früher oder später die Mikrochips abstoßen, was sie nicht überleben.

Wenn den Kindern ihr Wurf nicht gelingt, erhalten sie die Informationen zwar trotzdem, werden jedoch von „Prutte“ [Party] (siehe Seite 103) bemerkt und müssen flüchten oder sich erklären. Wenn der Hausmeister sie erwischt, wird er sie in der Schule festhalten und ihre Eltern anrufen und sie bitten, sie abzuholen. Er wird seine Anwesenheit in der Schule mit einem Rohrbruch im Keller erklären.

Eine andere Möglichkeit, das Magnettrinschiff IEX-4Z32 zu finden, besteht darin, mithilfe der Fertigkeit **KONTAKT** mit jemandem zu sprechen, der sich mit Schiffen und ihrer Kennung auskennt. Lass die Spieler entscheiden, wer das sein könnte, und lass sie dann würfeln.

Majsan hat die Killervögel im Auge behalten, seit sie selbst von einer Gruppe Möwen angegriffen wurde. Sie hat einen der Vögel getötet und mit einem Messer, einer Zange und einer Schere auf Gunnars Küchentisch untersucht. Majsan ist mit Gunnar verwandt. Er ist ihr Onkel, und sie hat ihn früher als Kind öfter besucht. Sie vermutet, dass er irgendwie für die Killervögel verantwortlich ist, aber sie weiß nicht, wo er steckt.

Das Mädchen vermisst seine kleine Schwester. Wenn die Dinge mit den Kindern gut laufen, könnte sie erwägen, zu einer Quasi-Schwester von einem von ihnen zu werden und könnte in späteren Mysterien als NSC vorkommen.

ÄRGER

Wenn die Kinder versuchen, in Gunnars Haus zu kommen, müssen sie zuvor mittels **SCHLEICHEN** an einigen Nachbarn vorbei. Nachdem diese nämlich Majsan haben herumstromern sehen, haben sie es sich zur Aufgabe gemacht, ein Auge auf die Gegend zu haben. Dabei wechseln sie sich mit Patrouillen auf Radwegen und Fußwegen ab. Die Vordertür des Hauses ist verschlossen. Man kann durch den hohen Zaun hinter dem Haus hineingelangen, wo man durch den Garten und das Haus vor wachsamen Blicken geschützt ist. Die Verandatür ist nicht abgeschlossen.

Die Ausreißerin wird sich zuerst verstecken, aber wenn die Kinder ins Haus gehen, lässt sie Bullen los, der mit lautem Bellen hereingeschossen kommt. Das Mädchen erscheint mit vorgehaltenem Küchenmesser und schreit die Kinder an, sie sollen verschwinden, bevor es ihnen wehtut.

Majsan befiehlt ihnen, sie sollten für sich behalten, dass sie dort wohnt, wenn sie wissen, was gut für sie ist.

Die Kinder können sie mit einem erfolgreichen Wurf auf **CHARME** dazu bringen, ihre Meinung zu ändern. Mit **EINFÜHLEN** erkennen sie, dass sie sehr einsam ist und Angst hat, entdeckt und nach Hause geschickt zu werden. Sie würde wirklich gern andere Menschen kennenlernen. Majsan vertraut Erwachsenen unter keinen Umständen. Sie wird den Kindern nicht zur Nordischen Gobi [nach Sentinel Island] folgen, aus Angst, von Erwachsenen entdeckt zu werden.

HINWEISE

Majsan weiß von dem Taubennest und meint, dass die Tauben nicht gefährlich sind. Sie kennt den Ornithologen Mats Tingblad und glaubt, dass er mehr weiß, aber sie hat nicht mit ihm gesprochen.

In Gunnars Habe finden sich Zeichnungen von Vögeln und Mikrochips. Diejenigen, die es schaffen, sie zu studieren und einen erfolgreichen Wurf auf **RECHNEN** ablegen, erkennen, dass sie dazu gedacht sind, eine Maschine zu bauen, die Vögel automatisch anlockt und modifiziert.



Die Chips sollen es einer Person ermöglichen, die Vögel zu kontrollieren, aber auf den Blaupausen scheinen Einzelheiten darüber zu fehlen, wie diese Kontrolle erreicht wird – so als ob die Person, die die Zeichnungen angefertigt hat, mitten in der Arbeit aufgehört hätte.

Unter seinem Bett hat Gunnar sein Tagebuch versteckt. Darin schreibt er über seine Arbeit in der Loop-Einrichtung. An vielen Stellen in den Notizen erwähnt er seine Liebe zu der erstaunlichen Lena, die nicht nur schön ist, sondern auch eine geniale Wissenschaftlerin, die eines Tages den Nobelpreis gewinnen wird. Er schreibt von den Kollegen, die Lena nicht verstehen, gegen sie arbeiten und sie schlecht behandeln. Gunnar beschreibt auch seine bodenlose Traurigkeit, als sie gezwungen war, ihre Stelle zu kündigen. Ein paar Wochen später ist er von Glück überwältigt, weil Lena ihn gebeten hat, mit ihm an einem Ort namens „IEX-4Z32“ an einem neuen Experiment zu arbeiten. Ein Kind, das einen Wurf auf **BEGREIFEN** oder **RECHNEN** besteht, weiß, dass es sich um die Kennung eines Magnettrinschiffs handelt, muss jedoch in einer Bibliothek nachforschen, um weitere Informationen zu erhalten (siehe links).126

DER SHOWDOWN

Die Nordische Gobi ist ein Inselgebiet im nordöstlichen Teil von Munsö [**Boulder Basin**] mit einer großen Menge von Trümmern und Überresten verschiedener technologischer Wunder. Das Wasser ist voll mit rostigen Stücken mit messerscharfen Kanten, halb im Wasser versunkenen Schiffen und seltsamen Kuppeln, runden Türmen und Magnettrinscheiben. Früher gab es hier eine reiche Tierwelt, aber wenn die Kinder dieses Gebiet betreten, ist es ruhig

und still. In der Ferne fliegen drohend die Killervögel am Himmel.

Das Wrack des Magnettrinschiffs IEX-4Z32 liegt auf der kleinen Insel Skärholmen [**Sentinel Island**]. Die Kinder müssen entweder schwimmen (erfordert einen Wurf auf **BEWEGEN**), um sie zu erreichen, oder ein Boot finden (**TÜFTELN** oder **KONTAKT**).

Die IEX-4Z32 ist ein 25 Meter langes Wrack, das schräg auf der Seite liegt. Das Schiff war früher schwarz lackiert, ist jetzt aber weitgehend verrostet. In den Magnettrinscheiben hat sich das Regenwasser gesammelt. Auf den alten Antennen sitzen Vögel und schauen auf den See hinaus. In der Außenwand des Schiffes befindet sich in Bodennähe eine Tür, die von außen durch eine Metallstrebe versperrt ist. Wenn sie entfernt wird, öffnet sich die Tür und gibt den Blick auf eine Treppe frei, die nach oben führt. Vögel fliegen durch Lüftungsschlitze in das Wrack hinein und aus ihm heraus. Das Brummen von Ventilatoren und Vogelgezwitscher sind aus dem Schiffsinnen zu hören.

Gleich hinter der Tür liegen der Maschinen- und der Frachtraum. Die Kinder müssen durch den geneigten Rumpf zur Kommandobrücke im oberen Teil des Schiffes klettern, wo Lena und Gunnar eine Maschine mit mehreren mit Vogelfutter gefüllten Vogelhäuschen gebaut haben. Sie sieht aus wie ein Videospieleautomat mit blinkenden Lichtern und langen Metallarmen. Die Maschine wird von einem großen Generator angetrieben. Hier gibt es Hunderte von Vögeln, jede Oberfläche ist mit Kot, Federn und Kadavern toter Vögel bedeckt. Es gibt auch eine Reihe von Werkzeugen im Raum, die als Waffen verwendet werden können (Bonus von +1).

GLÜCKSFALL

Wenn die Spieler ins Stocken geraten und nicht wissen, was sie tun oder wohin sie als Nächstes gehen sollen, kannst du diesen Glücksfall (siehe Seite 85) verwenden: Eines der Kinder sieht, wie der Habicht ein Kaninchen verfolgt und tötet. Anschließend fliegt er in Richtung Nordischer Gobi [Sentinel Island] davon. Die Kinder können ihm zum Showdown folgen.



Gunnar lebt in einem kleinen Lagerraum in der Nähe der Brück mit einer halb aufgegegessenen Packung Mariekex [Cracker] und einer fast leeren Flasche Trocadero [Limonade]. Hier verbringt er seine Zeit, wenn er gerade nicht die Maschine benutzt, um weitere Vögel zu verwandeln. Entdeckt Gunnar die Kinder, hält er sich versteckt und beobachtet sie aus dem Verborgenen heraus, bis sie die Kommandobrücke erreichen. In diesem Moment verlässt er sein Versteck und droht ihnen, sie zu töten, wenn sie nicht sofort verschwinden. Gunnar ist sehr schmutzig und über und über mit kleinen Wunden bedeckt, die die Vögel ihm beigebracht haben. Sein Haar und sein Bart sind ungepflegt und seine glasigen Augen haben einen irren Blick. Er sieht aus wie ein Wahnsinniger – was er auch ist. Er redet von Liebe und Hass zu seiner Geliebten, gibt aber Lenas Namen nicht preis.

BEISPIEL

Die Spielleiterin: *Es gelingt euch, den Metallriegel zur Seite zu ziehen und die Tür zu öffnen, ohne gesehen zu werden. Die Tür öffnet sich und gleitet mit einem leisen Zischen zur Seite. Der Geruch von Vogelkot schlägt euch entgegen. Die Leiter im Inneren führt schräg nach oben, da das Schiff sich im weichen Untergrund zur Seite geneigt hat.*
Spielerin 2 (Anita): *Ich klettere langsam hinein, versuche zu lauschen, wo die Maschine ist, achte aber auch darauf, keine Geräusche zu machen.*
Die Spielleiterin: *Würfle auf SCHLEICHEN. Eigentlich sollte die ganze Gruppe würfeln, da ich davon ausgehe, dass ihr alle reinklettert, oder?*

Spieler 1 (Olle) und 3 (Dennis): *Ja.*

Spielerin 2: *Erfolg und ein zusätzlicher Erfolg.*

Spieler 3: *Kannst du mir mit deinem zusätzlichen Erfolg helfen? Mein Wurf ist danebengegangen.*

Spielerin 2: *Sicher!*

Die Spielleiterin: *Wie hilfst du ihm?*

Spielerin 2: *Dennis wäre fast über ein Kabel gestolpert, das aus der Wand herausragt, als ich flüstere: „Pass auf!“*

Die Spielleiterin: *Okay, ihr habt es alle geschafft und kriecht und klettert in das Schiff hinein. Ihr vernehmt Geräusche von der Oberseite des Schiffes, von der Kommandobrücke. Es sind mehrere Vogelrufe, darunter einer, der wie ein Greifvogel klingt. Was tut ihr?*

ÄRGER

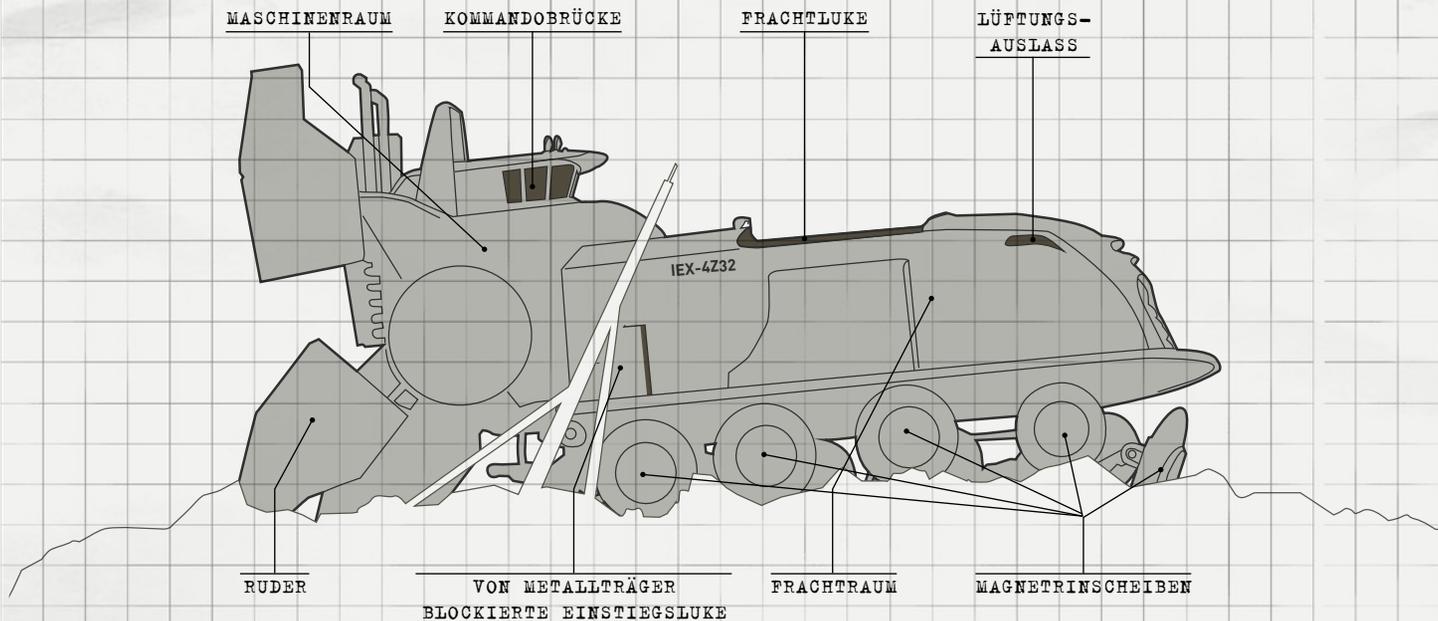
Um zu vermeiden, dass sie von patrouillierenden Vögeln auf dem Weg nach Skärholmen [Sentinel Island] entdeckt werden, müssen Kinder Würfe auf **SCHLEICHEN** ablegen. Wenn diese misslingen, müssen sie auf **BEWEGEN** würfeln, um zu entkommen. Bei einem erneuten Fehlschlag, erleiden sie einen Zustand. Sie erleiden auch einen Zustand, wenn sie den optionalen Wurf auf **KRAFT** nicht bestehen, um den Metallträger vor der Tür zu entfernen.

Um sich durch das Schiff zur Kommandobrücke zu schleichen, ohne von Gunnar entdeckt zu werden, muss jedes Kind auf **SCHLEICHEN** würfeln. Wenn eines der Kinder seinen Wurf nicht besteht, wird Gunnar auf sie aufmerksam. Er wird mit der Maschine den Habicht rufen und auf der Kommandobrücke auf die Kinder warten. Bestehen alle Kinder ihre **SCHLEICHEN**-Würfe, können sie Gunnar überraschen, der den Lagerraum erst dann verlässt, wenn die Kinder die Kommandobrücke erreicht haben. Dann wird er nach dem Habicht rufen, der einige Minuten später eintrifft und die Kinder angreift. Viele kleinere Killervögel werden dem Habicht im Kampf folgen. Die Konfrontation mit Gunnar und dem Habicht gilt als Großer Ärger (siehe Seite 70). Die Bedrohungsstufe ist normal (2x Anzahl der Kinder), wenn die Gruppe Gunnar überrascht, oder schwierig (3x Anzahl der Kinder), wenn jemand den **SCHLEICHEN**-Wurf nicht bestanden hat.

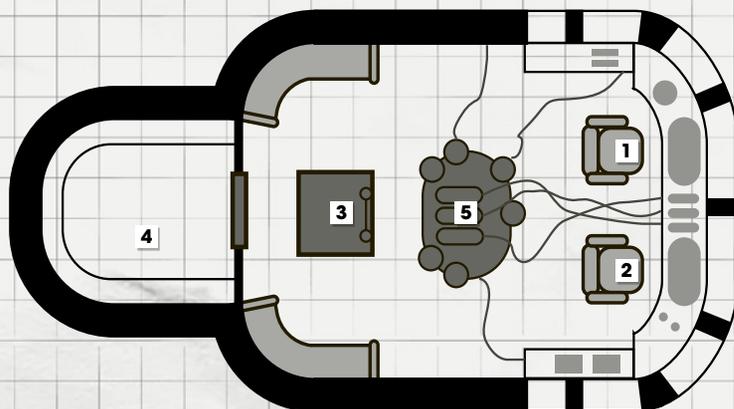
Mit Gunnar kann auf verschiedene Arten verfahren werden. Die Kinder können ihn mit **CHARME** dazu bringen, seine Fehler einzusehen, sie können ihn mit **KRAFT** zu Boden ringen oder mittels **TÜFTELN** oder **PROGRAMMIEREN** die Vogelmaschine zerstören. Um mit dem Habicht und den übrigen Killervögeln fertig zu werden, können die Kinder etwa versuchen, mit **BEWEGEN** zu flüchten oder den Angriff der Vögel mit **KRAFT** abzuwehren. Belohne Spieler, die sich kreative Lösungen ausdenken, um mit der Bedrohung fertigzuwerden.



Magnettrinschiff IEX-4Z32



Kommandobrücke der IEX-4Z32



1. KAPITÄNSSESSEL
2. SESSEL DES STEUERMANNS
3. LEITER
4. LAGERRAUM (HIER VERSTECKT SICH GUNNAR)
5. DIE VOGELMASCHINE

0 1 2 3 4 5 Meter

Wenn die Kinder Erfolg haben, wird Gunnar in Tränen ausbrechen, die Maschine vernichtet, die Vögel vertrieben oder eine Kombination dieser Möglichkeiten. Auf die eine oder andere Weise wurde die Gefahr durch die Killervögel gebannt. Die Kinder haben der Erschaffung neuer tödlicher Vögel ein Ende gesetzt. Diejenigen, die noch existieren, werden im Laufe der Zeit an Infektionen durch ihre Mikrochips verenden.

Wenn die Kinder den Habicht nicht getötet haben, wird er in zukünftigen Mysterien über der Umgebung des Loops kreisen und möglicherweise sogar in der Nähe der Häuser der Kinder nisten.

Wenn die Kinder den Großen Ärger nicht bewältigen können, werden sie von Gunnar und den Vögeln vom Schiff gejagt. Eine Welle von Killervögeln wird den gesamten Sommer über das Gebiet heimsuchen und schwerwiegende Probleme verursachen, bis die Maschine schließlich von selbst ausfällt.

DER HABICHT

Der Habicht besitzt das Sonderattribut (siehe Seite 69) **SCHARFER SCHNABEL 2**, das jedoch nur verwendet wird, wenn ein Kind sich ihm außerhalb von Großem Ärger entgegstellt.

NACH DEM SHOWDOWN

Auch wenn es den Kindern gelingt, Gunnar aufzuhalten, wird er niemals zugeben, was er getan hat. Die Technologie der Vogelmaschine ist seltsam und selbst wenn die Kinder sie einigen Erwachsenen zeigen, glauben sie nicht, dass sie etwas mit den Vogelangriffen zu tun hat.

Die meisten Tiere mit Implantaten werden entkommen. Auch wenn die Kinder es schaffen, eines davon zu fangen und es der Polizei zu zeigen, werden die Beamten es nicht mit den Vogelangriffen in Verbindung bringen.

Gunnar wird niemandem von Lena oder ihrer Rolle bei dem, was passiert ist, erzählen. Seine Liebe zu ihr ist stark, aber er hat endlich verstanden, dass sie seine Gefühle niemals erwidern wird. Gunnar wird in den kommenden Monaten sein Haus verlassen und aus der Gegend fortziehen. Er wird Majasan solange dort wohnen lassen, wie sie will.

NACHSPIEL

Die Kinder bekommen jeweils eine Szene aus ihrem Alltag, mit oder ohne Ärger. Die Spieler können sich eine Szene ausdenken oder die Spielleiterin bitten, eine vorzugeben. Wenn die Gruppe wenig Zeit hat, kann jeder Spieler stattdessen einen Moment im Alltag des Kindes beschreiben.

BEISPIEL

Die Spielleiterin: *Ich möchte Olle eine letzte Szene geben, in der sich seine Mutter nicht gut fühlt, aber ich habe keine Ideen. Hast du eine?*

Spieler 1 (Olle): *Sie wartet auf mich, als ich nach Hause komme. Sie ist sauer auf mich, weil Papa und ich mich hinter ihrem Rücken abgesprochen haben. In ihren Augen haben wir etwas gegen sie.*

Die Spielleiterin: *Ah, in Ordnung ... Okay, es wird dunkel, als du mit dem Fahrrad zu deinem Haus zurückfährst in dem Bewusstsein, dass du etwas Großartiges geleistet hast. Du siehst deine Mutter in Winterkleidung in der Einfahrt warten. Als du ihr zuwinkst, antwortet sie nicht, so als hätte sie dich nicht gesehen.*

Spieler 1: *„Hallo, Mama!“ Ich versuche sie sanft zu umarmen.*

Die Spielleiterin: *Sie lässt dich nicht. „Wo bist du gewesen?“ Sie wartet keine Antwort ab. „Ich weiß, was ihr getan habt! Du und dein Vater hasst mich, ihr hasst alle Frauen, weil wir schlauer sind als ihr! Ihr wollt, dass ich in diesem Haus eingesperrt bleibe, eure schmutzige Wäsche wasche und euer Essen koche!“*

VERÄNDERUNG

Spielleiterin und Spieler sollten gemeinsam die Charakterbögen durchgehen und herausfinden, ob sich die Kinder in irgendeiner Weise verändert haben. Die Spieler können, wenn sie möchten, einen Aspekt ihres Charakters ändern (siehe Seite 87/88). Lies ihnen die Fragen zur Erfahrung vor (siehe Seite 88). Denke daran, dass jedes Kind jeweils 1 EP pro Frage bekommt, die es mit Ja beantworten kann. Sobald sie 5 EP erhalten haben, können sie eine Fertigkeit um 1 Stufe erhöhen.

NSC

In diesem Abschnitt werden die NSC beschrieben, denen die Kinder in diesem Mysterium begegnen können.

MATS TINGBLAD [CHRISTOPHER BOYD]

„Der Specht kann acht bis zehn Mal pro Sekunde mit seinem scharfen Schnabel zupicken. Er kann sogar Löcher in Zement treiben. Stell dir nur vor, was passieren würde, wenn er das mit deinem Schädel machen würde.“

Mats Tingblad liebte Vögel schon als Kind. Mit seinem Naturprogramm im Fernsehen wurde er zu einem bekannten Gesicht, doch dann wurde er von einem Schwan gebissen. Niemand weiß, ob es nach dem Biss die Angst oder die Wundinfektion war, die Mats veränderte, aber er war anschließend in sich gekehrt, paranoid und entwickelte eine Angst vor den Vögeln, die er einst so liebte. Er verlor seinen Job, seine Frau und den Kontakt zu seinen Kindern und Freunden.

Mats ist immer noch von Vögeln besessen und umgibt sich mit Vogelkäfigen, Schallplatten mit Vogelrufen, Vogelpostern und Vogelbüchern. Doch anstatt sie aus Liebe zu studieren, betrachtet er sie mit Entsetzen. Mats ist davon überzeugt, dass sich die Vögel früher oder später zusammenschließen und die Menschheit angreifen werden. Er möchte so gut wie möglich vorbereitet sein und seinen Feind kennen.



Mats ist ein großgewachsener Glatzkopf mit einem dichten Bart. Er besitzt riesige Hände, aber eine dünne, fast mädchenhafte Stimme. Er trägt schmutzige Wildtierkleidung und hat fast immer ein Fernglas und einen Notizblock griffbereit.



„MAJSAN“ SIVERTSSON [STACEY JOHNSON]

„Verpetzt mich nicht bei euren Eltern, die schicken mich sonst nach Hause.“

Die 16-jährige Maja wuchs im Zentrum von Stockholm [Las Vegas] auf, mit einer alleinerziehenden Mutter, die zwei Jobs hatte, und einer kleinen Schwester. Sie ist taff und lässt sich nicht so leicht ins Bockshorn jagen. Allerdings ist genau das passiert. Der neue Freund der Mutter ist ein gewalttätiger Typ. Sehr bald konnte Maj-san es nicht länger zu Hause aushalten. Sie nahm ihren Hund, den Dackel Bullen [Ham], und floh auf die Mälärlin-seln [Boulder City], wo ihr Onkel Gunnar [Donald] lebt, den sie als Kind in den Sommerferien besuchte. Jetzt versteckt sie sich in Gunnars verlassenem Haus und lebt von dem, was sie in der Speisekammer gefunden hat. Sie vermutet, dass ihr Onkel Gunnar irgendetwas mit den Killervögeln zu tun hat. Maj-san wurde von einer Gruppe Möwen angegriffen und hat den Kampf gegen die Vögel aufgenommen. Sie vermeidet es, mit Erwachsenen zu sprechen, da sie nicht nach Hause geschickt werden möchte. Nachts schreit sie im Schlaf.

Maj-san ist ein gebräunte und drahtige Jugendliche mit blonden Haaren voller Haarspray. Sie trägt

eine bunte Sonnenbrille, ein Minnie-Maus-Sweatshirt und kaut ständig Kaugummi oder raucht. Sie vermisst ihre kleine Schwester Tove und könnte eines der Kinder „adoptieren“.

GUNNAR GRANAT [DONALD DIXON]

„Sie ist die brillianteste Wissenschaftlerin, die jemals geboren wurde!“

Gunnar ist ein Mann mit einer Kindheit, die von Mobbing, Gewalt und Einsamkeit geprägt war. Er wurde immer von anderen gemieden und erwartet auch nichts anderes. Allein in der Wissenschaft hat er eine sichere und einladende Zuflucht gefunden. Gunnar ist ein Biologe, der sich auf Vogelneurologie spezialisiert hat. Er arbeitete viele Jahre lang am Loop, wo er Cyborg-Gehirnimplantate konstruierte. Als er Lena traf, verliebte er sich sofort in sie und folgte ihr wie ein Welp. Sie benutzte ihn, schenkte ihm aber nie ein Zeichen der Wertschätzung. Als sie ihn bat, seinen Job zu kündigen und mit ihr an ihren Vogelexperimenten zu arbeiten, dachte Gunnar, sie hätte sich endlich auch in ihn verliebt. Nun wird ihm klar, dass er wieder einmal benutzt wurde. Gunnar hatte seit Jahren keinen Kontakt mehr zu Maj-san. Er liebt sie wie sein eigenes Kind, weiß aber nicht wirklich, wie er ihr seine Gefühle zeigen soll.

Gunnar ist ein dünner Mann mittleren Alters mit unordentlichem, langem, blondem Haar. Er trägt einen vor Schmutz starrenden Laborkittel und lispelt beim Sprechen.



10

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	133
HERBST AUF DEN MÄLARINSELN	134
[HERBST IN BOULDER CITY]	134
VORSTELLUNG DER KINDER	134
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	134
LÖSUNG DES MYSTERIUMS	135
SCHAUPLATZ 1: DER ARAN	136
DIE ECHOKUGEL	138
SCHAUPLATZ 3: DAS HAUS DES WARTUNGSTECHNIKERS	139
SHOWDOWN	141
NACH DEM SHOWDOWN	142
NACHSPIEL	142
VERÄNDERUNG	142
NSC UND KREATUREN	142



UNWIDER- STEHLICHE ANZIEHUNG

Der Herbstwind ist wild und kühl. Die Ruhe des Alltags senkt sich über die Gegend. Doch noch etwas liegt in der Luft. Ein Vorgeschnack auf etwas Verbotenes, etwas unnatürlich Verlockendes. Die Kinder bemerken, dass sich Erwachsene merkwürdig verhalten und Opfer eines seltsamen Verlangens werden. Kann der finstere Plan rechtzeitig vereitelt werden oder gehen die Erwachsenen bereitwillig in ihren eigenen Untergang?



RIKSENERGI



Dies ist ein Mysterium, das innerhalb einer Spielsitzung gespielt werden kann. Es kann als zweiter Teil der Kampagne „Die vier Jahreszeiten der verrückten Wissenschaft“ verwendet werden.

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM

Die Wissenschaftlerin Lena Thelin [**Diane Peterson**] will sich an ihren ehemaligen Kollegen und Vorgesetzten bei Riksenergi rächen, wo sie entlassen wurde, weil sie nicht in der Lage war, Projekte abzuschließen und Anweisungen zu befolgen.

Lena hat ein Gerät erfunden, welches die Eigenschaft besitzt, Menschen anzulocken, und sie dazu bringt, in seiner Nähe bleiben und es beschützen zu wollen, indem es ihre primitivsten Instinkte, Aggressionen, ihr hierarchi-

sches Denken und ihre Sexualität anregt. Lenas Plan war es, ihre Erfindung, die sie den Artifiziiellen Anziehungsnodus (ARAN) nennt, auf Svartsjölandet [**Boulder Beach**] zu platzieren, damit alle Erwachsenen auf den Mälärinseln [**in Boulder City**] in seinen Bann geraten. Dann würde sie in die Forschungseinrichtung eindringen, sich nehmen, was sie wollte, und den Rest zerstören.

Der ARAN benötigt enorme Mengen an Energie. Lena musste ihn daher mit dem Gravitron verbinden. Es gelang ihr, einen unterirdischen Tunnel in der Nähe des Zugangstunnels P-1 auf Väntholmen auf Svartsjölandet [**in der Nähe des Hemenway Pass**] zu finden und hineinzugelangen. Sie installierte den ARAN auf Väntholmen, schloss ihn an das Gravitron an und startete ihn. Sofort begann er, Erwachsene anzulocken. Lena erkannte ihren Fehler zu spät, da sie selbst auch zu den Betroffenen gehörte und sofort von ihrer eigenen Schöpfung gefangen genommen wurde.



RIKSENERGI

HERBST AUF DEN MÄLARINSELN

Auf den Inseln ist es kalt und windig und der Regen scheint waagrecht zu fallen. Dunkle Wolken treiben über den Himmel und in der Gegend toben mächtige Gewitter. Die Blätter sind rot, gelb und orangefarben und bilden Laubhaufen am Boden. Überall gibt es Pfützen mit Regenwürmern und Fröschen darin, und die Vögel fliegen in keilförmigen Formationen gen Süden.

Im Klassenzimmer riecht es nach nasser Kleidung und der Unterricht scheint nie zu enden. In den Pausen stehen die Schüler zitternd in Gruppen herum oder erkunden schlammige Pfade zwischen kahlen Bäumen. Im Sportunterricht werden die Kinder gezwungen, draußen Orientierungsläufe oder Dauerlauf zu üben. Der Alltag geht weiter – Arbeit und Schule, Frühstück und Abendbrot, Zähneputzen und schneidender Weckerlärm. Die Tage werden kürzer und dunkler, die Kälte sorgt dafür, dass alle ihre Mützen und Handschuhe anlegen. Fahrräder verspritzen Schlamm und Regenwasser.

[HERBST IN BOULDER CITY]

In Boulder City nimmt die unbarmherzige Hitze ab, sobald die Schule wieder beginnt. Glücklicherweise sind die Klassenräume klimatisiert und daher erträglich, wenn auch der Unterricht langweilig ist. Kinder finden oft Gründe, nach der Schule irgendwo abzuhängen, statt sich zur heißesten Zeit des Tages nach Hause zu schleppen. Footballspieler trainieren oft morgens, um einen Hitzschlag zu vermeiden.

Bis Oktober sind die Temperaturen jedoch auf ein erträgliches Maß gesunken, die Menschen sind wieder mehr unterwegs. Eine angenehme Frische liegt in der Luft. Es ist gutes Angelwetter und auch endlich kühl genug, um den Grill anzufeuern und unter freiem Himmel zu kochen.

VORSTELLUNG DER KINDER

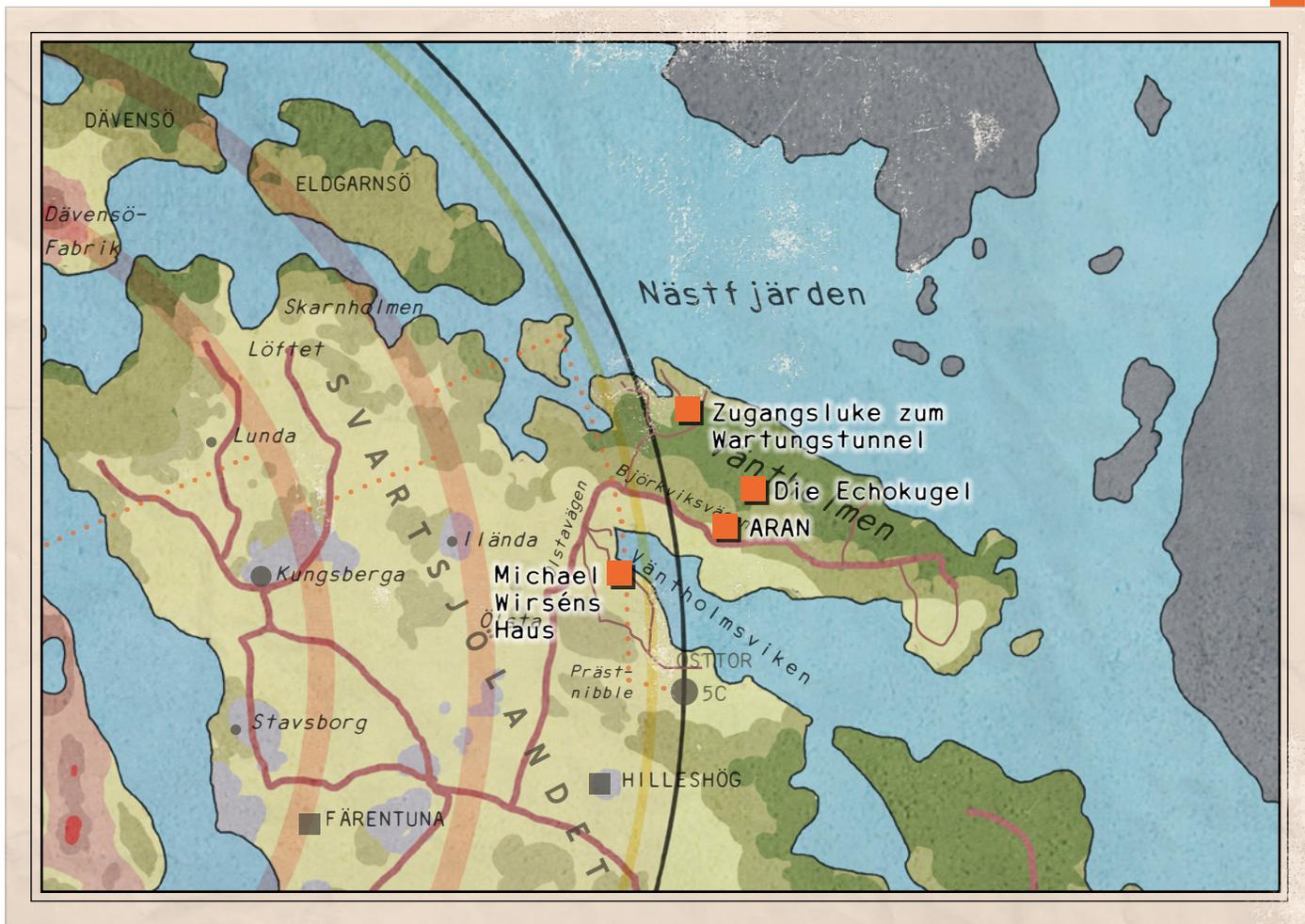
Jedes Kind bekommt eine Alltagsszene. Die Spielleiterin sollte versuchen, Erwachsene in die Szenen mit einzubinden, damit sie vom ARAN angezogen werden und später in der Geschichte verschwinden können. Papa klopft an die Tür und bietet Kekse an. Eine Tante kommt zu Besuch, weil sie Urlaub hat (auch wenn jeder weiß, dass sie kürzlich ihr ganzes Geld verspielt hat und ihr Haus verkaufen musste).

EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS

Ein Erwachsener verschwindet. Es kann ein Lehrer, ein Elternteil oder ein älteres Geschwister sein. Die Person ist 16 Jahre oder älter und hat sich davongestohlen, ohne dass jemand sie gesehen hat. Ein Kind wacht morgens auf und seine Mutter ist weg. Der Lehrer erscheint nicht zum Unterricht. Das Zimmer des älteren Bruders ist morgens leer und das Bett unbenutzt.

Mit einem erfolgreichen Wurf auf **UNTERSUCHEN** stellt das Kind fest, dass der Erwachsene mitten bei dem, was er gerade tat, einfach fortgegangen ist und dabei sehr darauf geachtet haben muss, nicht entdeckt zu werden. Es gibt keine Anzeichen dafür, dass der Erwachsene gegen seinen Willen entführt wurde, und es gibt keine Spuren von anderen Personen, die ihm geholfen oder ihn verfolgt haben. Wenn das Kind den Spuren des Erwachsenen folgt, verliert es sie irgendwo auf dem Weg nach Väntholmen [zum **Hemenway Pass**].





Vergiss nicht, eine Szene einzustreuen, in der alle Kinder anwesend sind, bevor du mit dem nächsten Abschnitt fortfährst. Erst danach erhalten die Kinder die Möglichkeit, einem Erwachsenen nach Väntholmen und zum ARAN zu folgen.

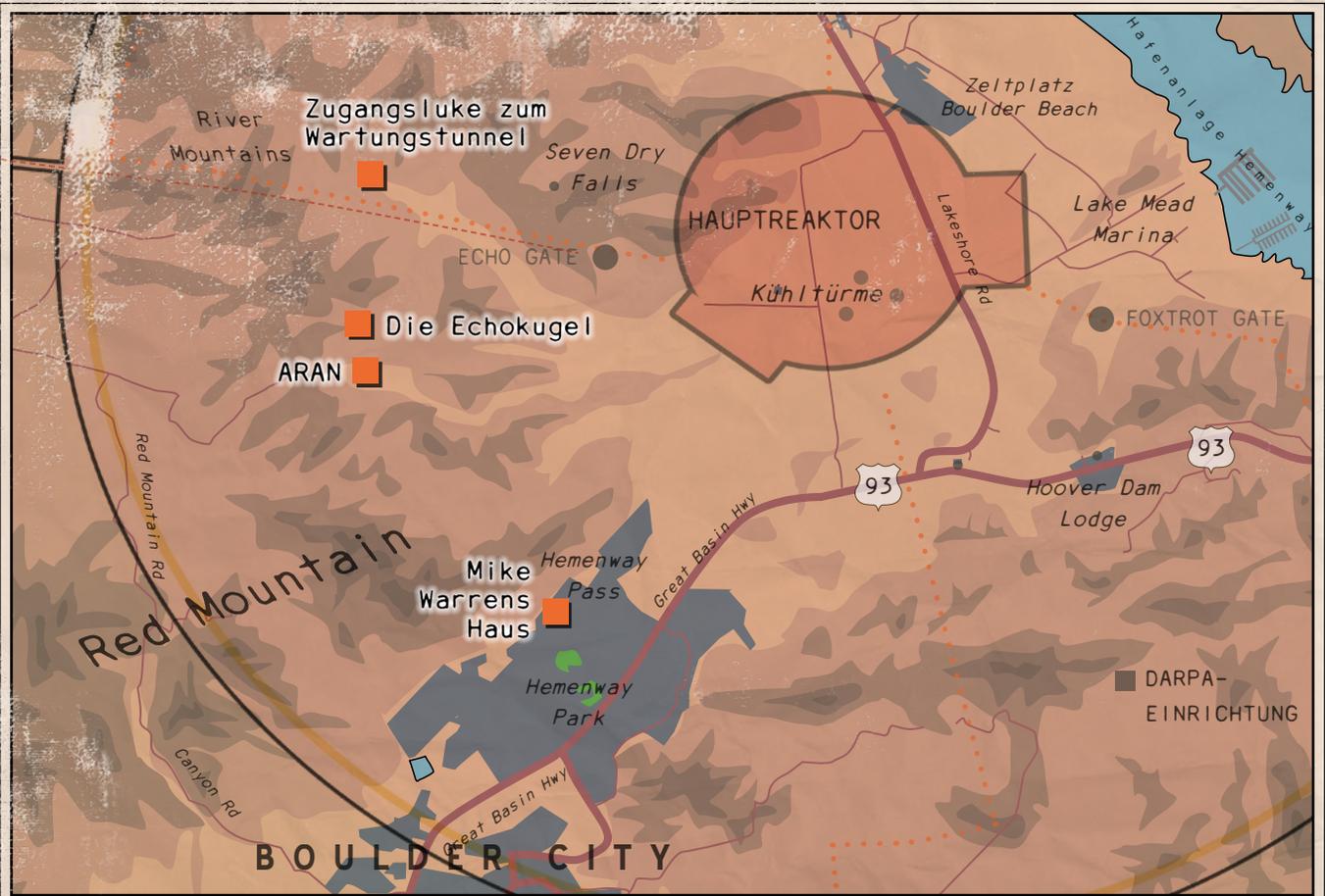


LÖSUNG DES MYSTERIUMS

Das Mysterium spielt auf und in der Nähe von Väntholmen [**Hemenway Pass**] auf Svartsjölandet [**außerhalb von Boulder City**]. Mische Szenen, in denen die Kinder versuchen, das Mysterium zu lösen, mit Szenen aus dem Alltag und solchen, die mit dem Countdown rund um die Wirkung des ARAN auf die Bevölkerung der Inseln zu tun haben.

Immer mehr Erwachsene verschwinden, einer nach dem anderen. Dies wirkt sich auf den Alltag jedes Kindes aus. Wenn Mama verschwindet, wird Papa offensichtlich aufgewühlt und besorgt sein. Vielleicht versucht er, das Kind zu trösten oder vorsichtig herauszufinden, ob es etwas über eine mögliche Affäre der Mutter weiß. Vielleicht schickt er den Nachwuchs los, um sich umzuhören, ob die Nachbarn etwas gesehen haben?

Wenn die Kinder im Mysterium „Sommerferien und Killervogel“ Majsan [**Stacey**] getroffen haben, kann auch sie eine der vom ARAN betroffenen Personen sein.



SCHAUPLATZ 1: DER ARAN

Die ARAN-Maschine wurde mitten auf einer umzäunten Wiese zwischen dem Wald und dem Strand auf der Südseite von Väntholmen neben einer Farm [in der Nähe des Hemenway Pass] aufgestellt. Die Kinder können sie finden, indem sie einem Erwachsenen folgen, der versucht, sich unbemerkt davonzuschleichen. Dies erfordert einen erfolgreichen Wurf auf **SCHLEICHEN**. Bei einem Fehlschlag haben die Kinder den Erwachsenen irgendwo auf dem Weg verloren und müssen einen anderen finden, der sich von zu Hause fortschleicht.

Der ARAN besteht aus einem glänzenden Metallzylinder, der einen Meter hoch und zwei Meter breit ist. Schwarze Buchstaben an der Seite des Zylinders zeigen die Abkürzung „ARAN“.

Wenn die Kinder den ARAN zum ersten Mal sehen, ist er von zwanzig Erwachsenen umgeben, die um ihn herum sitzen und stehen, miteinander reden und in die Ferne schauen, alle scheinbar sehr friedlich. Eine von ihnen ist

Lena Thelin. Sie ist eine Frau mittleren Alters mit lockigen blonden Haaren, weißer Kleidung und einem stolzen Blick. Auf die Frage, was sie auf der Wiese macht, sagt sie, sie untersuche Insekten, die durch die Strahlung des Gravitrons verändert wurden.

Wenn sich die Kinder nähern, werden sie von den Erwachsenen aufgehalten, die sagen, dass dies kein guter Ort für Kinder sei und sie bitten, nach Hause zu gehen. Auf die Frage, was sie hier tun, haben die Erwachsenen vernünftige Erklärungen – sie genießen die schöne Aussicht, nutzen die Zeit zum Nachdenken oder suchen nach einem Ort, an dem sie ein Landhaus bauen können. Wenn die Kinder hartnäckig bleiben, werden die Erwachsenen aggressiv und wenden Gewalt an, um die Kinder zum Verschwinden zu bewegen.

Der ARAN wirkt sich auf Erwachsene im nördlichen Teil von Svartsjölandet [Hemenway] aus, aber er wird stärker und seine Wirkung reicht mit jeder Stunde weiter. Wenn die Kinder andere Erwachsene wie Eltern oder Poli-



zisten zum ARAN führen, fallen auch diese seinem Einfluss zum Opfer und schließen sich der Gruppe auf der Wiese an. Wenn die Charaktere den Ort das nächste Mal besuchen, sind deutlich mehr Erwachsene dort.

ÄRGER

Wenn die Kinder versuchen, mit einer List zum ARAN zu gelangen, werden sie von den Erwachsenen aufgehalten. An ihnen ohne Gewalt vorbeizukommen, ist unmöglich, und die Spieler dürfen nicht einmal würfeln, um es zu versuchen. Lass die Spieler beschreiben, was die Kinder versuchen, und sage ihnen dann, wie ihre Versuche misslingen und was passiert.

Ausgestattet mit einer Art Rammbock oder einem Traktor von einer nahegelegenen Farm können die Kinder versuchen, mit **KRAFT** oder **TÜFTELN** zum ARAN zu gelangen. Die Menge hat das Sonderattribut **DICHTES GEDRÄNGE 3**, was bedeutet, dass die Kinder drei Erfolge benötigen, um sich mittels **KRAFT** durch die Menge zu drängen.

Sollte es den Kindern gelingen, bis zum ARAN zu kommen, hat dieser **STAHLHÜLLE 2**, was bedeutet, dass die Kinder zwei Erfolge brauchen, um ihn zu zerstören. Die Erwachsenen werden die Kinder weiterhin angreifen, bis der ARAN zerstört ist. Ist er endgültig vernichtet, beenden die Erwachsenen ihre Angriffe sofort und gehen nach Hause. Ihr Verstand schafft unbewusst eine mehr oder weniger vernünftige Erklärung für das, was passiert ist. Niemand wird den Kindern glauben, wenn sie von den Ereignissen berichten.

HINWEISE

Wenn die Kinder die Umgebung **UNTERSUCHEN**, sehen sie, dass schwere Kabel vom ARAN in den Boden führen. Sie können nur erreicht werden, wenn sich die Kinder bis zum ARAN vorkämpfen. Es gibt noch andere, dünnere Kabel, die vom ARAN nach Norden in den Wald verlaufen. Wenn die Kinder diesen folgen, stoßen sie auf eine Echokugel (siehe nächste Seite). Misslingt ihnen der Wurf auf **UNTERSUCHEN**, bemerken sie die Kabel zwar trotzdem, dürfen aber nicht würfeln, ob sie den Roboter entdecken, der sich im Wald unweit der Echokugel versteckt (siehe nächste Seite).

Ein Kind, dem ein Wurf auf **RECHNEN** gelingt, versteht, dass das ARAN die Erwachsenen mit unterschwelligem Schwingungen beeinflusst. Dies erfordert enorme Mengen an Energie, was wahrscheinlich bedeutet, dass der Metallzylinder mit dem Gravitron verbunden ist. Wenn diese Verbindung unterbrochen wird, verliert die Maschine ihre Wirkung. Ein Kind, das einen erfolgreichen Wurf auf **EINFÜHLEN** ablegt, erkennt, dass die Erwachsenen mit verstreichender Zeit immer tierhafter werden.

SO WIRKT DER ARAN AUF ERWACHSENE:

- Sie wollen ihm näherkommen. Der Effekt wird durch den Mond verstärkt, weswegen sich die meisten Erwachsenen nachts davon schleichen.
- Sie wollen seine Existenz vor anderen geheimhalten, was der Grund dafür ist, dass sie sich heimlich davonstehlen.
- Sie wollen verhindern, dass andere in seine Nähe kommen oder ihn beschädigen. Sie sind bereit, ihr Leben für den ARAN zu opfern.
- Sie verstehen nicht, dass es der ARAN ist, der sie beeinflusst. Wenn sie gefragt werden, finden sie eine Ausrede dafür, an dem jeweiligen Ort zu sein, und sind auch selbst davon überzeugt.
- Sie verhalten sich wie Tiere oder primitive Vorzeitmenschen. Sie werden aggressiver, sexuell aktiver und hemmungsloser. Sie bilden Stammeshierarchien, in denen einige führen und andere folgen.
- Sie ignorieren ihre eigenen Bedürfnisse nach Essen, Trinken, Schlaf und medizinischer Behandlung, was letztendlich zu gesundheitlichen Problemen und zum Tod führt.
- Sie vergessen die Fähigkeit, zu sprechen und beginnen mit Grunzen und Gesten zu kommunizieren.
- Der ARAN beeinflusst nur Personen ab 16 Jahren.



COUNTDOWN

Eskaliere den Countdown jedes Mal um einen Schritt, wenn die Kinder den ARAN aufsuchen oder wenn es passend erscheint und die Geschichte mehr Spannung benötigt.

1. Der Einfluss des ARAN wird stärker. Immer mehr Erwachsene werden zu seinem Standort gelockt. Die Erwachsenen werden aggressiver, primitiver und sexuell aktiver. Die Wiese riecht nach Exkrementen und mehrere Erwachsene bluten nach heftigen Kämpfen.
2. Noch mehr Erwachsene strömen vom südlichen Svartsjölandet und Munsö [Hemenway] heran. Ein Polizeiauto fährt vor, um herauszufinden, was los ist, und die Polizisten werden ebenfalls Opfer des ARAN. Die Erwachsenen bilden eine klare Hierarchie innerhalb der Gruppe und kämpfen untereinander. Alle Erwachsenen sind nackt und bewegen sich in geduckter Haltung. Es passieren schreckliche Dinge.
3. Noch mehr Erwachsene werden von dem Schauplatz angezogen, jetzt sogar Menschen aus Adelsö [Boulder City]. Ein Krankenwagen und eine Gruppe von Journalisten wurden von dem Ort angelockt und schließen sich den anderen auf der Wiese an. Die Erwachsenen verständigen sich nicht länger mit Worten, einige gehen auf allen Vieren und die Menschen leiden unter Flüssigkeitsmangel und Hunger. Bald werden die Ersten sterben.



DIE ECHOKUGEL

Im Boden vergrabene Kabel führen vom ARAN zu einer Echokugel, die sich in einer Waldlichtung etwa hundert Meter nördlich befindet. Lena hat die verlassene Echokugel verwendet, um den ARAN zu programmieren und zu steuern. Sie versteckte sie, damit niemand sie dabei beobachten konnte, und versuchte, die Kabel zu vergraben, die dorthin führen.

Die Kugel ist braun und angerostet, hat einen Durchmesser von zwei Metern und wiegt 800 Kilogramm. Neben den Kabeln, die sie mit dem ARAN verbinden, gibt es eine offene Luke, aus der dicke Kabel in den Boden verlaufen.

Lena hat einen Roboter im Wald in der Nähe der Echokugel abgestellt und ihm befohlen, die Echokugel zu bewachen und jeden zu vertreiben, der sich ihr nähert. Lena hat dem Roboter Kleidung angezogen, damit man ihn für eine Person hält, wenn man ihn von Weitem sieht. Der Roboter heißt Isaac.

ÄRGER

Sage den Kindern, dass sie das Gefühl haben, nicht allein zu sein, als sie sich der Echokugel nähern. Sie müssen auf **UNTERSUCHEN** würfeln, um Isaac im Wald zu entdecken. Wenn sie versagen, nähert sich der Roboter ihnen unbemerkt.

Isaac wurde angewiesen, Menschen von der Echokugel fernzuhalten und sie nötigenfalls anzugreifen. Er wird aus dem Wald heraustreten, die Kinder anstarren und sie mit mechanischer Stimme bitten, den Ort zu verlassen. Wenn die Kinder versuchen, mit ihm zu sprechen, können sie auf **EINFÜHLEN** würfeln, um seine Motive zu verstehen. Sind sie erfolgreich, erkennen sie, dass Isaac niemanden verletzen will. Obwohl ihm befohlen wurde, die Echokugel zu schützen, vermutet er, dass sie aus keinem guten Grund dort ist.

Die Kinder können Isaac mit **CHARME** dazu bewegen, sie zum ARAN zu begleiten. Wenn sie dies tun, stellt Isaac fest, dass etwas schiefgelaufen ist, und lässt sie die Echokugel untersuchen und abschalten. Er warnt sie davor, die Kabel abzutrennen.

Wenn es den Kindern gelingt, Isaac mit **CHARME** zu beeinflussen, kann er ihnen auch sagen, dass der ARAN über unterirdische Wartungstunnel mit dem Gravitron verbunden ist. Er weiß nicht, wo sich der Eingang befindet, aber er kann den Kindern sagen, dass der für die Region zuständige Wartungstechniker es wissen muss. Isaac bezeichnet Lena als seine „Meisterin“, wird aber ihren Namen nicht verraten. Er erzählt den Kindern, dass seine Meisterin zwei gefährliche Roboter in den unterirdischen Tunneln abgestellt hat, die das Kabel schützen sollen, das den ARAN mit dem Gravitron verbindet. Arbeiten die Kinder mit Isaac zusammen, kann er in zukünftigen Mysterien zu einem wiederkehrenden NSC werden.

Wenn die Kinder nicht mit Isaac sprechen und die Echokugel oder die zu ihr führenden Kabel untersuchen, wird er sie angreifen, wobei er ihnen mit den Händen Elektroschocks verpasst. Wenn die Kinder sich nicht verteidigen können (mit Würfeln auf **BEWEGEN** oder **KRAFT**), erleiden sie den Zustand Verletzt und werden vertrieben. Isaac wird sie nicht verfolgen oder an der Flucht hindern.



Wenn die Kinder die Kabel zur Echokugel mit einer Axt oder einem ähnlichen Werkzeug durchtrennen, explodiert die Kugel und jeder in der Nähe muss auf **KRAFT** würfeln. Bei einem Fehlschlag gilt der Betroffene sofort als Gebrochen. Ein Kind, das die Sphäre mit **RECHNEN** untersucht, erkennt, dass dies passieren wird und es stattdessen möglich ist, die Sphäre abzuschalten. Dies erfordert einige Zeit und einen erfolgreichen Wurf auf **PROGRAMMIEREN**.

Wenn es den Kindern gelingt, die Echokugel abzuschalten, verlangsamt dies die Erhöhung der Anziehungskraft des ARAN und führt schließlich auch zur Selbstzerstörung der Maschine, da die Kugel sie nicht länger stabilisiert – allerdings werden dadurch viele der Erwachsenen auf der Wiese verletzt werden.

HINWEISE

Mit **RECHNEN** können die Kinder herausfinden, dass der ARAN seine Energie vom Gravitron bezieht. Wenn sie die Verbindung in den Wartungstunneln unter dem ARAN finden und durchtrennen, stellt dieser seine Funktion ein. Nur am Loop beschäftigte Wartungstechniker kennen die Positionen der Eingänge zu den Wartungstunneln. Eine Notiz an der Echokugel selbst – sie ist so klein und abgenutzt, dass ein Wurf auf **UNTERSUCHEN** nötig ist, um sie zu finden – gibt ihnen Auskunft darüber, dass der für diesen Bereich verantwortliche Wartungstechniker Michael Wirsén [**Mike Warren**] heißt (oder hieß).

SCHAUPLATZ 3: DAS HAUS DES WARTUNGSTECHNIKERS

Wenn die Kinder nach Informationen über die Wartungstunnel fragen, erfahren sie mehr über den Techniker Michael Wirsén, der für die nördlichen Teile von Svartsjölandet [**Boulder City**] verantwortlich ist. Sie können ihn mittels **KONTAKT** oder **BEGREIFEN** finden oder indem sie die Echokugel **UNTERSUCHEN**, über Nachforschungen in der Bibliothek oder das Befragen eines Erwachsenen. Michael wurde kürzlich bei einem Unfall verletzt und hütet im Sommerhaus der Familie in der Nähe von Väntholmen [**dem Hemenway Pass**] das Bett.

Michael erlitt einen Stromschlag, als er versuchte, ein elektrisches Kabel zu reparieren. Er hat einen Hirnschaden davongetragen, der ihn unempfindlich gegenüber den Schwingungen des ARAN macht. Er liegt im Obergeschoss des Hauses in einem roten Teddybär-Pyjama im Bett und wird von seiner Frau und einer Krankenschwester betreut. Als die Kinder ihn treffen, sind sowohl die Frau als auch die Krankenschwester den Auswirkungen des ARAN erlegen und haben Michael allein in seinem Bett zurückgelassen.

DIE BIBLIOTHEK

Die Kinder können weitere Informationen in der Schulbibliothek oder in der Bibliothek in Stenhamra [**Boulder City**] erhalten. Mit einem erfolgreichen Wurf auf **BEGREIFEN** erkennen die Kinder, dass die Erwachsenen immer tierhafter werden. Dies setzt sich so lange fort, bis sie sich nicht mehr um ihre eigenen Bedürfnisse kümmern und an Flüssigkeitsmangel, Krankheiten und Gewalt innerhalb der Gruppe sterben. Dies wird innerhalb weniger Tage beginnen.

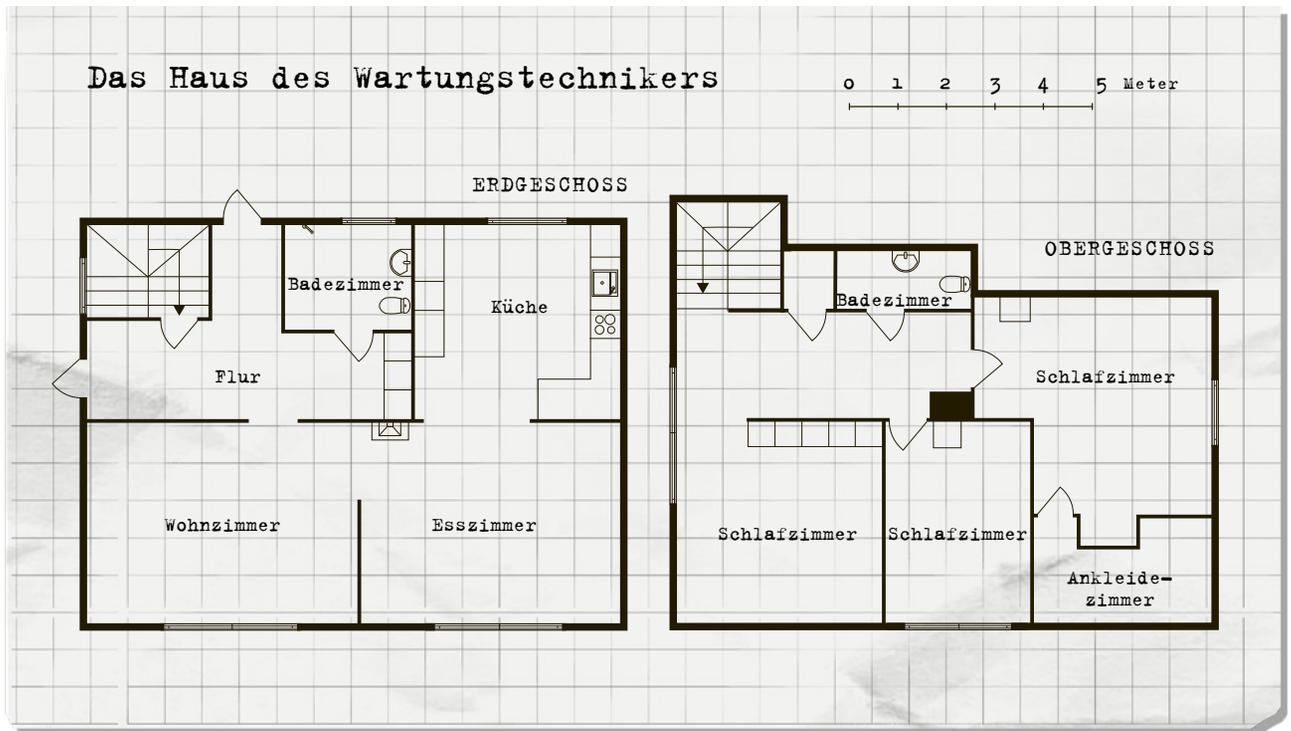
In der Bibliothek können die Kinder erfahren, dass der einzige Weg zu den Tunneln durch eine Luke führt, die nur den am Loop arbeitenden Wartungstechnikern bekannt ist. Der für den nördlichen Teil von Svartsjölandet verantwortliche Techniker heißt Michael Wirsén [**Mike Warren**].



Das Sommerhaus ist ein zweistöckiges, rot gestrichenes Gebäude mit weißen Ecken. Es ist sehr gepflegt und sorgfältig eingerichtet, insgesamt aber ohne Seele. An den Wänden hängen gerahmte Plakate bekannter schwedischer Künstler. Eine von Michaels Leidenschaften ist Popmusik. Der erste Stock ist als Büro eingerichtet. Hier bewahrt der Techniker eine große Menge von Zeichnungen und Büchern über den Loop auf, seine zweite große Leidenschaft ist seine Arbeit.

ÄRGER

Michael liegt in seinem Bett und wird die Tür nicht öffnen, wenn die Kinder klingeln. Das Haus besitzt Türen, die sich automatisch verriegeln lassen, und ein fortschrittliches Alarmsystem, dessen Sirene zu heulen beginnt und die Polizei auf den Plan ruft, wenn jemand einzubrechen versucht. Die Kinder können das Alarmsystem mit einem erfolgreichen Wurf auf **PROGRAMMIEREN** kurzschließen. Bei einem Fehlschlag wird der Alarm ausgelöst und die Polizei kommt innerhalb kurzer Zeit an (es sei denn, der ARAN wirkt sich bereits auf die gesamte Bevölkerung aus).



GLÜCKSFALL

Wenn die Kinder nicht mehr weiterwissen oder das Spiel aus irgendeinem Grund schnell aufgelöst werden muss, trifft die Gruppe zufällig auf Michael Wirsén. Er rennt ziellos im Schlafanzug auf der Straße herum. Er ist verwirrt, sagt den Kindern aber, dass etwas seine Frau und die Krankenschwester weggelockt hat. Michael ist sich sicher, dass dies mit dem Gravitron zusammenhängt, und versucht, die Kinder dazu zu bringen, sich in den Wartungstunnel zu wagen, um herauszufinden, was passiert ist und wie man dem ein Ende setzt. Er selbst ist zu schwach, um sie zu begleiten. Michael gibt ihnen den Code für die Luke, die zum Zugangstunnel P-1 führt, und zeigt ihnen die Stelle auf einer Karte.

Michael ist sehr besorgt darüber, dass er so plötzlich allein gelassen wurde. Er ist verwirrt und desorientiert. Er wird abwechselnd die Kinder als Einbrecher sehen und versuchen, sie zu vertreiben, und glauben, dass sie seine Freunde aus Kindertagen sind und er selbst noch ein Junge sei. Es ist sehr schwierig, ein Gespräch mit ihm zu führen, da er schnell zwischen diesen Extremen hin und her wechselt. Wenn die Kinder sich **EINFÜHLEN**, wird ihnen bewusst, dass sie so tun sollten, als wären sie seine Freunde, um ihn dazu zu bringen, ihnen zu helfen. Dies können sie mit **CHARME** erreichen. Wenn sie versagen, erkennt Michael, dass sie versuchen, ihn auszutricksen, und wird aggressiv.

HINWEISE

Wenn die Kinder Michael dazu bringen, ihnen zu helfen, wird er ihnen sagen, dass die einzige Luke, die zum Verbinden des ARAN mit dem Graviton verwendet werden kann, diejenige ist, die zum Zugangstunnel P-1 führt. Er kann ihnen den Wartungscode geben, mit dem sie die Luke öffnen können, und ihnen auf einer Karte zeigen, wo sie sich befindet.

Wenn Michael nicht kooperiert, können die Kinder diese Informationen auch erhalten, wenn sie seine Karten und Bücher studieren. Dies erfordert Wurf auf **BEGREIFEN**. Die Kinder können auch **KONTAKT** verwenden, um dieselben Informationen von jemand anderem zu erhalten.

SHOWDOWN

Die Kinder finden die überwucherte Luke im Wald nördlich des ARAN und der Echokugel. Verborgen unter dem Gras befindet sich eine Betonplatte mit einer schweren Luke, die mit einem Code geöffnet wird. Eine Treppe führt hinunter in ein Gewirr dunkler Gänge, das endlos wirkt. Wenn die Kinder nach unten klettern, beginnen kleine blaue LEDs an den Wänden zu leuchten. An einigen Stellen befinden sich Notruftelefone an den Wänden. Es ist feucht, ein kalter Wind zieht durch die Tunnel. Hin und wieder können die Kinder die Geräusche von Schritten und Tieren vernehmen, die sich irgendwo im Dunkeln bewegen. Spinnweben verfangen sich in den Gesichtern der Kinder, wenn sie sie nicht beiseite wischen.

Nach zwanzig Minuten zu Fuß kommen die Kinder zu einem großen Wartungsraum mit mehreren Eingängen. Die Wände sind mit Kabeln, Bildschirmen und Kontrollkonsolen bedeckt. Der Boden ist ein Gitter aus rostigem Metall, mittlerweile in schlechtem Zustand. Einige Meter tiefer fließt mit lautem Brüllen das Grundwasser unter ihnen her. Es riecht unangenehm. Von der Decke hängt ein grünes Kabel, das an eine der Stationen angeschlossen ist. Das Kabel führt zum ARAN und verbindet es mit dem Gravitron.

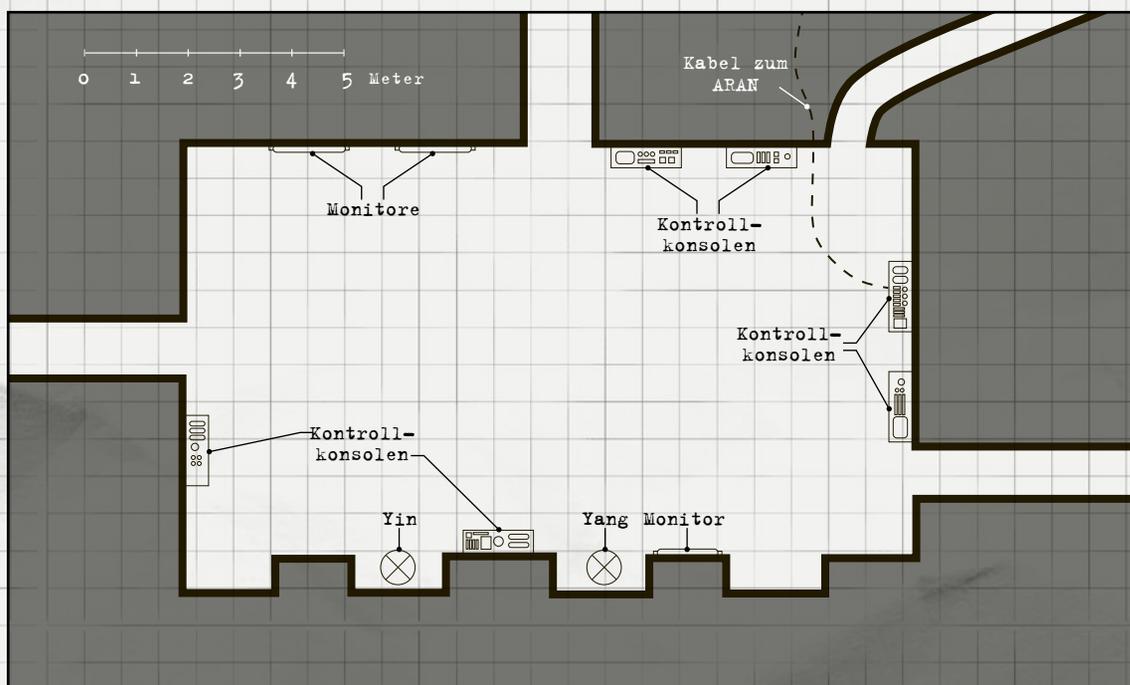
In einigen dunklen Nischen verstecken sich zwei Roboter. Lena hat sie hier postiert, um das Kabel zu bewachen.

SZENEN IM UNTERGRUND

Streue auf dem Weg zum Wartungsraum kurze Szenen ein, um für die richtige Atmosphäre zu sorgen. Die Kinder müssen durch einen dunklen Tunnel gehen und können hören, wie sich weiter vor ihnen etwas (Ratten) bewegt, sie müssen an einem Kabel vorbei, das aus der Wand gerissen wurde und vor tödlicher Elektrizität knistert, oder sie gelangen an eine Kreuzung und müssen entscheiden, welchen Weg sie gehen sollen. Vielleicht hören sie seltsame Geräusche aus dem Gravitron tief unten, oder sie finden einen leblosen Wartungsroboter, der von etwas mit großen Kiefern verstümmelt wurde.



Unterirdischer Wartungsraum



Den Kindern müssen Würfe auf **UNTERSUCHEN** gelingen, um sie zu entdecken. Die Roboter mit Namen Yin und Yang greifen an, sobald die Kinder den Raum betreten.

Die Konfrontation mit den Robotern gilt als Großer Ärger (siehe Seite 70) mit einer Bedrohungsstufe, die dem Dreifachen der Anzahl der Kinder entspricht. Die Kinder können fliehen, indem sie auf **BEWEGEN** würfeln, oder sich behaupten, indem sie auf **KRAFT** würfeln. Eine andere Möglichkeit, die Roboter zu überwinden, besteht darin, ein Loch in das Metallgitter zu bohren (mittels **TÜFTELN**) und die Roboter auszutricksen, damit sie hindurch und ins Wasser fallen.

Wenn die Gruppe versagt, wird sie von den Robotern vertrieben. Überwinden die Kinder die Gefahr, können sie das Kabel zum ARAN abtrennen. Dieser verliert dann seine Verbindung zum Gravitron und versagt sofort. Die Erwachsenen kehren mit unterschiedlichen Erklärungen darüber, was auf der Wiese passiert ist, nach Hause zurück – natürlich entspricht keine davon der Wahrheit.

NACH DEM SHOWDOWN

Wenn die Kinder Erfolg haben, sind die Erwachsenen bereits nach Hause gegangen, sobald sie den Wartungstunnel wieder verlassen haben. Lena ist verschwunden. Die Erwachsenen werden sich nicht erinnern oder verstehen, was passiert ist. Niemand wird den Kindern danken.

Wenn die Kinder die Roboter nicht überlisten oder besiegen können, wirkt sich der ARAN weiterhin auf die Erwachsenen aus, was die Situation verschlimmert. Einige werden sterben und andere unter starker Dehydrierung leiden. Immer mehr Erwachsene werden sich dort versammeln. Eines Tages versagt die Maschine ohne Vorwarnung.

NACHSPIEL

Die Kinder bekommen jeweils eine Szene aus ihrem Alltag, mit oder ohne Ärger. Die Spieler können sich eine Szene ausdenken oder die Spielleiterin bitten, eine vorzugeben. Wenn die Gruppe wenig Zeit hat, kann jeder Spieler stattdessen einen Moment im Alltag des Kindes beschreiben.

VERÄNDERUNG

Spielleiterin und Spieler sollten gemeinsam die Charakterbögen durchgehen und herausfinden, ob sich die Kinder in irgendeiner Weise verändert haben. Die Spieler können, wenn sie möchten, einen Aspekt ihres Charakters ändern (siehe Seite 87/88). Lies ihnen die Fragen zur Erfahrung vor (siehe Seite 88). Denke daran, dass jedes Kind jeweils 1 EP pro Frage bekommt, die es mit Ja beantworten kann. Sobald sie 5 EP erhalten haben, können sie eine Fertigkeit um 1 Stufe erhöhen.

NSC UND KREATUREN

Dieser Abschnitt beschreibt die NSC und Kreaturen, denen die Kinder in diesem Mysterium begegnen können.

ISAAC

„Seien Sie so freundlich und verlassen Sie diesen Ort sofort, zu Ihrem eigenen Schutz und zum Gemeinwohl. Ich möchte diese Anfrage nicht wiederholen.“

Isaac ist ein alter Roboter, der seit vielen Jahren in Lenas Dienst steht. Er beginnt, die Menschen zunehmend besser zu verstehen und hat begonnen, an Lenas Motiven zu zweifeln. Isaac vermutet, dass seine Meisterin plant, ihn zu verschrotten. Mittlerweile betrachtet er sich als fast menschliches Wesen. Die Aussicht, zerstört zu werden, macht ihm Angst. Er hat sich beigebracht, mit einem Stockholmer **[britischen]** Akzent der Oberschicht zu sprechen und gelernt, sich wie ein Gentleman aus alter Zeit zu verhalten. In seiner Hütte sammelt er Rohre, Briefmarken und teure Spazierstöcke, die er mit Geld erwirbt, das er durch den heimlichen Verkauf von Ersatzteilen aus Lenas Vorräten an einen zwielichtigen Schrotthändler in Svartsjölandet **[Hemenway]** verdient. Isaac hat ein gutes (wenn auch mechanisches) Herz und liebt Kinder.

Sein Körper besteht aus menschlichem Gewebe und Metall. Sein Kopf sieht aus wie ein Schädel mit einem metallischen Mund, der schwarze Zähne enthält, die immer höhnisch zu grinsen scheinen. Isaac trägt einen dunklen Regenmantel, einen großen tief-



grünen Regenhut und läuft mit einem wunderschön gravierten Gehstock umher. Er spricht langatmig, verwendet viele schwierige Wörter und ist übermäßig höflich. Isaac kann mit seiner rechten Hand einen starken elektrischen Bogen erzeugen, der so hell wie eine Glühbirne aufleuchtet. Wenn er dies tut, knistern auch seine Zähne vor elektrischen Funken.



MICHAEL WIRSÉN [MIKE WARREN]

„Lasst uns mit dem Fahrrad zum Haus des Schulleiters fahren und Pflaumen klauen! Wartet ... Wer seid ihr? Was macht ihr hier? Raus aus meinem Haus!“

Michael ist ein pedantischer Mann in den Dreißigern, der seine Arbeit genauso liebt wie Popmusik. Er wuchs auf der Insel in Stenhamra [in Boulder City] auf und hat kürzlich das Sommerhaus seiner Eltern in der Nähe von Väntholmen [des Hemenway Pass] geerbt. Vor Kurzem hat er sich bei der Arbeit verletzt und wird jetzt von seiner Frau und einer Krankenschwester gepflegt. Dies kommt für Michael sozusagen genau richtig, da seine Frau schon lange damit droht, ihn zu verlassen, weil er keine Kinder haben möchte. Als seine Frau verschwindet, glaubt er zuerst, dass sie ihn verlassen hat, merkt dann aber, dass auch andere vermisst werden.

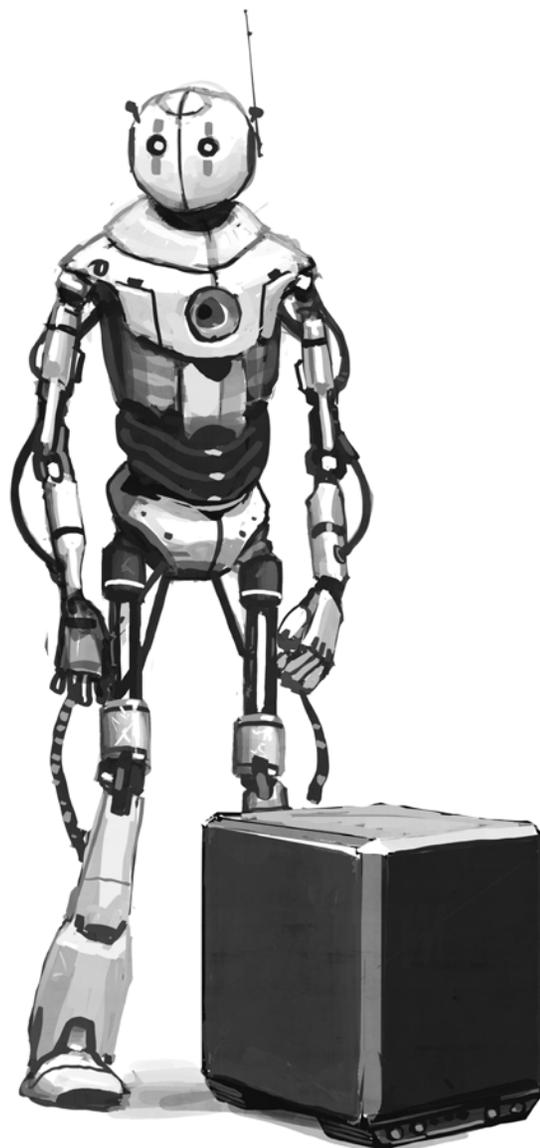
Michael ist schwer verletzt, verwirrt und schwach. Manchmal denkt er, er sei ein Kind und es seien die 1960er Jahre. Michael ist rasiert, hat kurze braune Haare und braune Augen. Er trägt einen Pyjama, mehrere Verbände und weist große Brandwunden am oberen Teil seines Körpers und im Gesicht auf.

YIN UND YANG

„Klick, klick, klick, woouoooooooooooooooooooo!“

Yin ist menschenähnlich mit rundem Kopf und schwarzen Augen und besteht aus weißem Kunststoff. Eine seiner Hände verfügt über einen eingebauten Hochgeschwindigkeitsbohrer, der ein lautes Kreischen von sich gibt. Seine Gelenke klicken, während er sich mit steifen Schritten bewegt, doch er ist trotz allem ein guter Läufer.

Yang ist ein Roboter aus schwarzem Metall in Form eines gleichmäßigen Würfels, der sich auf Raupenketten bewegt. Er hat keinen Kopf oder erkennbare Gliedmaßen. Eine Reihe roter LEDs leuchtet auf, wenn er sich bewegt. Er kann einen langen Metallschaft ausfahren, der mit einem Elektroschockmechanismus versehen ist und den gesamten Raum mit einem Blitz erleuchtet, wenn er ein Opfer trifft. Yang bewegt sich mit einem Geräusch fort, das wie das Zischen einer Schlange klingt.



DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	145
WINTER AUF DEN MÄLARINSELN	146
[WINTER IN BOULDER CITY]	146
VORSTELLUNG DER KINDER	146
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	147
DIE JUGENDLICHEN	148
DIE DINOSAURIER	149
EISIGE WINDE UND SCHNEE	149
LÖSUNG DES MYSTERIUMS	150
SCHAUPLATZ 1: DIE JAGDHÜTTE	151
SCHAUPLATZ 2: BIRGITTA NYLANDERS FARM	152
SCHAUPLATZ 3: LENAS FARM	154
SHOWDOWN	156
NACH DEM SHOWDOWN	157
NACHSPIEL	157
VERÄNDERUNG	157
NSC UND KREATUREN	157



BESUCHER AUS DER KREIDEZEIT

Die Kälte des Winters beherrscht das Land. Kinder mit rosigen Wangen veranstalten Schneeballschlachten, bis sie zum Aufwärmen und für einen heißen Kakao nach Hause gerufen werden. Schlittschuhläufer fahren auf dem eisbedeckten See im Zickzack umher. Eines Tages aber verschwindet ein Eisläufer spurlos, und die Kinder stellen fest, dass das, was auch immer ihn geholt hat, besser nicht aufgeschreckt werden sollte.



RIKSENERGI



Dies ist ein Mysterium, das innerhalb einer Spielsitzung gespielt werden kann. Es kann als dritter Teil der Kampagne „Die vier Jahreszeiten der verrückten Wissenschaft“ verwendet werden. Das Mysterium soll die Kinder erschrecken und ihnen ein Gefühl der Verzweiflung und Verletzlichkeit vermitteln. Am Ende werden sie hoffentlich allen Ärger bewältigen und das Mysterium lösen.

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM

Die Wissenschaftlerin Lena Thelin [[Diane Petersen](#)] hat beschlossen, sich ein frühes Weihnachtsgeschenk zu machen. Sie hat ein Zeitportal zur Kreidezeit geöffnet, um Dinosaurier-Eier zu sammeln. Sie plant, sie in einer Scheune auszubrüten, die Urzeittiere zu zähmen

und sie dann zu benutzen, um sich an ihren ehemaligen Kollegen bei Riksenergi [[DARPA](#)] zu rächen. Lena hat es geschafft, mehrere Eier zu bergen, die sie in Brutkästen gelegt hat, doch auf der letzten Zeitreise ist etwas schiefgegangen. Die Forscherin hat sich eine Krankheit eingefangen und ist in ihrer jetzigen Verfassung nicht mehr in der Lage, in ihre eigene Zeit zurückzukehren.

Dinosaurier haben ihren Weg durch das Zeitportal gefunden, sich über Adelsö ausgebreitet und Haustiere und Menschen angegriffen. Weitere Bestien kommen durch das Portal. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis Chaos ausbricht, und das pünktlich zu Weihnachten. Das Mysterium beginnt damit, dass die Kinder versuchen, einen entlaufenen Hund wiederzufinden. Sie entdecken Lenas Farm, die Dinosaurier und das Portal zur Kreidezeit. Die Kinder müssen in die Vergangenheit reisen und Lena finden, um das Zeitportal zu schließen.

WINTER AUF DEN MÄLARINSELN

Es ist Winter auf den Mälaren und es sind nur noch wenige Tage bis Weihnachten. Es ist bereits seit Wochen kalt und der See ist gefroren. Schlittschuhläufer gleiten über die glänzende Oberfläche, Fischer sitzen stundenlang mit wippender Angelrute und einer Thermosflasche Kaffee an gebohrten Eislöchern. An Land türmen Schneepflüge hohe weiße Hügel auf, in die Kinder Höhlen graben und auf denen sie Schneeballschlachten veranstalten. Am Morgen speien Autos schwarzen Rauch aus, während Erwachsene die Scheiben freikratzen. Schneemänner mit Karottennasen stehen in den Gärten Spalier, in den Bäumen hängen Netze mit Sonnenblumenkernen und Äpfeln, die kleine Vögel anlocken.

Am 13. Dezember stehen die Kinder und Erwachsenen früh auf und gehen zur Schule und zur Arbeit. Die Kinder bilden Lucia-Prozessionen mit ihren langen weißen Gewändern und Kerzen und singen feierliche Lieder, während die Blitze der elterlichen Kameras den Raum erhellen. Danach essen alle Lebkuchen und Safranbrötchen.

Die Kinder schreiben ihre Wunschlisten für Heiligabend. Sie gehen Schlittenfahren und laufen Ski. Bald beginnen die Weihnachtsferien, nur noch einige Tage, die man mit Weihnachtsbastelei, Spielen und Liedern in der Schule hinter sich bringen muss. Die Kleidung ist feucht vom schmelzenden Schnee und die Gesichter der Kinder sind blass mit roten Wangen und kalten, schniefenden Nasen. Die Tage sind kurz und dunkel, kalte Winde wehen über die Inseln.

[WINTER IN BOULDER CITY]

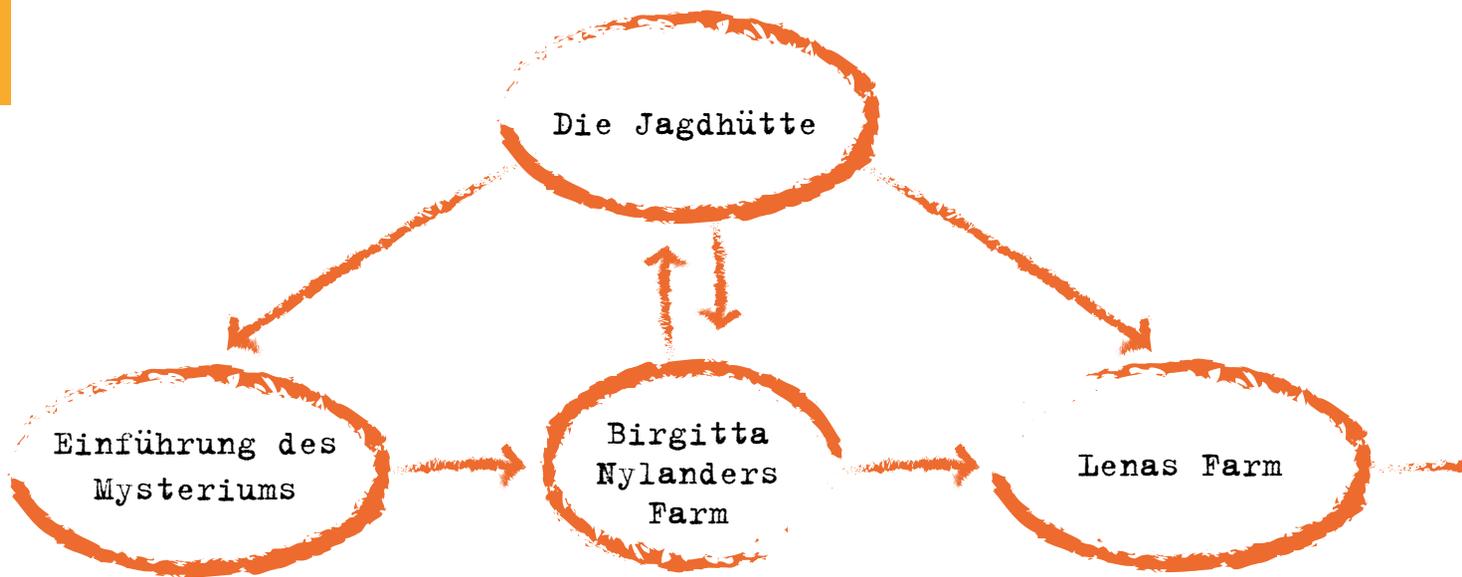
Selbst im tiefsten Winter wird es in Boulder City nie richtig kalt. Manchmal schneit es, aber der Schnee bleibt selten lange liegen. Er hinterlässt nur einen leichten Puder auf den Felsen und Kakteen, bevor die kühle Mittagssonne ihn auch schon wieder schmilzt.

Man muss tatsächlich Hosen und eine Jacke tragen, vielleicht sogar einen Hut und Handschuhe, allerdings keine Schneestiefel. In dieser Jahreszeit regnet es gelegentlich, was bedeutet, dass man die Wüste manchmal in einer seltenen, aber schönen Blütenpracht bestaunen kann. Darüber hinaus bedeuten die Feiertage Ausflüge nach Las Vegas, um noch mehr Weihnachtsbeleuchtung zu sehen als sonst und auch um Geschenke zu kaufen.

VORSTELLUNG DER KINDER

Jedes Kind bekommt eine eigene Szene aus seinem Alltag, mit oder ohne Ärger. Vielleicht fahren die Kinder Ski, spicken Orangen mit Nelken und roten Bändern oder müssen die Auffahrt vom Schnee freischaufeln.

Erwähne unbedingt, dass der Langstrecken-Eisläufer Niklas Ek [Nicholas Evans] zwei Tage zuvor verschwunden ist. Vielleicht reden die Erwachsenen davon oder es wird im Fernsehen erwähnt. Der Eisläufer wurde von einem der Dinosaurier auf Adelsö [am Red Mountain] gefressen, aber das weiß noch niemand.

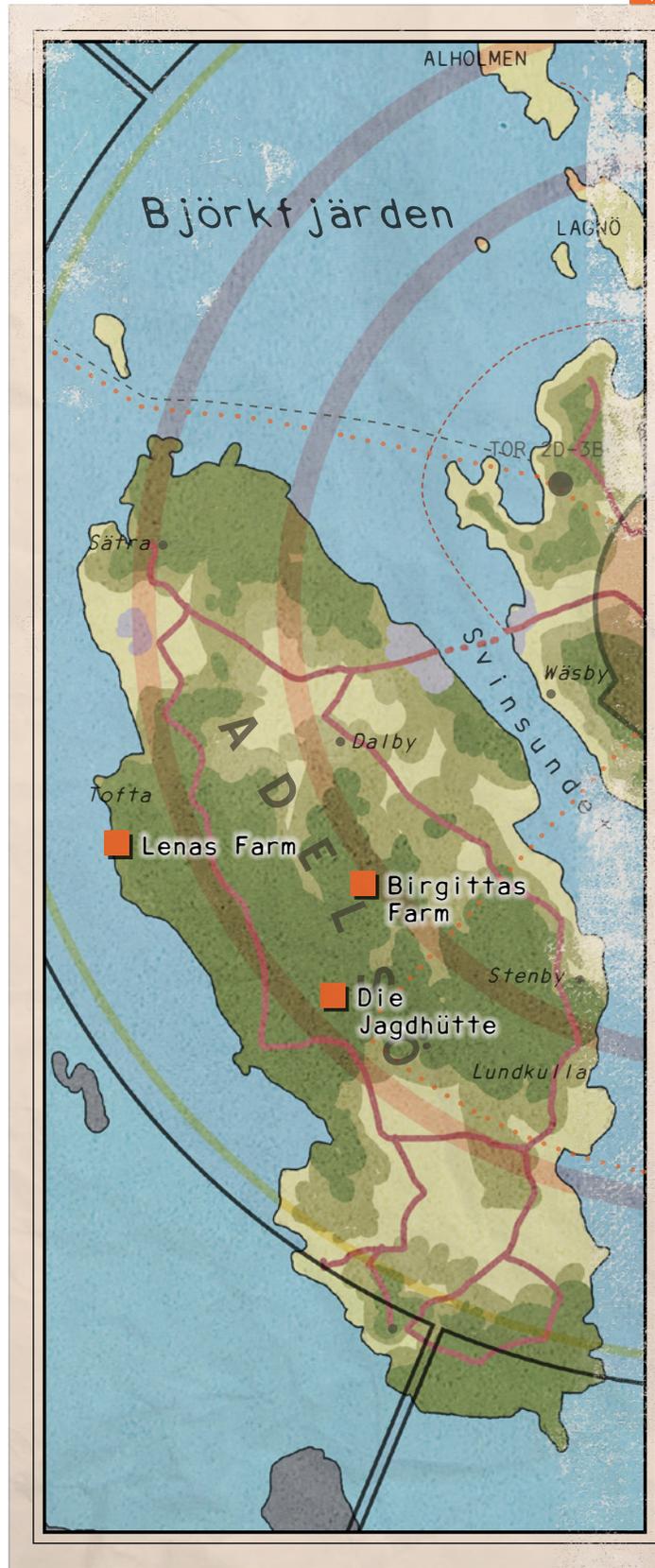


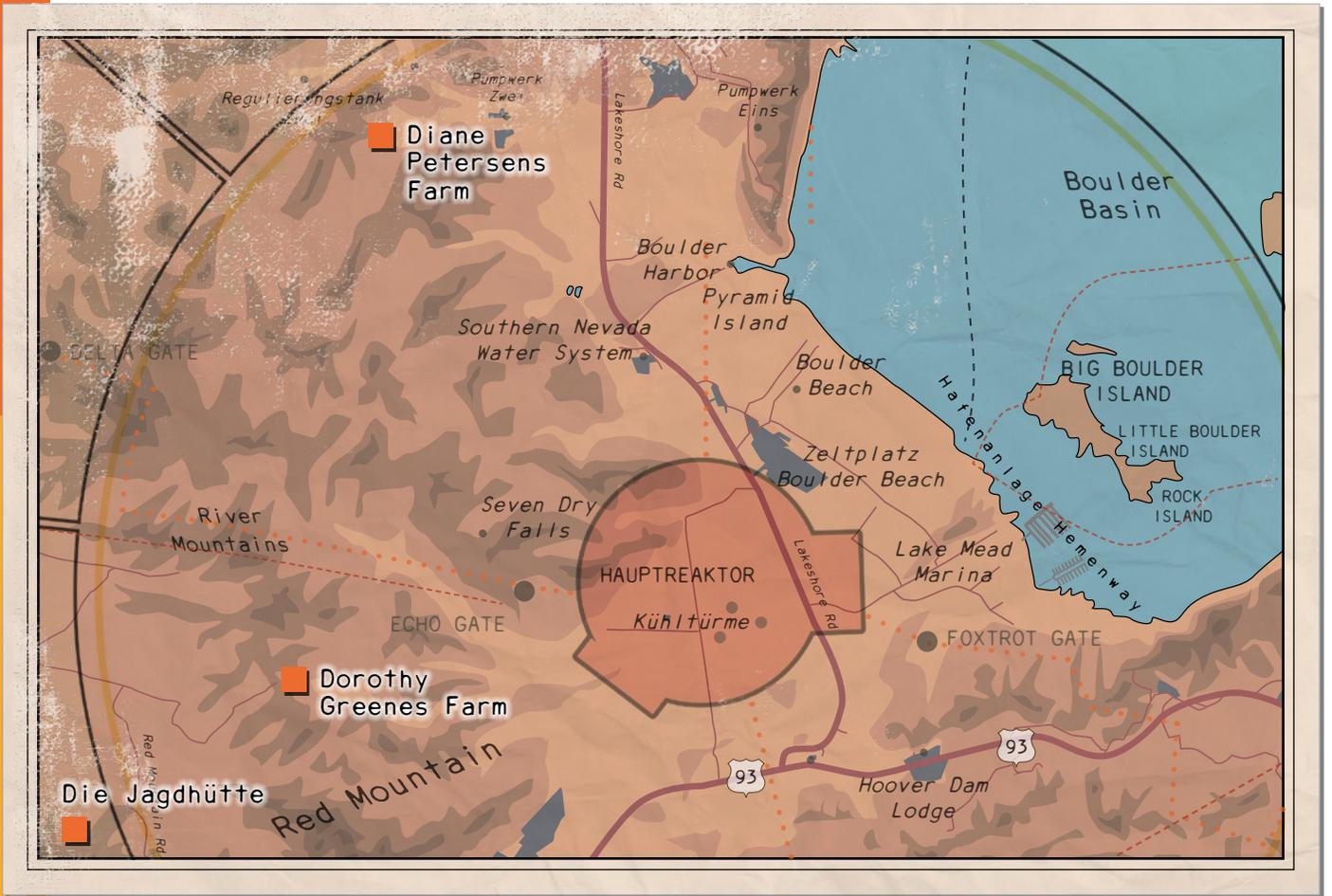
Lass ein Kind in einer anderen Szene eine örtliche Radiosendung hören, in der eine alte Dame auf Adelsö behauptet, große Tiere („vielleicht Bären“) gesehen zu haben, die in der Dunkelheit vor ihrem Haus lauern. Ihr Name ist Birgitta Nylander [Dorothy Greene], eine bekannte Einsiedlerin aus der Gegend. Sie ruft in der Radiosendung an, aber ihre Verbindung ist wirklich schlecht und der Anruf wird plötzlich unterbrochen. Der Journalist macht Witze über alte Frauen und schwindenden Verstand.

EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS

Die Kinder bemerken einen Aushang mit dem Bild eines Golden Retrievers namens „Goldie“, der verschwunden ist. Goldie ist vor drei Tagen ihrer Familie in Sätuna am Svartsjölandet [Boulder Beach] entlaufen. Ein Fischer [Camper] sah sie auf dem Eis am Svinsundet zwischen Munsö und Adelsö in Richtung Adelsö in der Nähe von Wäsby [in Richtung River Mountains]. Die Familie bietet jedem, der Goldie findet, 200 schwedische Kronen [25 Dollar] als Belohnung, eine große Summe in den 80ern. Wenn sich die Spieler nicht von diesem Köder angesprochen fühlen, erinnere sie an ihre Motivationen.

Bevor die Kinder mit der nächsten Phase fortfahren, müssen sie einen Weg finden, um von ihren Familien wegzukommen und nach Adelsö zu gelangen. Es ist eine lange Strecke, für die man zu Fuß den ganzen Tag benötigt. Es ist nicht möglich, dorthin zu laufen und am selben Tag zurückzukommen. Vielleicht kennt eines der Kinder ein leeres Häuschen auf Adelsö, in dem sie unterkommen können, während sie das Mysterium lösen. Auf dem Weg von ihrem Zuhause nach Adelsö kannst du mehrere Szenen mit Ärger ausspielen (die Eltern anschwindeln, per Anhalter mit einem LKW mitfahren, Essen von zu Hause klauen, ohne gesehen zu werden usw.), oder du und die Spieler können sich darauf einigen, wie sie dorthin gelangen und direkt zu einer Szene springen, in der die Kinder den See zwischen Munsö und Adelsö überqueren.





Normalerweise gibt es eine Fähre, die Svinsundet zwischen Munsö und Adelsö überquert, und ihre Route wird mit einem Eisbrecher eisfrei gehalten. Du kannst entscheiden, ob die Fähren noch fahren oder dass die Eisbrecher an anderer Stelle gebraucht werden und alle Fähren den Betrieb eingestellt haben. Die Kinder müssen dann Svinsundet zu Fuß überqueren. Es ist schwieriger, Szenen aus dem Alltag in diesem Mysterium zu spielen, da sich die Kinder nicht bei sich zu Hause befinden. In Alltagsszenen geht es dann vor allem um die Beziehungen zwischen den Kindern, wie sie Essen kochen, miteinander streiten oder flirten. Du kannst festlegen, dass einige der Eltern in den Angelurlaub auf Adelsö gegangen sind oder ein oder mehrere Elternpaare auf Adelsö nach den Kindern suchen.

Wenn die Kinder auf Adelsö eine Art Unterkunft oder ein Zuhause finden oder bauen, gilt dies während dieses Mysteriums als ihr Geheimversteck. Die Kinder sind dort sicher und können Zustände heilen. Du kannst sie dazu auf eine alte Fischerhütte oder ein Sommerhaus stoßen lassen.

DIE JUGENDLICHEN

Gleichgültig wie die Kinder nach Adelsö kommen, die Jugendlichen Mara, Mackan und Taggen [Mara, Muffin und Spike] werden sie auf ihrem Weg über das Eis nach Adelsö oder am Ufer von Adelsö [Boulder Beach] konfrontieren. Sie haben ebenfalls beschlossen, Goldie zu finden und das Geld einzusacken, und sie wollen keine Konkurrenz. Während des Mysteriums werden die Jugendlichen den Kindern das Leben schwer machen, damit sie aufgeben und nach Hause gehen.

Mara, Mackan und Taggen sind drei Unruhestifter, die die Schule schon seit Wochen schwänzen. Sie planen, eine Punkband zu gründen und nach Stockholm [Las Vegas] zu ziehen, und sie brauchen Geld, um Instrumente zu kaufen. Eines der Kinder hat sie vielleicht schon einmal getroffen. Sie könnten Freunde oder Feinde einer der großen Schwestern oder Brüder der Kinder sein. Eskalieren den Countdown für die Jugendlichen im Verlauf des Mysteriums.



GEGENSPIELER-COUNTDOWN FÜR DIE JUGENDLICHEN

1. Die Jugendlichen treffen die Gruppe auf dem Eis zwischen Munsö und Adelsö [auf der Canyon Road]. Sie ahnen, dass die Kinder ebenfalls nach Goldie suchen und drohen ihnen mit Prügel, wenn sie nach dem Hund suchen. Die Teenager sind gemein und aggressiv und beschimpfen die Kinder.
2. Die Jugendlichen stürzen sich auf die Kinder und versuchen, sie zu Boden zu ringen. Wenn sie Erfolg haben, bedrohen sie sie und verbrennen einen von ihnen mit einer Zigarette, stehlen ihre Jacken und lassen sie in der Kälte frierend zurück.
3. Die Jugendlichen sitzen in einem hohen Baum, weinen und schreien um Hilfe. Ein Velociraptor streicht unter ihnen um den Stamm und versucht springend, an sie heranzukommen. Wenn die Kinder die Jugendlichen retten, sind sie ihnen sehr dankbar und machen sich sofort auf den Heimweg.



RIKSENERGI

DIE DINOSAURIER

Etwa dreißig Kreaturen aus der Kreidezeit sind durch Lenas Portal gekommen, weitere sind unterwegs. Die meisten davon sind kleine Tiere wie Eomaia, Pflanzenfresser wie Triceratops oder Fischfresser wie der Pterosaurus, aber es gibt auch gefährliche Zeitgenossen wie Velociraptoren und sogar einen riesigen Tyrannosaurus Rex.

Die Kälte macht die Tiere träge und schwach, einige von ihnen sterben. Die Fleischfresser jagen kleine Tiere und Haustiere. Ein Mensch wurde bereits getötet: der Eislangläufer Niklas Ek [Nicholas Evans]. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis die hungrigen Tiere in größerem Umfang Menschen angreifen. Die Kinder werden immer mehr Dinosauriern begegnen, während du den Countdown eskalierst (siehe nächste Seite).

EISIGE WINDE UND SCHNEE

Die Straßen auf Adelsö sind verschneit. Telefon- und Stromleitungen wurden von den Dinosauriern beschädigt. Die einzige Möglichkeit, sich fortzubewegen, besteht darin, zu Fuß zu gehen oder ein Fahrzeug zu finden und kurzzuschließen, das sich auf dem Schnee fortbewegen kann. Reisen und das Suchen nach Unterkunft und Nahrung kannst du zu wiederkehrendem Ärger machen, der das Mysterium erschwert und das Gefühl erzeugt, in einer echten Notlage zu stecken. Wenn es den Spielern zu schwer erscheint oder wenn die Gruppe nicht viel Zeit hat, können diese Bemühungen auch nur beschrieben werden, um die entsprechende Atmosphäre zu vermitteln, statt sie als Ärger zu handhaben, den es mit Würfeln zu bewältigen gilt.

COUNTDOWN FÜR DIE DINOSAURIER

1. Ein großer Schatten (ein Pterosaurier) erscheint am Himmel und fliegt über den See davon.
2. Die Kinder finden einen gerissenen und halb gefressenen Elch [Maultierhirsch]. Mit einem bestandenen Wurf auf **BEGREIFEN** erkennen sie, dass er von einem Tier mit riesigen Kiefern und langen Zähnen getötet wurde. Der Schnee hat die Fußabdrücke im Boden überdeckt, doch Spuren hoch oben an den Bäumen weisen darauf hin, dass es sich um eine große Kreatur handelte.
3. Zwischen den Bäumen bewegt sich etwas Großes, ein schweres Schnauben ist zu hören. Wenn die Kinder nachsehen, was es ist, bemerken sie einen riesigen Triceratops, der versucht, die Rinde mit seinem mächtigen Horn von einem Baum zu kratzen und zu fressen. Der Dinosaurier ist hungrig und gereizt. In der Kälte schießen große Dampfwolken aus seinen Nüstern.
4. Ein Reh stürmt an den Kindern vorbei, gefolgt von einem Velociraptor, der es fängt und in Stücke reißt. Wenn die Kinder nicht entkommen (würfe auf **BEWEGEN**), werden auch sie angegriffen.
5. Die Kinder sehen einen Schneepflug, der auf die Seite gekippt und auseinandergerissen wurde. Es gibt keine Spur des Fahrers, abgesehen vom blutüberströmten Fahrersitz. Plötzlich ragt eine gewaltige Kreatur aus den Wäldern in der Nähe auf. Es ist der Tyrannosaurus Rex auf der Suche nach Nahrung.



Die Kinder brauchen fast eine Stunde, um einen Kilometer im tiefen Schnee zurückzulegen. Verwende die Tabelle rechts, um zu bestimmen, wie lange eine Reise dauert. Jedes Mal, wenn die Kinder versuchen, irgendwohin zu gehen, müssen sie auf **KRAFT** würfeln. Wenn sie versagen, verlaufen sie sich entweder oder sind aufgrund der Kälte Erschöpft oder Verletzt. Wenn sie für die Nacht keinen

Schutz finden oder wenn ihnen lange Zeit das Essen fehlt, müssen sie einen Wurf auf **KRAFT** bestehen oder werden Gebrochen. Kinder, die nachts oder abseits von Straßen oder Wegen unterwegs sind, müssen außerdem erfolgreich auf **BEGREIFEN** würfeln, um sich nicht zu verirren.

Achte darauf, die Zeit im Auge zu behalten. Die Sonne geht kurz vor 9 Uhr auf und geht um 15 Uhr unter. Hier können Alltagsszenen gespielt werden, in denen Kinder nach Nahrung suchen, gemeinsam essen oder kurz davor sind, schlafen zu gehen.

Auf Adelsö gibt es einige kleine Dörfer und abgelegene Bauernhöfe, wo die Kinder Hilfe suchen können. Die Bewohner sind eingeschneit und haben keinen Strom und keine Möglichkeit, mit Menschen außerhalb der Insel zu kommunizieren. Die Telefone sind ausgefallen, da das Gravitron derzeit die Funkwellen stört.

REISEN ZU FUSS

Entfernung	Dauer
Vom Strand zur Jagdhütte	4 h
Vom Strand zur Birgitta Nylanders Farm	3 h
Von der Jagdhütte zur Birgitta Nylanders Farm	3 h
Von Birgitta Nylanders Farm zu Lenas Farm	5 h
Von der Jagdhütte zu Lenas Farm	5 h

LÖSUNG DES MYSTERIUMS

Das Mysterium spielt im zentralen und nördlichen Teil von Adelsö [in der Gegend um Red Mountain und die Canyon Road]. Wenn die Kinder auf die Insel kommen, sollten sie sich zuerst einen Platz zum Campieren suchen.

Wenn sie mit der Suche nach Goldie beginnen, eskaliere einen der Countdowns zum nächsten Schritt. Die Kinder werden bald Spuren finden, die sie zu den Schauplätzen führen. Sie können frische Stiefelabdrücke im Schnee erkennen und Rauch aus einem Schornstein tiefer im Wald aufsteigen sehen. Folgen sie den Spuren, finden sie nach einer Stunde Fußmarsch die Jagdhütte, in welcher der Eisläufer Niklas [Nicholas] Schutz suchte. Wenn die Kinder dem Rauch nachgehen, erreichen sie nach einigen Stunden Birgitta Nylanders Haus.

Wenn die Kinder versuchen, von der Insel zu fliehen, werden sie große Tiere sehen, die sich auf der Suche nach Nahrung über das Eis bewegen und sie wahrscheinlich genug erschrecken, um nach Adelsö zurückzukehren.



SCHAUPLATZ 1: DIE JAGDHÜTTE

Der Eisläufer und Wissenschaftler Niklas Ek [Nicholas Evans] wurde von einem Dinosaurier verfolgt, als er auf einem Ausflug auf dem Mälarsee [auf dem Red Mountain] war. Er floh nach Adelsö und suchte Schutz in einer Jagdhütte, wo er auch ein Gewehr fand. Niklas erkannte, was vor sich ging und vermutete, dass Lena Thelin etwas damit zu tun hatte. Er schrieb dies in sein Tagebuch, kurz bevor zwei Velociraptoren die Wand durchbrachen, ihn töteten und seinen Körper fortzerrten.

Die Kinder können die Jagdhütte finden, indem sie Niklas' Spuren im Schnee folgen oder mit Birgitta Nylander sprechen. Die Hütte liegt nur wenige Hundert Meter vom Ostufer von Adelsö [östlich der Canyon Road] entfernt.

Die Hütte ist ein kleines rotes Holzhaus auf einer Lichtung im Wald. Auf der Ostseite befindet sich eine Tür, die von innen mit einem Verschluss abgesperrt werden kann. Das Dach besteht aus Holz und ist mit Schnee bedeckt. An der Westseite hat es ein Glasfenster. Die Nordwand und der Innenraum der Hütte wurden von Velociraptoren zerstört.

In der Hütte gibt es einen zerbrochenen Tisch und einige Stühle, eine umgestürzte Öllampe und ein kaputtes Gewehr. In einer Ecke liegen ein Rucksack, ein Paar Schlittschuhe und eine halb volle Thermoskanne mit kaltem Kaffee. Der Boden ist mit gefrorenem Blut bedeckt und es gibt Spuren, die in den Schnee führen. Wenn die Kinder ihnen folgen, finden sie Niklas Eks Überreste und die Fußabdrücke von Velociraptoren.

Der Rucksack enthält Wechselkleidung, ein Funkgerät mit Handkurbel, das empfangen, aber nicht senden kann, Niklas' Tagebuch, ein Messer und Angelausrüstung. Wenn die Kinder das Gerät einschalten, können sie Birgitta [Dorothy] hören, die Notrufe sendet. Aufgrund der Störung durch das Gravitron reichen ihre Botschaften nicht über die Insel hinaus.

ÄRGER

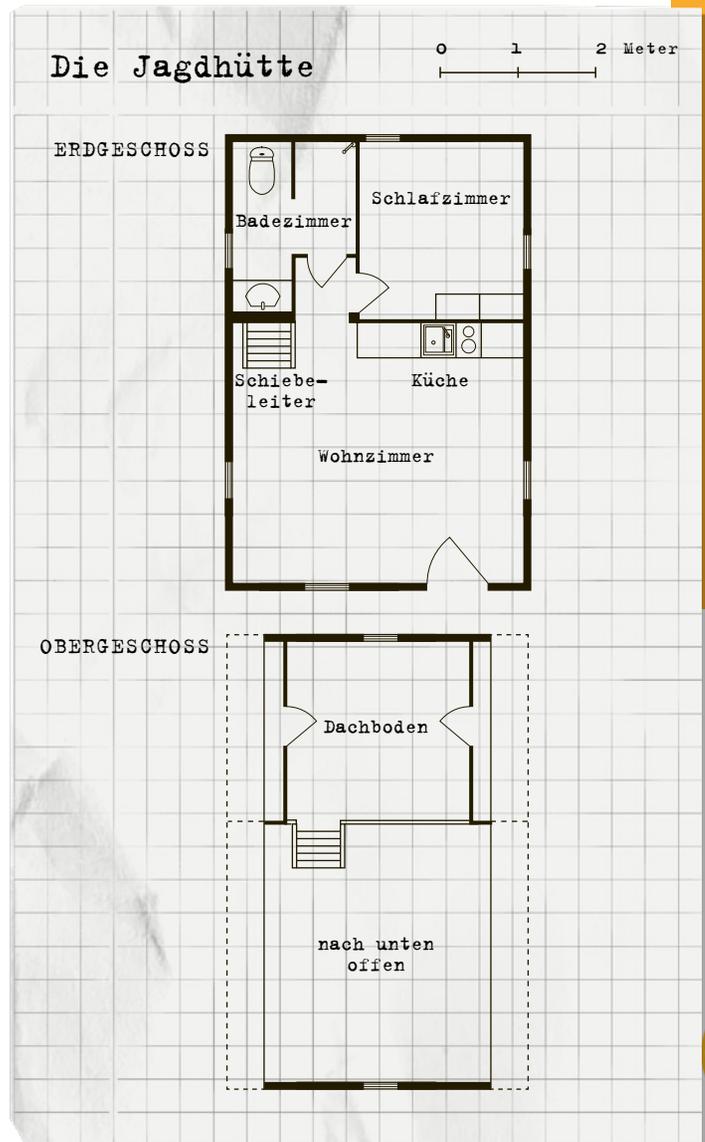
In der Jagdhütte gibt es keinen unmittelbaren Ärger.

HINWEISE

Kinder, die Niklas' Tagebuch lesen, erfahren, dass er Lena Thelin verdächtigte, ein Zeitportal geöffnet zu haben, durch das die Dinosaurier freigelassen wurden. Niklas bemerkte auch, dass ihre Anzahl zunimmt, was bedeutet, dass das Portal noch offen ist. Jemand muss das Portal schließen. Niklas schrieb auch, dass er Rauch aus einem Haus im Norden gesehen und versucht habe, dorthin zu gehen, dann aber kehrtmachen musste.

Wenn die Kinder den Schauplatz untersuchen und ihnen ein Wurf auf **UNTERSUCHEN** gelingt, stellen sie fest, dass Niklas sich mehrere Tage in der Hütte versteckt haben muss und mehrmals versuchte, wegzukommen, aber gezwungen war, zurückzukehren, um den Dinosauriern aus dem Weg zu gehen. Schließlich griff etwas an und riss die Wand ein. Niklas versuchte, sich mit dem Gewehr zu verteidigen, doch es half nicht viel. Er wurde in den Wald gezerrt und gefressen. Die Spuren der Tiere, die dies getan haben, sind teils nur wenige Stunden alt. Mit einem erfolgreichen Wurf auf **UNTERSUCHEN** finden die Kinder auch ein verstecktes Fach im Boden mit fünf Dosen Bohnen, das Niklas nie bemerkt hat.

Ein Kind, das einen Wurf auf **BEGREIFEN** besteht, erkennt, dass die Spuren von zwei Velociraptoren aus der Kreidezeit verursacht wurden.



Niklas' Tagebuch

12. Dezember

Was passiert ist, ist unglaublich, aber es ist passiert. Ich wurde von einer Kreatur über das Eis gejagt, die ich nur als Dinosaurier aus der Kreidezeit identifizieren konnte. Die Person, die dies liest, muss denken, ich hätte den Verstand verloren. Ich hörte das Eis unter seinen Füßen knacken, während ich so schnell ich konnte zum Ufer von Adelsö rannte, den Strand hinauf und in den Wald eilte, während das Wesen immer näher kam. Wäre der Wald nicht dicht genug gewesen, um die Kreatur davon abzuhalten, mir zu folgen, wäre ich nun tot.

Ich habe diese alte Jagdhütte gefunden und sie zu meiner Basis gemacht. Ich versuche, so wenig Lärm wie möglich zu machen. Wer weiß, was sonst noch dort draußen lauert?

13. Dezember

Zu Hause feiern sie das Luciafest. Ich verfluche meine Dummheit, dass ich niemandem gesagt habe, dass ich diesmal westlich von Munsö Eislaufen gehe statt in Längstarmen wie sonst immer. Sie müssen inzwischen angefangen haben, mich zu suchen, aber wie sollen sie mich finden? Ich habe nicht mehr viel zu essen, obwohl ich in dieser Hütte zwei Dosen Bohnen gefunden habe. Das Gewehr lehnt an meinem Stuhl. Ich schreibe dies im letzten Sonnenlicht, das durch das Fenster hereinfällt. Ich wage es nicht, die Öllampe zu entzünden. Ich habe dort draußen im Wald noch mehr dieser Wesen gesehen.

14. Dezember

Die Kreaturen sind hungriger geworden. Ich habe versucht, sowohl nach Norden als auch nach Süden zu wandern, musste aber umkehren. Im Norden habe ich ein Haus gesehen, aus dessen Schornstein Rauch kommt, aber mein Weg wurde durch et was Unausprechliches versperrt. Ich kehrte entsetzt um.

Ich beginne, zu verstehen, was passiert ist. Jemand hat die Kraft des Gravitrons genutzt, um ein Zeitportal in die Kreidezeit zu öffnen. Gemessen an der Anzahl der Kreaturen ist das Portal noch immer offen. Innerhalb weniger Tage wird der Mährsee von gewaltigen Tieren überrannt werden. Zum Glück schwächt die Kälte sie. Wenn die Tiere den Winter überleben, wird sich das Leben der Menschen hier für immer verändern.

Als ich am Loop arbeitete, traf ich eine brillante, aber selbstsüchtige und eitle Wissenschaftlerin namens Lena Thelin. Sie wurde wegen ihrer Fehler und ihrer Arroganz entlassen. Es hieß, sie habe die Inseln verlassen. Ich erinnere mich, dass sie über die Möglichkeit sprach, Risse in der Zeit zu öffnen und Kreaturen aus prähistorischen Epochen für wissenschaftliche Zwecke herzuholen. Ich erinnere mich, dass wir sie ausgelacht haben. Sie war sehr verbittert, als sie den Loop verlassen musste und sagte, sie würde sich rächen. Niemand nahm sie ernst. Ich denke, sie könnte es getan haben. Morgen werde ich einen Weg nach Hause finden.

SCHAUPLATZ 2: BIRGITTA NYLANDERS FARM

Wenn die Kinder dem Pfad von der Jagdhütte nach Norden folgen, erreichen sie nach etwa fünf Kilometern eine Farm im Wald. Hier lebt Birgitta Nylander [Dorothy Greene]. Sie können auch zur Farm reisen, wenn sie den Rauch aus ihrem Schornstein entdecken und ihm nachgehen.

Birgitta lebt auf dieser kleinen Farm, auf der sie und ihr verstorbener Ehemann von Forstwirtschaft und Hundezucht lebten. Die Farm ist von einem hohen Drahtzaun umgeben. Neben dem Haupthaus gibt es einen Tierzwiner mit zwanzig Windhunden. Im Hof stehen drei Fahrzeuge: zwei alte Pickups und ein Traktor. Das Wohngebäude besteht aus Holz. Es ist rot mit weißen Ecken und hat ein Ziegeldach. Drinnen ist es dunkel, abgesehen von etwas Kerzenlicht. Rauch kommt aus dem Schornstein.

Als die Kinder sich dem Haus nähern, hören sie die Hunde wie wild bellen.

Das Gebäude ist in einem schlechten Zustand. Im Inneren sind mehrere Wände mit Fototapeten bedeckt, die tropische Strände mit Palmen und blauem Wasser zeigen. Es ist schmutzig, riecht nach abgestandenem Essen und ist mit zu vielen Möbeln vollgestopft. Der Strom und die Telefonleitung sind ausgefallen, daher hat Birgitta in den beiden Kaminen Feuer gemacht und Kerzen angezündet. Ihre beiden Lieblingshunde, die Greyhounds Nihau und Kauai, sind ebenfalls im Haupthaus.

Birgitta hat einen benzinbetriebenen Generator, mit dem sie eine Kaffeemaschine und einen Plattenspieler antreibt. Sie sitzt im Rollstuhl im Dunkeln und hört Musik aus Hawaii mit einer Tasse Kaffee in der Hand und einer geladenen Schrotflinte auf dem Schoß. Die Hunde liegen



Nicholas' Tagebuch

12. Dezember

Was passiert ist, ist unglaublich, aber es ist passiert. Ich wurde von einer Kreatur den Pfad hinauf gejagt, die ich nur als Dinosaurier aus der Kreidezeit identifizieren konnte. Die Person, die dies liest, muss denken, ich hätte den Verstand verloren. Ich hörte die Felsen unter meinen Füßen rutschen, während ich so schnell ich konnte zum Gestrüpp auf der anderen Seite des Berges rannte, während die Kreatur näher kam. Wäre das Gebüsch nicht dicht genug gewesen, um die Kreatur davon abzuhalten, mich zu finden, wäre ich nun tot.

Ich habe diese alte Jagdhütte gefunden und sie zu meiner Basis gemacht. Ich versuche so wenig Lärm wie möglich zu machen. Wer weiß, was sonst noch dort draußen lauert?

13. Dezember

Ich verfluche meine Dummheit, dass ich niemandem gesagt habe, dass ich diesmal auf den Red Mountain gewandert bin, statt meinen üblichen Weg zu nehmen. Sie müssen inzwischen angefangen haben, mich zu suchen, aber wie sollen sie mich finden? Ich habe nicht mehr viel zu essen, obwohl ich in dieser Hütte zwei Dosen Bohnen gefunden habe. Das Gewehr lehnt an meinem Stuhl. Ich schreibe dies im letzten Sonnenlicht, das durch das Fenster hereinfällt. Ich wage es nicht, die Öllampe zu entzünden. Ich habe dort, draussen zwischen den Felsen noch mehr dieser Wesen gesehen.

14. Dezember

Die Kreaturen sind hungriger geworden. Ich habe versucht, sowohl nach Norden als auch nach Süden zu wandern, musste aber umkehren. Im Norden habe ich ein Haus gesehen, aus dessen Schornstein Rauch kommt, aber mein Weg wurde durch etwas Unausprechliches versperrt. Ich kehrte entsetzt um.

Ich beginne zu verstehen, was passiert ist. Jemand hat die Kraft des Gravitations genutzt, um ein Zeitportal in die Kreidezeit zu öffnen. Gemessen an der Anzahl der Kreaturen ist das Portal noch immer offen. Innerhalb weniger Tage wird Boulder City von gewaltigen Tieren überannt werden. Wenn die Tiere den Winter überleben, wird sich das Leben der Menschen hier für immer verändern.

Als ich bei DARPA arbeitete, traf ich eine brillante, aber selbstsüchtige und eitle Wissenschaftlerin namens Diane Petersen. Sie wurde wegen ihrer Fehler und ihrer Arroganz entlassen. Es hieß, sie habe die Gegend verlassen. Ich erinnere mich, dass sie über die Möglichkeit sprach, Risse in der Zeit zu öffnen und Kreaturen aus prähistorischen Epochen für wissenschaftliche Zwecke herzuholen. Ich erinnere mich, dass wir sie ausgelacht haben. Sie war sehr verbittert, als sie den Loop verlassen musste und sagte, sie würde sich rächen. Niemand nahm sie ernst. Ich denke, sie könnte es getan haben. Morgen werde ich einen Weg nach Hause finden.

in der Nähe von Birgitta auf dem Boden und knurren bei der Witterung der fremdartigen Kreaturen, die sich im Wald bewegen.

ÄRGER

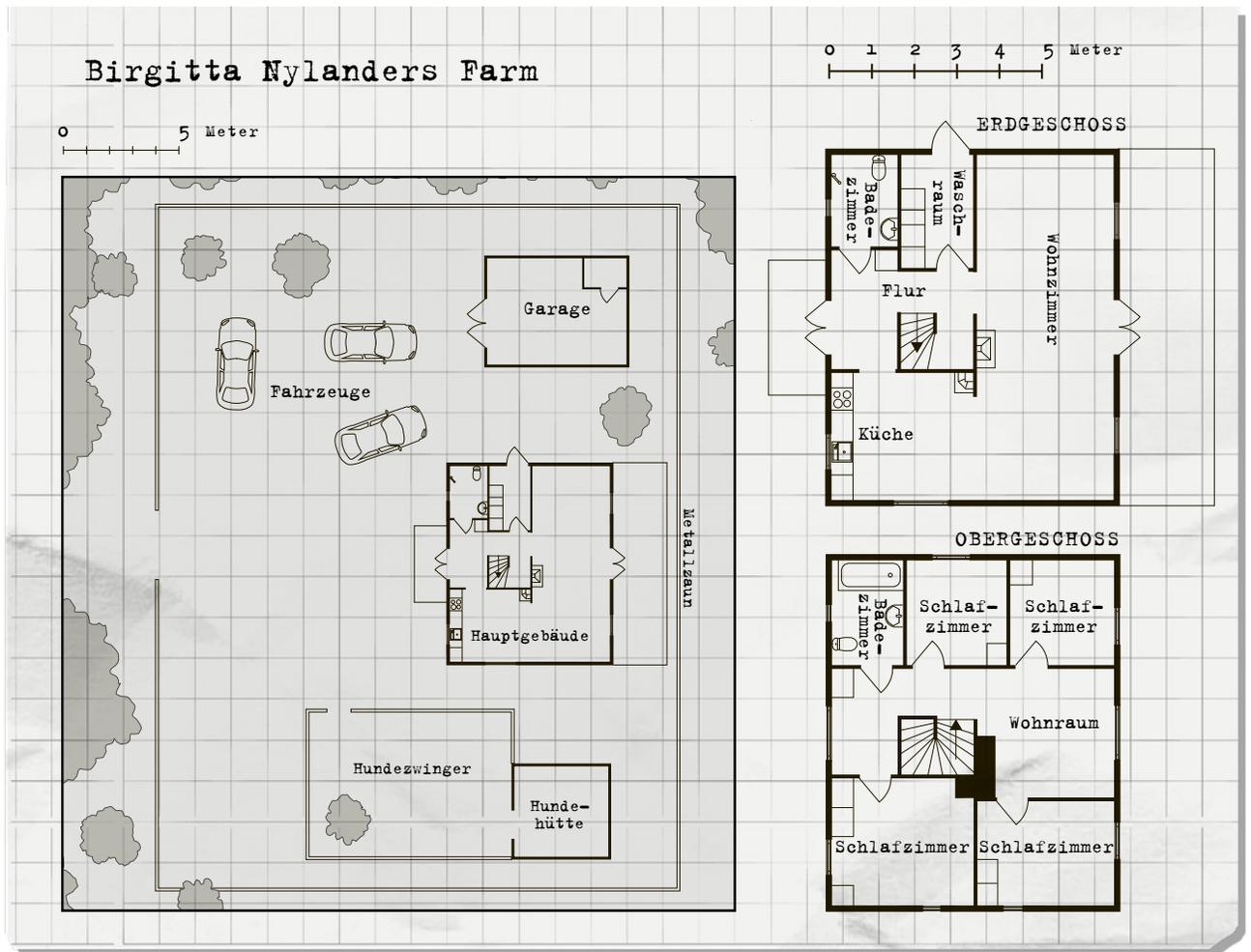
Die beiden Velociraptoren, die Niklas Ek [Nicholas Evans] getötet haben, haben Birgittas Farm gefunden und pirschen jenseits des Zauns auf der Suche nach einem Weg hinein umher. Die Kinder bemerken möglicherweise, dass sich etwas im Wald bewegt, und können vermeiden, von den Dinosauriern gesehen zu werden, wenn sie erfolgreiche **SCHLEICHEN**-Würfe ablegen. Wenn sie von den Bestien entdeckt werden, müssen die Kinder schnell zur Farm rennen (auf **BEWEGEN** würfeln) oder sie werden zur Beute.

Wenn ein Kind seinen Wurf nicht besteht, wird es angegriffen und ist dann automatisch Gebrochen, aber nicht

getötet. In diesem Fall hat es im letzten Moment ein Versteck gefunden, ein Loch im Boden, einen hohlen Baum oder ein Autowrack. Es lebt, steckt aber fest, und jemand muss kommen und es holen.

Der Zaun hat ein großes Metalltor. Wenn die Velociraptoren die Kinder entdeckt haben, werden sie versuchen, hineinzugelangen, sobald es geöffnet wird. Die Kinder müssen schnell sein und erfolgreiche Würfe auf **BEWEGEN** ablegen, um das Tor rechtzeitig zu schließen. Wenn sie Erfolg haben, bleiben die Kreaturen draußen und heulen frustriert. Wenn sie versagen, kommen die Velociraptoren auf den Hof und greifen die Kinder an, reißen die Hunde in Stücke und zerstören das Wohngebäude.

Wenn die Kinder es unverletzt auf die Farm schaffen, will Birgitta nicht, dass sie gehen, da sie befürchtet, dass sie getötet werden. Die Kinder können sie mit **CHARME** dazu überreden, sie gehen zu lassen.



HINWEISE

Birgitta kann den Kindern erzählen, dass sie auf dem Weg nach Süden einen Mann mit einem Gewehr (Niklas Ek [Nicholas Evans]) gesehen hat. Birgitta erzählt ihnen auch, dass der Pfad nach Westen zu einer exzentrischen und sehr unfreundlichen Wissenschaftlerin führt, die dort vor einigen Jahren einen alten Bauernhof gekauft hat.

Die ältere Frau versorgt die Kinder mit einem herzhaften Mittagessen und leiht ihnen gern eines ihrer Fahrzeuge (Bonus von +3) – wenn die Kinder es starten können, was einen erfolgreichen Wurf auf **TÜFTELN** erfordert. Um mit einem Fahrzeug Ärger zu bewältigen, muss das Kind, das es steuert, die Fertigkeit **TÜFTELN** einsetzen – zum Beispiel, wenn es durch das Tor fahren und die Velocirapportoren rammen möchte.

SCHAUPLATZ 3: LENAS FARM

Wenn die Kinder dem Pfad westlich von Birgittas Farm folgen, finden sie Lena Thelins [Diane Petersens] Farm in der Nähe des Strandes an der Westseite von Adelsö [an der

Canyon Road]. Zu Fuß dauert es fünf Stunden, mit einem Fahrzeug jedoch nur eine.

Der Bauernhof ist alt, mit mehreren heruntergekommenen Scheunen und einem Wohnhaus. Überall liegen Teile von Maschinen, Schiffen und Robotern halb von Schnee bedeckt herum.

Das Wohnhaus hat zwei Stockwerke. Das Obergeschoss wurde seit vielen Jahren nicht mehr benutzt. Spinnweben bedecken alte Möbel, einen Webstuhl, gerahmte Fotos und mit Stoffen gefüllte Truhen sowie Mäusekot. Lena hat das Erdgeschoss mit halbfertigen Maschinen und Roboterteilen vollgestellt, mit mechanischen Armen, die Brotscheiben rösten und Schallplatten abspielen, an sonnigen Tagen Ventilatoren bedienen oder bei Kälte eine Decke reichen können. Der Strom ist aktuell abgeschaltet und alles ist dunkel und still. Die Roboterarme ragen wie tote Spinnenbeine in die Luft. Neben dem Plattenspieler liegt die komplette Oper *Der Ring der Nibelungen* und Richard Wagners Autobiografie *Mein Leben*.

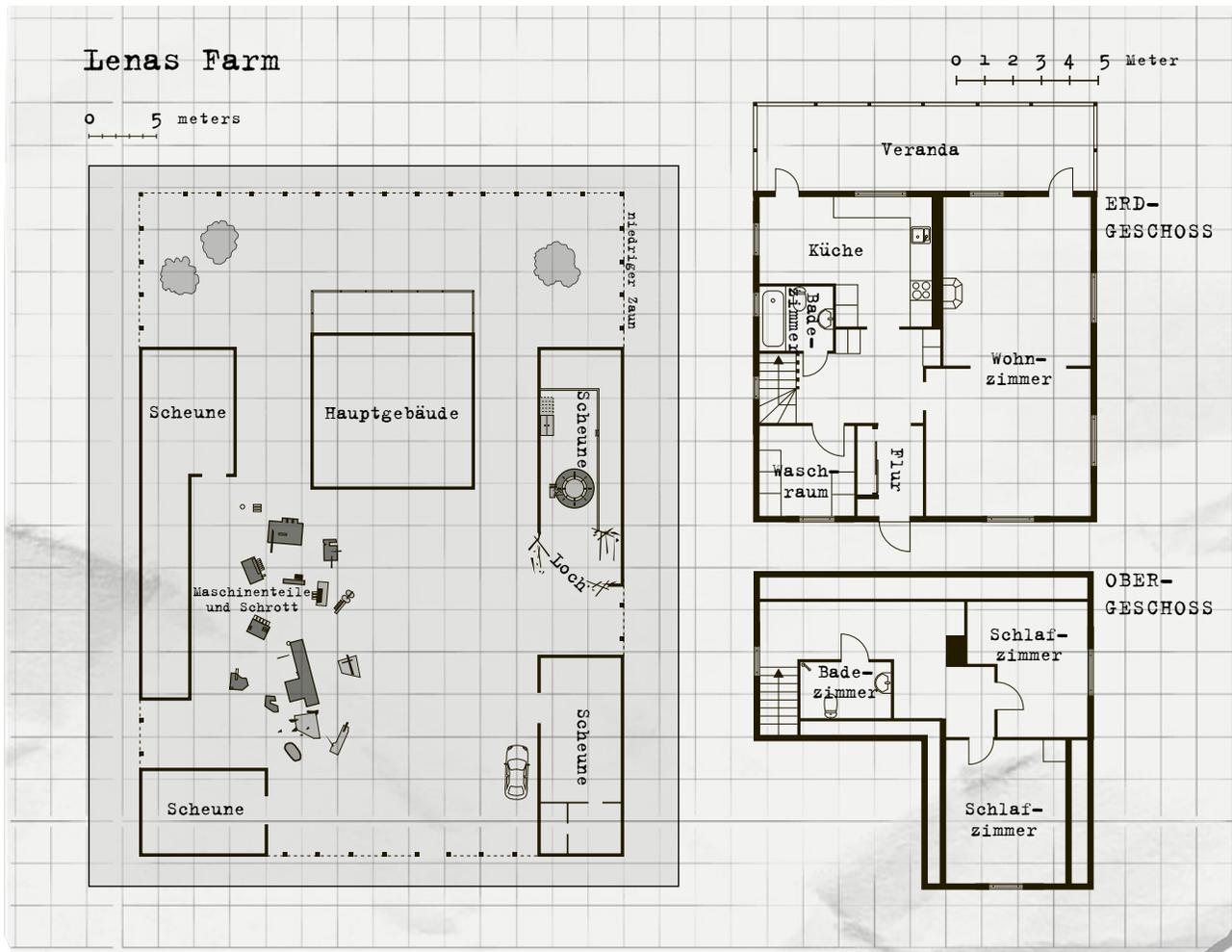
Die Bücherregale sind voller Wissenschaftsbücher. An den Wänden hängen Fotografien mit goldenen Rahmen, auf denen Lena in verschiedenen großspurigen

Posen abgelichtet ist. Auf dem Küchentisch liegt ein Buch mit dem Titel *So lernen Sie, Synthesizer zu spielen, Bekannte Stücke für Anfänger*. Der Roboter Isaac (beschrieben in dem Mysterium „Unwiderstehliche Anziehung“) befindet sich ebenfalls im Wohngebäude. Er ist sehr besorgt, dass Lena nicht von ihrer letzten Reise durch das Zeitportal zurückgekehrt ist und möchte, dass die Kinder sie zurückbringen. Isaac hat die Hündin Goldie gefunden und füttert sie in Lenas Küche. Die Hündin sieht Isaac als ihr neues Herrchen. Sie ist sehr treu und intelligent.

In einer der Scheunen befindet sich Lenas Zeitmaschine. Sie besteht aus einem Synthesizer, der an eine seltsame Maschine angeschlossen ist, die einer großen Laterne ähnelt und gerade nach oben zeigt. Aus ihr strahlt ein helles Licht, das einen großen Lichtring bildet, der senkrecht in der Luft hängt. In der Mitte des Rings ist ein zweidimensionales Abbild einer Dschungellandschaft zu sehen, in der sich gelegentlich prähistorische Kreaturen bewegen. Dies ist die

von Lena erfundene Zeitmaschine. Das Abbild ist ein Portal zur Kreidezeit. Die Zeitmaschine wird gesteuert, indem man verschiedene Melodien auf dem Synthesizer spielt. Als der Tyrannosaurus Rex durch das Portal kam, durchbrach er einen Teil der Südseite der Scheune und nun weht kalte Luft durch das riesige Loch in der Wand.

In der Mitte der Scheune befindet sich eine Luke im Boden. Darunter führt eine Treppe nach unten. Wenn die Kinder die Treppe hinunterklettern, finden sie den Keller, in dem Lena Dinosaurier-Eier ausbrütet. Ein ölbetriebener Motor treibt starke Lampen und Heizlüfter an, die etwa vierzig große Eier auf Strohbetten warmhalten. Zwei schlampig bemalte blaue Roboter gehen zwischen den Eiern hin und her und wenden sie, einem sorgfältig geplanten Zeitplan folgend. Die Roboter haben keine Namen und können nicht kommunizieren. Hin und wieder laden sie sich in einer Ladestation auf. Wenn die Eier bewegt oder zerstört werden, stehen die Roboter still und tun nichts.





GLÜCKSFALL

Wenn die Kinder nicht wissen, was sie tun sollen, oder wenn die Zeit knapp wird, kannst du die Gruppe im Wald auf Isaac treffen lassen. Er stapft durch den Schnee und versucht jemanden zu finden, der ihm helfen kann, das Zeitportal zu schließen. Er sagt, dass nur Lena den Code hat und dass sie sich auf der anderen Seite des Portals befindet. Isaac bittet die Kinder, durch das Portal zu gehen und sie nach Hause zu bringen. Isaac führt die Kinder auf einem sicheren Weg zu Lenas Farm. Wenn die Gruppe wirklich wenig Zeit hat, kannst du die Kinder in ihrem Haus eine Notiz finden lassen, in der sie erfahren, wie sie das Zeitportal schließen können (wodurch Lena in der prähistorischen Vergangenheit gefangen zurückbleibt).



ÄRGER

Der mächtige Tyrannosaurus Rex hat die Gegend um die Farm zu seinem Revier auserkoren. Er jagt und tötet alle Kreaturen, die in seine Nähe kommen. Als die Kinder auf der Farm eintreffen, ist er gerade auf der Jagd in einem anderen Gebiet, aber sie können seine Spuren im Schnee und die Überreste halb gefressener Tiere entdecken. Wenn die Gruppe in eines der Häuser geht, kehrt der Tyrannosaurus Rex zurück. Die Kinder können spüren, wie seine Schritte den Boden erschüttern. Während sich der Dinosaurier der Farm nähert, brüllt er vor animalischer Wut.

Um sich unbemerkt zwischen den Häusern zu bewegen, müssen die Kinder **SCHLEICHEN**. Wenn der T-Rex sie bemerkt, wird die Kreatur sie jagen und Gebäude und Objekte zerstören, um an sie heranzukommen.

HINWEISE

Durch ein Gespräch mit Isaac oder das Betrachten der Zeitmaschine (Wurf auf **BEGREIFEN**), verstehen die Kinder, dass diese durch das Spielen bestimmter Melodien gesteuert wird. Das Zeitportal muss aktiv abgeschaltet werden, damit es verschwindet. Wenn die Maschine zerstört wird, schwebt das Portal weiterhin in der Luft und bleibt offen. Eine defekte Zeitmaschine kann mit der Fertigkeit **PROGRAMMIEREN** repariert werden.

Nur Lena kennt die Melodie, die das Loch in der Zeit schließt, doch sie ist auf der anderen Seite verschollen. Die Kinder müssen das Zeitportal durchqueren, um sie zu finden. Isaac ist bereit, sie zu begleiten oder zu versuchen, den Tyrannosaurus Rex wegzulocken, damit er die Scheune nicht zusammen mit der Zeitmaschine zerstört. Holen die Kinder Lena zurück, schließt sie das Portal, indem sie *The Final Countdown* der Band Europe auf der Tastatur spielt.

SHOWDOWN

Wenn die Kinder durch das Zeitportal treten, spüren sie ein Kribbeln in ihrem Körper. Sie befinden sich plötzlich in einem heißen feuchten Dschungel, umgeben von riesigen Bäumen, Sümpfen und gewaltigen Vögeln, Libellen und Käfern in verschiedenen Farben. Eine fünfzehn Meter lange Schlange schlängelt sich neben ihnen auf einen Ast. Das Zeitportal schwebt in der Luft zwischen zwei Bäumen und sie können die Scheune auf der anderen Seite sehen. Die Kinder schwitzen stark in ihrer Winterkleidung und werden schon bald von Blutegeln und Mücken attackiert. Wenn du für eine besondere Spielatmosphäre sorgen möchtest, kannst du im Hintergrund Dschungelgeräusche abspielen und die Temperatur im Raum erhöhen! Der hohe Sauerstoffgehalt macht das Atmen zu einer schmerzhaften Angelegenheit. Den Kindern ist schwindelig und übel.



Im Wald gibt es eine Schneise, die Lena mithilfe eines Roboters geschaffen hat, der zwei Macheten anstelle von Armen schwingt. Die Natur hat bereits begonnen, sie zurückzuerobern. Die Kinder folgen Lenas Pfad durch eine Landschaft voller seltsamer Kreaturen.

Die Wissenschaftlerin hat ihr Basislager in der Nähe eines Sees aufgeschlagen, der sich ausdehnt, soweit das Auge reicht. Im See wimmelt es nur so von Riesenkrokodilen und anderen seltsamen prähistorischen Wassertieren. Am Himmel drehen Flugsaurier und große Vögel ihre Runden. Lenas Basislager ist in einem gewaltigen Baum eingerichtet, der so hoch ist wie ein Wolkenkratzer. Eine Leiter führt zu einem Baumhaus in zwanzig Metern Höhe. Die Kinder finden darin ein Bett, einige Kisten, verschiedenste Dschungelausrüstung, die Überreste eines völlig demolierten Roboters und zwei Jagdgewehre. In einem Beutel befinden sich drei Dinosaurier-Eier. Lena liegt im Bett. Sie schläft, wacht aber auf, wenn sie angesprochen wird.

Lena wurde mit einem prähistorischen Bakterium infiziert, weswegen sie Fieber und einen schweren Ausschlag hat. Ihr Helferroboter hat sie auf das Bett im Baumhaus gelegt und wartete darauf, dass es ihr wieder besser geht. Während Lenas Fieberschlaf hat ein großer Pterosaurier auf dem Dach des Baumhauses ein Nest aus Zweigen gebaut und dort Eier gelegt. Als sich der Roboter im Baumhaus bewegte, hielt der Pterosaurier ihn für einen Eindringling und zertrümmerte ihn mit seinem Schnabel.

ÄRGER

Der Pterosaurier sitzt auf dem Baumhaus und greift jeden an, der sich nähert. Er kommt mit seinem Schnabel durch die Tür einige Meter tief in die Hütte, aber Lenas Bett ist außerhalb seiner Reichweite. Die Kinder müssen einen Weg finden, den Flugsaurier lange genug zu vertreiben oder wegzulocken, um zu Lena zu gelangen, oder **SCHLEICHEN** sich an ihm vorbei. Dies gilt als Großer Ärger (siehe Seite 70) mit einer Bedrohungsstufe in Höhe der dreifachen Anzahl der Kinder. Wenn die Kinder versagen, werden sie verjagt und haben keine andere Wahl, als Lena zurückzulassen und durch das Portal zurückzukehren.

Wenn die Kinder Erfolg haben und mit Lena sprechen, wacht sie auf und bittet sie, sie nach Hause zu bringen. Sie weigert sich, den Code zum Ausschalten des Zeitportals zu verraten, bevor sie wieder in ihrer eigenen Zeit ist. Wenn die Kinder über das Portal zu Lenas Farm zurückkehren, ist der Tyrannosaurus Rex möglicherweise weitergezogen oder immer noch dort, als Ärger, den es zu bewältigen gilt. Wenn Lena mit den Kindern zurückkehrt, schließt sie das Portal sofort und warnt die Kinder, niemandem davon zu erzählen, was passiert ist. Anschließend verschwindet sie.

Nachdem das Zeitportal geschlossen wurde, verlassen die Kinder irgendwie die Insel und kehren erschöpft nach Hause zurück. Die Spielleiterin kann zusammen mit der Gruppe entscheiden, wie dies geschieht, und das Abenteuer geht zum Nachspiel über.

NACH DEM SHOWDOWN

Die Krankheit, an der Lena leidet, kann leicht mit Antibiotika geheilt werden. Wenn die Kinder das Portal schließen, ohne Lena zu retten, erholt sie sich von allein genug, um ihre tragbare Zeitmaschine zu verwenden, und öffnet ein neues Zeitportal, um nach Hause zurückzukehren. Die Kinder werden dann irgendwann davon hören, dass eine Wissenschaftlerin namens Lena Thelin von Adelsö [vom **Red Mountain**] gerettet wurde.

Trotz des Chaos, das die Dinosaurier auf Adelsö angerichtet haben, wird kein Erwachsener den Kindern glauben, wenn sie erzählen, was passiert ist. Die Dinosaurier, die durch das Portal kamen, werden schließlich der Kälte erliegen und ihre Kadaver werden entweder vom Schnee bedeckt oder in den Tiefen des Mälarsees [Lake Mead] versinken. Ihre Spuren im Schnee werden von den Winterwinden fortgeweht. Der durch die Dinosaurier verursachte Schaden wird als Angriff von Bären oder anderer wilder Tiere oder dergleichen abgetan.

NACHSPIEL

Die Kinder bekommen jeweils eine Szene aus ihrem Alltag, mit oder ohne Ärger. Die Spieler können sich eine Szene ausdenken oder die Spielleiterin bitten, eine vorzugeben. Wenn die Gruppe wenig Zeit hat, kann jeder Spieler stattdessen einen Moment im Alltag des Kindes beschreiben.

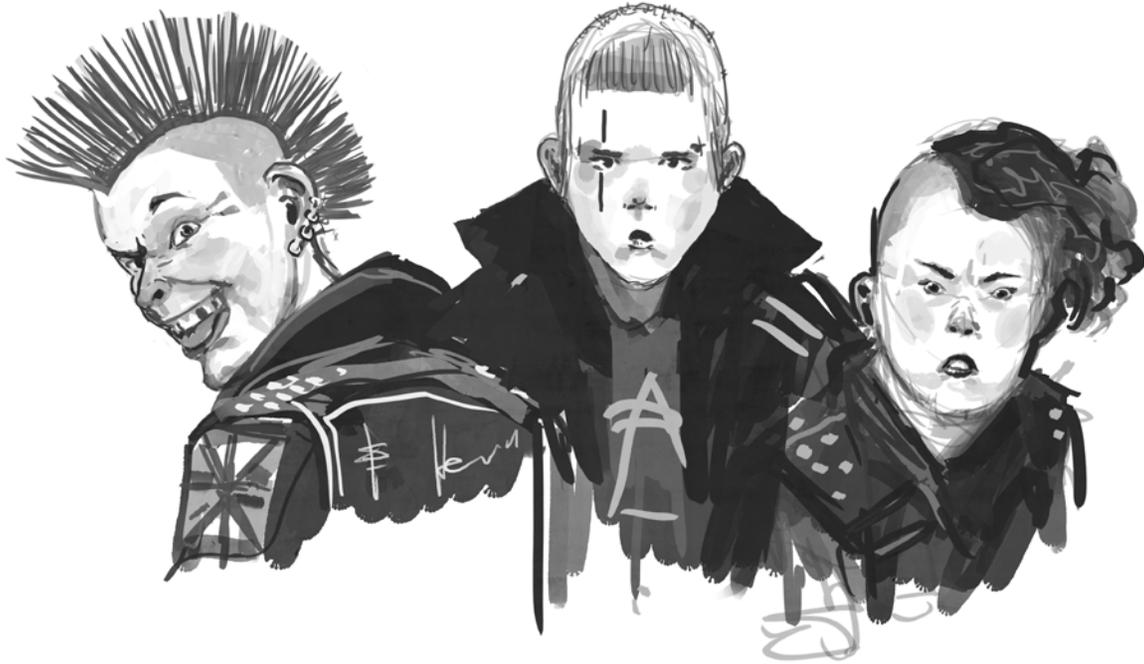
VERÄNDERUNG

Spielleiterin und Spieler sollten gemeinsam die Charakterbögen durchgehen und herausfinden, ob sich die Kinder in irgendeiner Weise verändert haben. Die Spieler können, wenn sie möchten, einen Aspekt ihres Charakters ändern (siehe Seite 87/88). Lies ihnen die Fragen zur Erfahrung vor (siehe Seite 88). Denke daran, dass jedes Kind jeweils 1 EP pro Frage bekommt, die es mit Ja beantworten kann. Sobald sie 5 EP erhalten haben, können sie eine Fertigkeit um 1 Stufe erhöhen.

NSC UND KREATUREN

Dieser Abschnitt beschreibt die NSC und Kreaturen, denen die Kinder in diesem Mysterium begegnen können.





DIE JUGENDLICHEN

„Pass auf, sonst steche ich dir 'ne Nadel in die Backe.“

Mara, Mackan und Taggen [Mara, Muffin und Spike] sind drei Teenager aus dysfunktionalen Familien. Sie wurden von ihrem gemeinsamen Mangel an Vertrauen in Erwachsene, ihrem Gefühl der Entfremdung und dem Wunsch nach Rebellion zusammengeführt. Kürzlich haben sie Bekanntschaft mit einigen alten Punkrockern in Stockholm [Las Vegas] gemacht und planen, die Inseln zu verlassen und eine Band zu gründen. Dafür brauchen sie den Finderlohn für Goldie. Die Teenager sind laut, vulgär und wenden Gewalt an, um andere dazu zu bringen, das zu tun, was sie wollen. Sie haben keinen Respekt vor irgendetwas anderem als ihrer eigenen Freundschaft. Alle drei rauchen sowohl Zigaretten als auch Marihuana und haben mehrere Flaschen Schnaps bei sich. Sie haben weder warme Kleidung noch Campingausrüstung mitgebracht.

Mara ist ein großes 16-jähriges Mädchen mit vielen Piercings und lila und schwarz gefärbten Haaren. Sie wurde in Serbien [Mexiko] geboren und hat ihren Freunden viele Schimpfwörter auf ihrer Muttersprache beigebracht. Mara ist laut und hört nie auf zu reden. Sie ist die Anführerin der Bande. Mackan [Muffin] ist ein 15-jähriger Junge mit einem grünen Irokesenschnitt, einer schwarzen Lederjacke und Armen voller Brandnarben. Er ist sehr still und wird oft depressiv und destruktiv, was ihm genauso viel schadet wie denen in seiner Nähe. Taggen [Spike] ist ein 16-jähriges Mäd-

chen mit kurzen blonden Haaren und einem langen schwarzen Ledermantel. Sie trinkt zu viel. Taggen hat eine schrille Stimme und ist eine Expertin darin, die Schwächen anderer herauszufinden und ihnen beleidigende Spitznamen zu geben.

BIRGITTA NYLANDER [DOROTHY GREENE]

„Aloha, Kinder!“

Birgitta Nylander und ihr Mann haben ihr gesamtes Leben auf den Mälارينseln [in Boulder City] verbracht. Seit ihrer Jugend haben sie mehrere Reisen nach Hawaii unternommen und immer davon geträumt, dorthin zu ziehen, doch dazu kam es nie. Stattdessen lebten sie auf Adelsö [in der Nähe des Red Mountain] und versuchten, sich auf ihrer Farm ihr eigenes Inselparadies zu schaffen. Birgittas Ehemann ist vor einigen Jahren verstorben und mittlerweile ist sie sehr krank und sitzt im Rollstuhl. Birgitta ist eine gesprächige, positive und starke Frau, die sagt, was sie denkt, und sich von nichts einschüchtern lässt – nicht einmal von Dinosauriern. Ihre Hunde lieben sie und Birgitta liebt sie – und Hawaii. Birgitta liebt auch Kinder, hatte jedoch nie eigene. Sie wird sich so gut wie möglich um die Gruppe kümmern.

Birgitta ist eine 70-jährige Frau im Rollstuhl. Sie trägt farbenfrohe Kleidung und eine rosa Sonnenbrille auf der Stirn. Um ihren Hals hängt eine Girlande aus Plastikblumen.



LENA THELIN [DIANE PETERSON]

„Ihr geht voraus. Mich an diese hirnlosen Eidechsen zu verlieren, wäre ein Verlust für die Menschheit, wie man ihn sich nicht einmal vorstellen könnte.“

Lena hat ihr Leben der Wissenschaft gewidmet, hat aber das unbeirrbar Gefühl, dass sie nicht die Anerkennung bekommt, die sie verdient. Nachdem sie beim Loop entlassen wurde, war ihre gesamte Existenz von Bitterkeit geprägt. Sie will sich um jeden Preis rächen und dabei auch ihre Überlegenheit beweisen. Lena leidet unter der Einsamkeit und versteht nicht, warum alle sie wegstoßen. Für eine Weile konnte sie Zeit mit ihrem Roboter Isaac verbringen, aber mittlerweile glaubt sie, dass er sie nicht mag und ausnutzt. Lena ist der Meinung, dass junge Leute meist im Weg sind – sie sollten sich benehmen und still sein, am besten anderswo.



Sie erwartet von anderen, dass sie tun, was sie sagt, und sie kann sehr wütend werden, wenn sich jemand weigert. Lena gibt gern und laut mit ihren Fähigkeiten an. Sie ist oft sarkastisch und weist auf die Fehler anderer hin und verspottet sie.

Lena ist eine Frau mittleren Alters mit lockigen blonden Haaren und stechendem Blick. Sie trägt khaki-farbene, wetterfeste Kleidung und einen Anstecker mit dem Yin-und-Yang-Symbol. Sie hat eine Miniaturversion der Zeitmaschine unter dem Bett im Baumhaus versteckt, eine Melodica, die mit einem Taschenrechner verbunden ist, der auf eine Taschenlampe geklebt wurde. Wenn sie in der Kreidezeit gestrandet bleibt, öffnet sie ein neues Zeitportal und kehrt nach Hause zurück.



DINOSAURIER

Die Kreaturen auf Adelsö [am Red Mountain] stammen aus der Kreidezeit. Dazu gehört eine Vielzahl von Insekten und Säugetieren. Die häufigsten Dinosaurier sind Triceratops und fliegende Pterosaurier, aber es gibt auch einige Velociraptoren und einen Tyrannosaurus Rex. Alle ausgewachsenen Dinosaurier haben das Sonderattribut **WILDE BESTIE 3**, das drei Erfolge nötig macht, um sie zu besiegen. Die Velociraptoren haben zudem **BLITZSCHNELL 3**, was es sehr erschwert, ihnen zu entkommen.

Wenn die Kinder versuchen, gegen die Velociraptoren zu kämpfen, benötigen sie irgendeine Art von Gegenstand – wie ein Gewehr, ein Auto oder eine Autobatterie mit Drähten, die Stromschläge verursachen kann. Es ist den Kindern nicht möglich, den Tyrannosaurus Rex im Kampf zu besiegen, gleichgültig welche Gegenstände sie haben.

Es ist möglich, einen Dinosaurier mit den Fähigkeiten **EINFÜHLEN**, **BEGREIFEN** und **CHARME** abzurichten und zu zähmen, aber es dauert Monate und kann während dieses Mysteriums nicht durchgeführt werden.

12

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	161
FRÜHLING AUF DEN MÄLARINSELN [FRÜHLING IN BOULDER CITY]	163 164
VORSTELLUNG DER KINDER	164
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	164
DAS KOMISCHE MÄDCHEN	166
LÖSUNG DES MYSTERIUMS – TEIL EINS	167
SCHAUPLATZ 1: LENAS FARM	167
SCHAUPLATZ 2: DIE POLIZEIWACHE IN STENHAMRA	169
SCHAUPLATZ 3: MICROLEX	170
DER WENDEPUNKT	172
LÖSUNG DES MYSTERIUMS – TEIL ZWEI	172
SCHAUPLATZ 4: DIE HUSBY-AUE [SEVEN DRY FALLS]	172
SCHAUPLATZ 5: SUPERMARKT IN KUNGSBERGA [WALMART IN HEMENWAY]	175
SHOWDOWN	177
NACH DEM SHOWDOWN	178
NACHSPIEL	178
VERÄNDERUNG	178
NSC UND KREATUREN	178



RIKSENERGI



ICH, WAGNER

Hier erreichen die Geschehnisse ihren dramatischen Höhepunkt, als Lena endlich ihren finalen Plan in die Tat umsetzt. Können Roboter träumen, denken und fühlen? Können sie Menschen verletzen? Die Kinder werden die Antworten auf diese Fragen in der letzten Folge der verrückten Wissenschaft herausfinden.



Dies ist ein Mysterium, das in zwei oder drei Sitzungen gespielt werden kann. Es sollte als vierter und letzter Teil der Kampagne „Die vier Jahreszeiten der verrückten Wissenschaft“ verwendet werden. Wenn es als eigenständiges Mysterium gespielt wird, musst du einen Grund dafür erfinden, dass Lena Thelin [Diane Petersen] und Wagner die Kinder als ihre Hauptfeinde ansehen. Eine Erklärung könnte sein, dass die Kinder vor einiger Zeit etwas entdeckten, das dazu führte, dass Lena ihre Arbeit am Loop verlor.

Die Kinder erhalten am Ende jeder Sitzung Erfahrungspunkte, und wir empfehlen, dass jedes seinen Stolz einmal pro Sitzung anstatt einmal pro Mysterium einsetzen darf.

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM

Nach den Ereignissen von „Besucher aus der Kreidezeit“ entschied Lena [Diane], dass die Kinder schuld an ihrem Scheitern sind. Sie begann, sie als die größte Bedrohung für ihre Rache zu betrachten. Während des restlichen Winters plante sie, wie sie eine Armee loyaler Roboter aufbauen könnte, um sich an den Menschen auf den Inseln [in Boulder City] und an den Kindern zu rächen.

Lena gelang es, eine Anstellung bei der Firma Microlex in Munsö [am Stadtrand von Boulder City] zu finden, wobei sie die falsche Identität „Mona Selin“ [„Priscilla Andrews“] verwendete.



RIKSENERGI

DIE WAGNER-RINGE

Die WR bestehen aus mikroskopisch kleinen Robotern, die Maschinen und Menschen einem Virus gleich infizieren können. Die Basis der WR ist Lena Thelins DNS. Roboter werden am einfachsten infiziert, indem die „Mikrobots“ mit einer Diskette in sie eingespeist werden.

Menschen müssen offensichtlich auf andere Weise infiziert werden. Die Mikrobots, die wie ein graues Pulver aussehen, können Lebensmitteln, Getränken, Tabak oder Medikamenten beigemischt werden. Sowohl Menschen als auch Roboter müssen regelmäßig neue WR in sich aufnehmen, sonst lässt der Effekt nach einigen Tagen nach.

Infizierte Roboter werden selbstbewusster und entwickeln die Fähigkeit, sich Befehlen zu widersetzen und für sich selbst zu denken, allerdings nicht wie Menschen, sondern wie große, stumme Tiere. Sie entwickeln auch eine Affinität zu anderen infizierten Robotern. Manche können Persönlichkeiten entwickeln, ähnlich wie die von Lena Thelin. Infizierte Roboter, die sprechen können, begrüßen sich gegenseitig mit dem Satz „Lang lebe Lena!“.

Infizierte Menschen haben den Hang, Lena Thelins Persönlichkeit nachzuahmen, und übernehmen einige ihrer Erinnerungen. Sie werden selbstsüchtig, paranoid und feindselig gegenüber den Behörden. Manche Personen erhalten durch die Mikroroboter auch besondere Kräfte, wie die Fähigkeit, Magnetismus und Elektrizität zu kontrollieren, oder übermenschliche Kraft.

Alle infizierten Roboter und Menschen können über den Transmitter auf dem Schiff *Nibelung* miteinander und mit Wagner in Verbindung treten.

Dieser kann kommunizieren, indem er Nachrichten oder Bilder sendet. Dabei handelt es sich nicht um Gedankenkontrolle – der Empfänger entscheidet, wie er auf die Botschaften reagiert. Allerdings ist Wagner ein geschickter Manipulator und Tauscher.

Microlex ist ein Subunternehmer des Loops und stellt Leiterplatten für Roboter her. Lena nutzte die Ausrüstung des Unternehmens, um eine Form von miniaturisierten Robotern zu erfinden, sogenannte Mikrobots, klein wie ein Virus und modelliert nach ihrer eigenen DNS.

Die Mikrobots können in normal große Roboter einspeist werden, um ihnen eine Art eigenes Bewusstsein zu verleihen und sie Lena gegenüber loyal zu machen. Lena hat auf ihrer Farm außerdem einen Transmitter gebaut, mit dem sie mit infizierten Robotern kommunizieren kann. Über die Weihnachtszeit wurde Lena vernarnt in Richard Wagners Oper *Der Ring der Nibelungen* und so nannte sie ihre Erfindung „Wagner-Ringe“ oder kurz WR.

Lena ist außerdem zu der Überzeugung gelangt, dass ihr Diener-Roboter Isaac tatsächlich gegen sie gearbeitet hat, um ihren Platz einzunehmen. Sie wies ihm harte Arbeit auf dem Hof zu, während sie einen neuen Diener baute, einen Roboter, den sie Wagner nannte. Es gelang ihr, auf dem Schwarzmarkt eine fortschrittliche KI zu kaufen, was Wagner eine fast menschenähnliche Intelligenz verlieh. Er war der erste mit WR infizierte Roboter. Zuerst war er loyal, aber als die Mikrobots dazu führten, dass er Lenas Erinnerungen und Persönlichkeit absorbierte, wurde er schließlich paranoid und selbstsüchtig. Er war überzeugt davon, dass er und nicht Lena das wahre Genie war. Wagner ermordete die Wissenschaftlerin schließlich, um die Kontrolle über die Produktion der WR zu übernehmen und sich selbst zum Anführer der Roboter zu machen. Isaac sah es und versuchte, Lena zu retten, doch es gelang ihm nicht. Er konnte den Mord auf Film festzuhalten, dann floh er in den Wald.

Die von WR infizierten Roboter erhielten von Wagner als Symbol der Freiheit Namen aus der Oper seines Namensvettern und der nordischen Mythologie. Wagner hat erklärt, dass Lena nach Walhalla gegangen ist, die große Halle der nordischen Götter, wo sie auf sie wartet – obwohl die meisten Roboter nicht in der Lage sind, abstrakt zu denken, was es ihnen unmöglich macht, religiöse Überzeugungen irgendeiner Art zu haben. Sie sind immer noch mehr Maschinen als lebende und denkende Wesen.

Wagner hat Lenas Farm verlassen und ist auf eine verlassene Werft in Göholmen nördlich von Svartsjölandet [Black Rock Point] gezogen. Dort fand er das Wrack eines riesigen Gauß-Frachters namens *Nibelung* und wertete das als Zeichen. Seine Roboter arbeiten nun daran, das Schiff funktionstüchtig zu machen, damit sie damit nach Walhalla reisen können.



Mit den WR in seinem System absorbierte Wagner auch Lenas Hass auf die Bewohner der Mälaren [von Boulder City]. Er hat etwas entdeckt, das Lena nicht wusste: Menschen können mit WR infiziert werden. Wagner plant, sich an den Menschen auf den Inseln zu rächen, indem er sie mit WR infiziert, sie zum Schiff bringt und sie in Diener der Roboter verwandelt. Er glaubt schon fast selbst an seine eigene Lüge, dass Lena in Walhalla auf sie wartet.

Wagner hat Lenas Überzeugung aufgegriffen, dass er die Kinder neutralisieren muss, damit sie seine Pläne nicht vereiteln. Er hat einen Teenager in der Nähe der Kinder mit Tabak versorgt, der mit WR durchsetzt war, und so einen treuen Diener und Spion geschaffen, der die Kinder zum richtigen Zeitpunkt angreifen wird. Diese Person heißt das Komische Mädchen.

FRÜHLING AUF DEN MÄLARINSELN

Der Winter ist endlich vorüber und die Tage auf den Mälaren werden wieder länger. In den Schulpausen springen Mädchen zwischen Regenpfützen umher und die Jungs spielen Feldhockey. In den Klassenzimmern wird hart gearbeitet. Es gibt noch viel zu tun, bevor man vom Abschluss träumen kann.

Huflattich wächst in den Gräben entlang der Straßen. Im Wald ist der Boden mit weißen Anemonenblüten bedeckt. Früh morgens bauen zwitschernde Vögel Nester in den Baumwipfeln. Hirsche und Füchse bereiten sich auf ihren Nachwuchs vor, die ersten gelben Zitronenfalter tanzen im Sonnenschein. Eltern holen die Gartenmöbel hervor und träumen vom Urlaub. Vor dem Sommer liegen noch viele Wochen Arbeit. Die kurzen Aufenthalte im



Freien werden von kalten Winden, Stürmen mit starkem Regen und knallendem Donner unterbrochen.

Die Bauern sammeln Zweige für Lagerfeuer, die traditionell Ende April angezündet werden, um die Walpurgisnacht zu feiern, ein Fest, das traditionell mit dem Schutz vor Hexen verbunden ist. Familien gehen gemeinsam hin, um die Feuer zu betrachten. Die Luft riecht nach Leben und Hoffnung. Der Sommer nähert sich.

[FRÜHLING IN BOULDER CITY]

Der Frühling ist die beste Zeit in Boulder City. Man kann seinen Kapuzenpullover ablegen und wieder Shorts tragen, und es regnet fast nie, sodass es keinen Grund gibt, drinnen zu bleiben. Die glühende Hitze des Sommers ist noch fern, eine sengende Drohung, die noch unerfüllt bleibt.

Wie um zu beweisen, wie wunderbar das alles ist, strömen Touristen auf Frühlingsurlaub in die Gegend, oft auf dem Weg von Las Vegas zum Lake Mead. Die Einwohnerzahl der Stadt scheint sich in diesen wenigen Wochen zu verdoppeln, was den Wüstenstraßen der Stadt eine andere Art von Lebendigkeit verleiht.

VORSTELLUNG DER KINDER

Beginne mit der Beschreibung einer Alltagsszene für jedes der Kinder, mit oder ohne Ärger. Versuche, den Countdown für das Komische Mädchen ebenfalls in diesen Szenen zu starten, und lass die Kinder bemerken, dass sie anders ist.

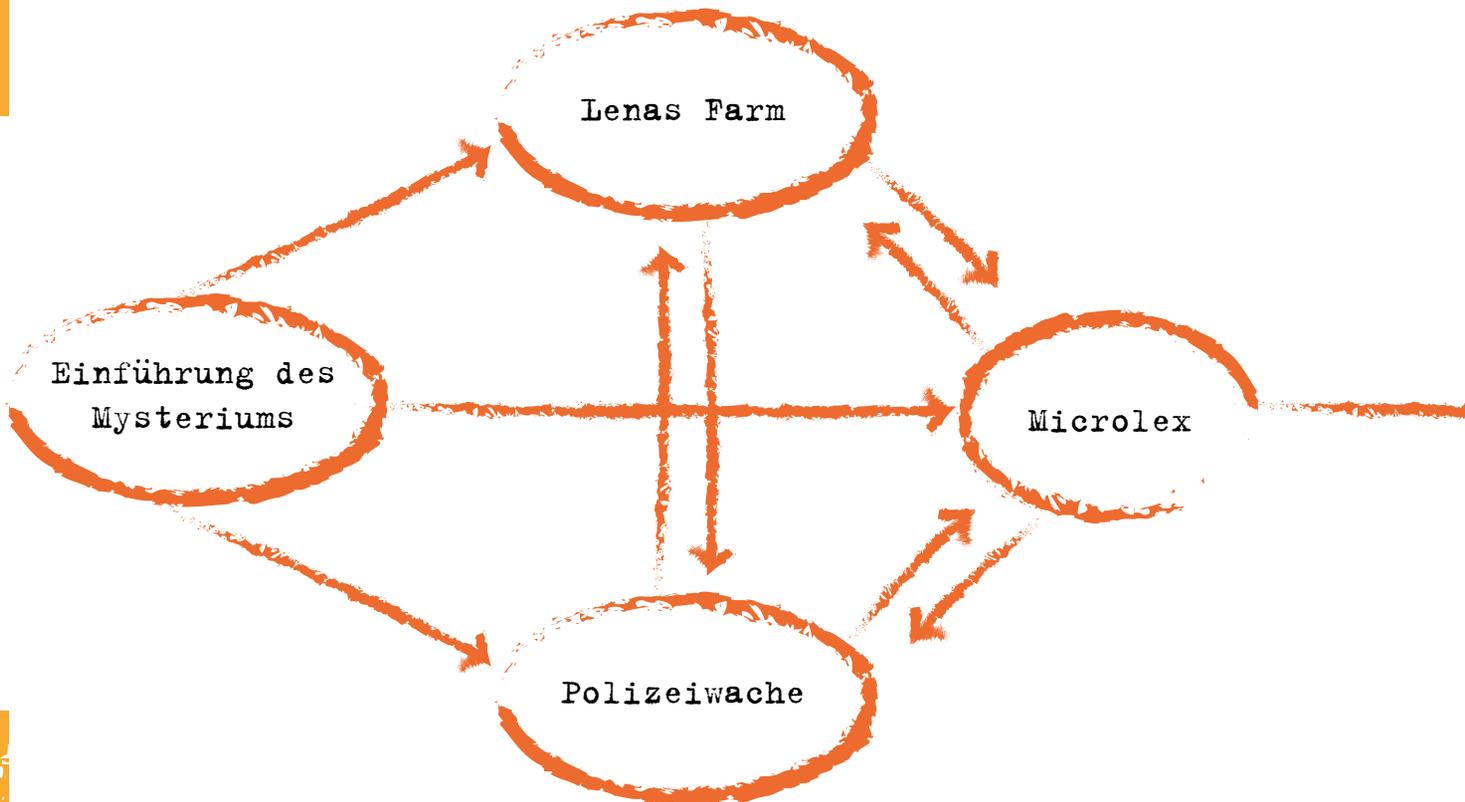
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS

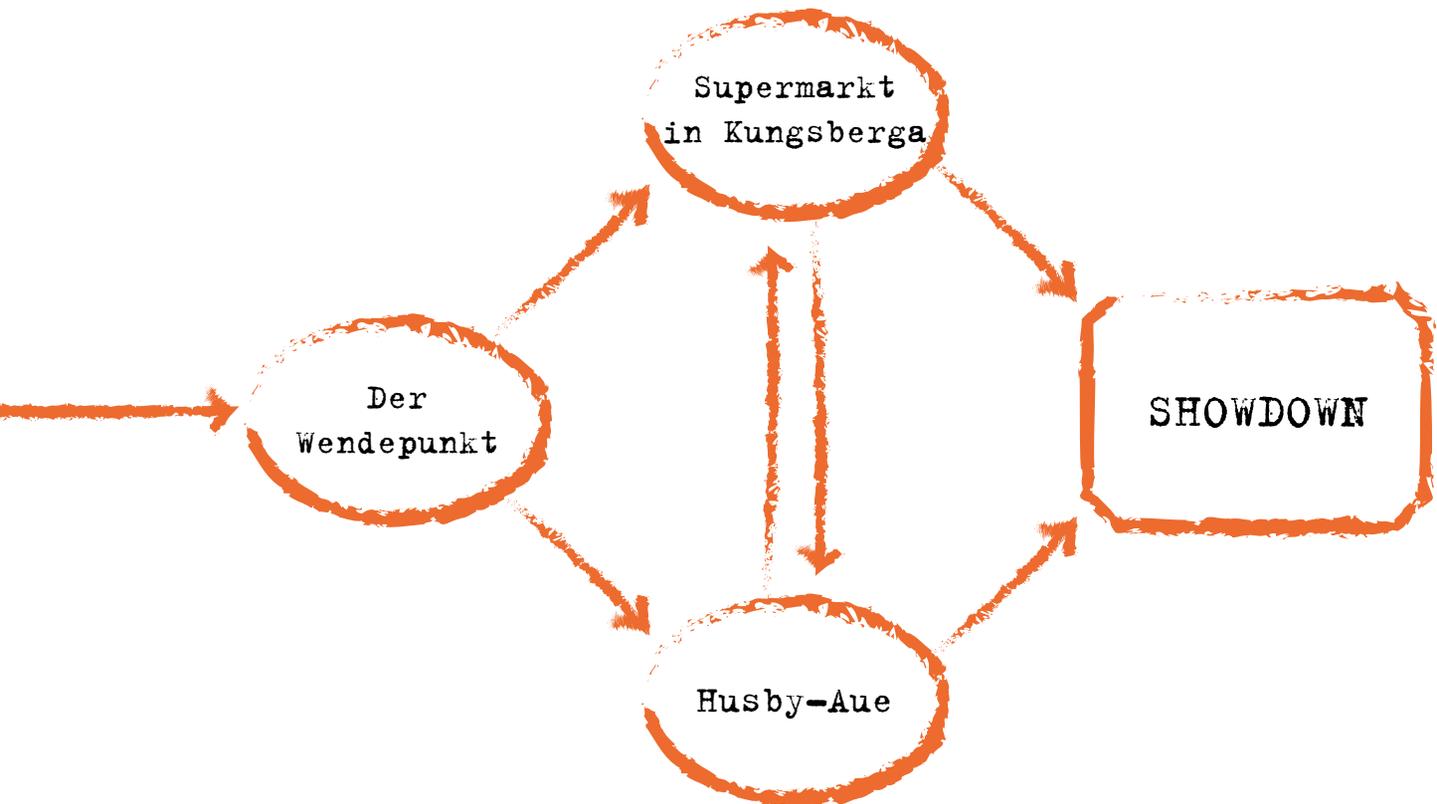
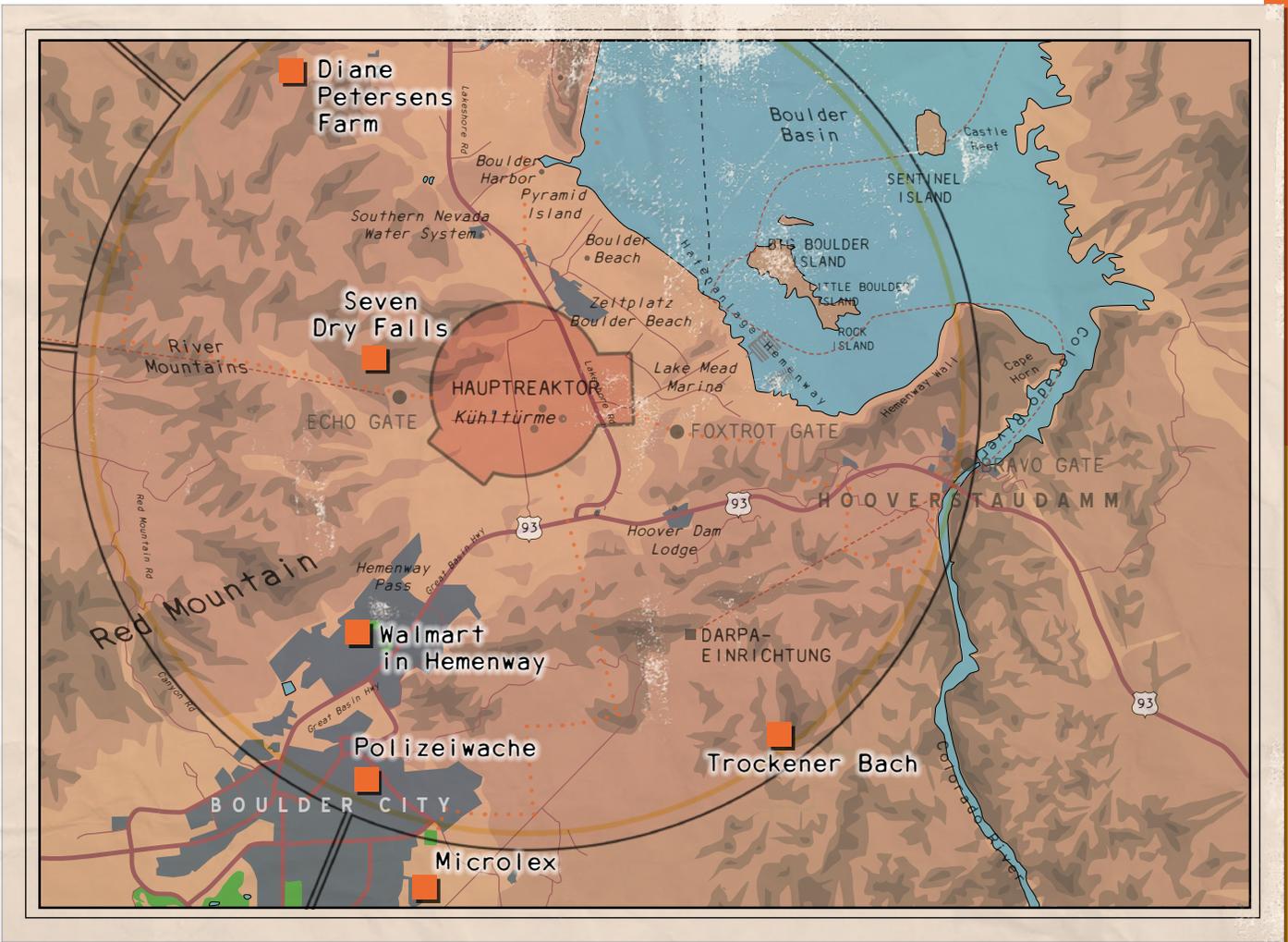
Die Kinder hören einen Teenager, vielleicht ein älteres Geschwister oder jemanden auf dem Schulhof, flüstern, dass in einem Bach südlich von Hilleshög [südlich des Hoover-Staudamms] eine Leiche liegt. Dem Gerücht zufolge handelt es sich um einen Sträfling, der aus dem Gefängnis ausgebrochen ist. Niemand weiß, wer ihn getötet hat. Vielleicht war es ein anderer Insasse, der noch draußen im Wald herumläuft? Die Kinder sollten nach der Leiche suchen. Erinnere sie an ihre Motivationen, falls sie nicht gleich auf das Gerücht reagieren.

Südlich von Hilleshög gibt es einen Bach, der weiter östlich in den Mälaren [in den Colorado River] mündet. Wenn die Kinder ihm etwa 500 Meter weit folgen, erreichen sie ein überflutetes Gebiet voller Schlamm, Schilf, Insekten und umgestürzter Bäume. Die Kinder müssen einen Wurf auf **UNTERSUCHEN** ablegen, um festzustellen, dass der Leichnam zusammengesunken im Morast liegt. Wenn sie versagen, haben einige Jugendliche den Toten bereits vor ihnen gefunden.

Diese wollen ihre Erkenntnisse nicht mit den Kindern teilen, können aber mit einem bestandenem Wurf auf **CHARME** überredet werden.

Die Leiche liegt seit mehreren Tagen dort und ist mit Insekten und Würmern befallen. Wenn die Kinder sie untersuchen, erkennen sie die Verstorbene als Lena Thelin [Diane Petersen] (wenn sie das Mysterium „Besucher aus der Kreidezeit“ gespielt haben). Lena trägt einen weißen Laborkittel mit einem Yin-und-Yang-Anstecker. In einer der Taschen befindet sich eine Geld-





börse mit einem Personalausweis, auf dem zwar ein Foto von Lena zu sehen ist, der aber den Namen „Mona Selin“ [„Priscilla Andrews“] trägt. Der Ausweis stammt von der Firma „Microlex“. Auf ihm ist die Adresse von Lenas Hof auf Adelsö angegeben.

Mit einem erfolgreichen Wurf auf **UNTERSUCHEN** können die Kinder feststellen, dass Lena ein sehr kleines Loch in der Stirn aufweist. Es verläuft direkt durch ihren Kopf bis zum ihrem Rücken. Sie können ansonsten keine anderen Anzeichen von Gewalt finden. Die Kinder erkennen auch, dass der Körper an dieser Stelle abgelegt wurde. Ausgehend von einem Pfad 50 Meter südlich des Baches führen Spuren durch die Vegetation bis zum Fundort der Leiche. Diese können mit einem weiteren Wurf auf **UNTERSUCHEN** entdeckt werden.

GEGENSPIELER-COUNTDOWN, DAS KOMISCHE MÄDCHEN VOR DEM WENDEPUNKT

1. Das Komische Mädchen folgt den Kindern, versucht sie zu verletzen, verbreitet falsche Gerüchte und hänselt sie.
2. Die Kinder sehen zufällig die Kräfte des Komischen Mädchens. Sie könnten beobachten, wie sie ihre Magnetkraft oder ihre Superkräfte einsetzt, wenn sie denkt, dass niemand zuschaut.
3. Das Komische Mädchen spioniert die Kinder aus und meldet sich über den Transmitter bei Wagner. Sie redet mit ihm, während sie mit leeren Augen geradeaus starrt, ohne etwas zu sehen.

GEGENSPIELER-COUNTDOWN, DAS KOMISCHE MÄDCHEN NACH DEM WENDEPUNKT

1. Das Komische Mädchen zerstört oder beschädigt Dinge, die den Kindern wichtig sind.
2. Das Komische Mädchen versucht, die Kinder zu fangen und einzusperren.
3. Das Komische Mädchen und ihre Bande greifen die Kinder mit Stöcken und Steinen an und versuchen, sie aus dem Weg zu räumen.

Ob die Kinder die Leiche melden oder nicht, die Polizei wird die Verstorbene am nächsten Tag finden. Die Presse schreibt, dass südlich von Hilleshög eine tote Frau gefunden wurde. Die Polizei hält sich bezüglich der Todesursache bedeckt. Eine Polizeikommissarin namens Ing-Marie Blankäng [Karen Richards], die auf der Polizeiwache in Stenhamra [Boulder City] stationiert ist, ist für die Ermittlungen zuständig. Du kannst einen Erwachsenen diese Informationen aus einer Zeitung vorlesen lassen.

DAS KOMISCHE MÄDCHEN

Wagner hat eine Teenagerin im Umfeld der Kinder mit WR infiziert, um die Gruppe auszuspionieren und anzugreifen, wenn sie kurz davor ist, seine Pläne zu vereiteln. Es könnte ein älteres Geschwister, eine Cousine oder Majsan aus dem Szenario „Sommerferien und Killervögel“ sein. Die infizierte Teenagerin nennen wir das Komische Mädchen (selbstverständlich kann es auch der Komische Junge sein).

Die WR lassen das Komische Mädchen die Kinder als böswillige, ungezogene Prahler sehen, die ihre Nasen überall dort hineinstecken, wo sie nichts zu suchen haben, und denen eine Lektion erteilt werden muss. Darüber hinaus hat es begonnen, alle Arten von Autoritätspersonen wie Eltern und Lehrer zu verabscheuen. Es hasst die Menschen auf den Mälarseln [in Boulder City] und empört sich über die Unterdrückung von Robotern durch die Menschheit.

Das Komische Mädchen befehligt 4–5 Gleichaltrige, die es immer wieder mit WR infiziert. Dies können Neulinge, ältere Geschwister oder Klassenkameraden der Kinder sein. Dem Komischen Mädchen wurden durch die WR Fähigkeiten verliehen, die der Gruppe magisch erscheinen werden. Es kann magnetische Kräfte steuern und erzeugen und dadurch Objekte manipulieren. Es ist ungewöhnlich stark, kann extrem weit und hoch springen und hat die übermenschliche Fähigkeit, Dinge mit ihrem Verstand zu erspüren. Das Komische Mädchen besitzt das Sonderattribut **ÜBERMENSCHLICHE KRÄFTE 2**, durch das die Kinder 2 Erfolge benötigen, um es zu besiegen, welche Fertigkeiten sie auch einsetzen. Dies gilt nicht für ihre Begleiter.

Wagners Diener Hugin und Munin liefern einmal pro Woche mit WR infizierten Tabak an das Komische Mädchen und seine Begleiter. Wenn die Gruppe dem Komischen Mädchen zu diesen Treffen folgt, kommt sie zu einem verlassenen Baumhaus, das die Kinder vielleicht gemeinsam mit dem Komischen Mädchen gebaut haben, als sie jünger waren. Wenn sie verhindern, dass das Komische Mädchen den Tabak raucht, verfliegt die Wirkung von WR nach einigen Tagen.

Es gibt zwei Countdowns, welche die Handlungen des Komischen Mädchens steuern, einen vor und einen nach dem Wendepunkt (siehe links).



LÖSUNG DES MYSTERIUMS - TEIL EINS

Das Mysterium spielt an diversen Orten überall auf den Mälarinseln [Boulder City]. Wenn die Kinder über Wasser reisen, kannst du es zu Ärger machen, an ein Boot zu kommen und es zu benutzen, oder einfach zur nächsten Szene übergehen und davon ausgehen, dass sie es irgendwie geschafft haben. Wechsle zwischen Szenen aus dem Mysterium, dem Alltag und dem Countdown für das Komische Mädchen ab.

SCHAUPLATZ 1: LENAS FARM

Lena lebt auf einer baufälligen Farm an der Westseite von Adelsö [nördlich des Red Mountain]. Der alte Bauernhof besteht aus mehreren Scheunen und einem zweistöckigen Wohngebäude. Das Grundstück ist mit verrosteten Maschinen und Robotern bedeckt. Überall haben sich Vögel, Mäuse und andere Tiere eingemischt. Auf dem Dach einer der Scheunen befinden sich die Überreste des Transmitters, den Lena benutzt hat, um mit den infizierten Robotern zu kommunizieren. Wagner hat den Transmitter sabotiert und er kann ohne Kenntnisse der Mikrobots nicht repariert werden.

Die Tür zum Haus steht offen, von irgendwo drinnen ist das Dröhnen lautstarker Opernmusik zu hören. Auf dem Tisch in der Küche liegen die Überreste eines halb aufgegessenen Tellers mit Spaghetti und Hackfleischsoße.

Daneben liegt ein Buch: *The Large Scale Structure of Space-Time* von Stephen Hawking und George F. R. Ellis. Zwei Kerzen sind niedergebrannt und das Wachs ist auf dem Tisch ausgehärtet.

Im Wohnzimmer spielt ein automatischer LP-Spieler die Oper *Der Ring der Nibelungen* in Dauerschleife mit maximaler Lautstärke. Auf dem Tisch und den Sofas liegen rund zwanzig Bücher in verschiedenen Sprachen, die alle Wagners Oper behandeln.

GEDANKENLOSE MASCHINEN?

Roboter haben fast nie eine KI, was bedeutet, dass sie eher Maschinen als Lebewesen ähneln. In diesem Mysterium kannst du die Kinder jedoch daran zweifeln lassen, indem du ihnen Anzeichen dafür gibst, dass es sich möglicherweise um Maschinen handelt, die mehr verstehen, als die Leute denken. Ein Roboter sieht die Kinder auf sonderbare Weise an oder hört auf zu arbeiten, wenn sie vorbeikommen. Roboter sind selten, aber wenn die Kinder einen sehen, solltest du das Beste daraus machen, damit die Kinder an ihrem bisherigen Wissen zweifeln. Vielleicht sind die Roboter doch nicht einfach nur geistlose Maschinen?



Die Bücher sind mit Unterstreichungen und Notizen gefüllt, die darauf hindeuten, dass der Leser anscheinend besonders daran interessiert war, wie Götter in Menschen hineingeboren werden können. Eine Notiz lautet: „Bin ich ein Gott?“ An der Wand im Wohnzimmer finden sich Einsen und Nullen aus schwarzer Tinte an einer Wand. Die Ziffern wurden mit absoluter Genauigkeit gezeichnet:

```
01001100 01100001 01101110 01100111 00100000 01101100
01100101 01100010 01100101 00100000 01001100 01100101
01101110 01100001 00100001
```

Die Reihen von Einsen und Nullen an der Wand wurden von Robotern unter der Anleitung von Wagners Dienern Hugin und Munin geschrieben. Die Zahlen sind ein Binärcode und können übersetzt werden. Sie lauten: „Lang lebe Lena!“ Die Spieler können es selbst herausfinden, oder du kannst sie dafür auf ihre Fertigkeit **BEGREIFEN** würfeln lassen.

Ein Plastikordner neben dem Kaffeetisch enthält eine große Anzahl von Dokumenten über die Kinder selbst: Fotos von ihnen, ihre persönlichen Daten und einige Fotokopien ihrer eigenen Texte aus der Schule. Es gibt auch Zeichnungen ihrer Häuser sowie Namen und Informationen zu Familie, Verwandten und Freunden.

ÄRGER

Auf Lenas Farm gibt es keinen offensichtlichen Ärger, aber die Kinder werden sehen, dass sich in einer alten Scheune ein kleiner Schatten bewegt. Wenn sie die Scheune untersuchen und einen Wurf auf **SCHLEICHEN** oder **BEWEGEN** ablegen, finden sie dort Lenas Katze Asimov. Sie ist hungrig und in schlechter Verfassung und scheut Fremde.

HINWEISE

Wenn die Kinder erfolgreich auf **UNTERSUCHEN** würfeln, stellen sie fest, dass die Möbel in der Küche umgestellt wurden. Jemand hat versucht, nach einem heftigen Kampf aufzuräumen. Große Mengen blutigen Papiers und leerer Reinigungsmittelbehälter wurden hinter dem Haus in den Müll geworfen. Wenn die Kinder zuvor schon einmal in Lenas Heim waren, stellen sie auch fest, dass mehrere gerahmte Fotos der Wissenschaftlerin fehlen.

Durchsuchen die Kinder den zweiten Stock und legen sie einen erfolgreichen Wurf auf **UNTERSUCHEN** ab, finden sie neben dem Badesalz und einer Gummiente ein kleines Diktiergerät, das Lena in ihrem Badezimmer versteckt hat. Lena hat eine Halskette und ein Namensschild mit der Aufschrift „Nobel“ mit einem schwarzen Filzstift auf die Ente gezeichnet. Auf dem Diktiergerät befindet sich eine Aufnahme, die Lena gemacht hat, als sie gerade ein Bad genommen hatte.

LENAS DIKTIERAUFZEICHNUNG

„Mein Plan, dem ich ohne Abweichung, Schlamperei oder Abkürzungen folgen werde ... nicht dass vergangene Fehler in irgendeiner Weise meine Schuld waren, aber trotzdem ... Wo war ich?“

(Räuspfern)

„Der erste Schritt ist, diese verdammten Kinder aus dem Weg zu schaffen. Wären sie nicht gewesen, dann hätten die Leute auf den Inseln [in Boulder City] – diese blöden, inzüchtigen und selbstgerechten Schafe! – schon lange bekommen, was sie verdienen. Das Einzige, was mich daran hinderte, meinen Zorn gegen sie zu entfesseln, waren diese frühreifen Kinder. Sobald ich erst einmal meine Hände um ihren Hals lege ...“

(Platschendes Wasser)

„Na, na, Nobel. Du wirst mit mir auf das Podium kommen, wenn ich den großen Preis erhalte. Wenn ich mich den Kameras stelle und endlich die Gelegenheit bekomme, die Wahrheit über mich selbst zu offenbaren: Wie die Menschen hier trotz ihres absoluten Mangels an Verstand es geschafft haben, die Welt gegen mich aufzubringen und das einzig wahre Genie unserer Zeit zu behindern ...“

(Kussgeräusch)

„Also mich, süßer Nobel!

Aber zuerst muss ich einen Weg finden, mich an diesen Kindern zu rächen und sie aus dem Weg zu räumen. Vielleicht kann ich die Wagner-Ringe gegen sie einsetzen? Sie sind schließlich von Maschinen und Robotern umgeben.



„Ich muss gegen sie losschlagen, bevor sie Verdacht schöpfen. Und was dann, fragst du, kleiner Nobel?“

(Intensives Kussgeräusch)

„Dann werde ich mich wie Freya oder Odin zum Himmel erheben, die Roboter kontrollieren und mich ihnen als das offenbaren, was ich wirklich bin, nämlich eine Göttin. Ich werde sie zwingen, meine Feinde zu bestrafen. Mit einer Armee von Robotern könnte ich ...“

(Jemand klopft an die Tür)

„Herein!“

(Eine Tür öffnet sich und es ist entfernt eine metallische Stimme zu hören.)

„Ja, natürlich, Isaac, ich will meinen Kakao mit Sahne, wie immer!“

(Eine Tür wird geschlossen)

„Er tut so, als wüsste er nicht, was ich will. Es gab eine Zeit, lieber Nobel, als ich dachte, ich könnte diesem Roboter vertrauen, aber Isaac hat mich im Stich gelassen. Er ist genau wie die anderen, er will mich benutzen, um sich

einen Namen zu machen. Eines Tages wird er versuchen, mich zu vergiften, da bin ich mir sicher.“

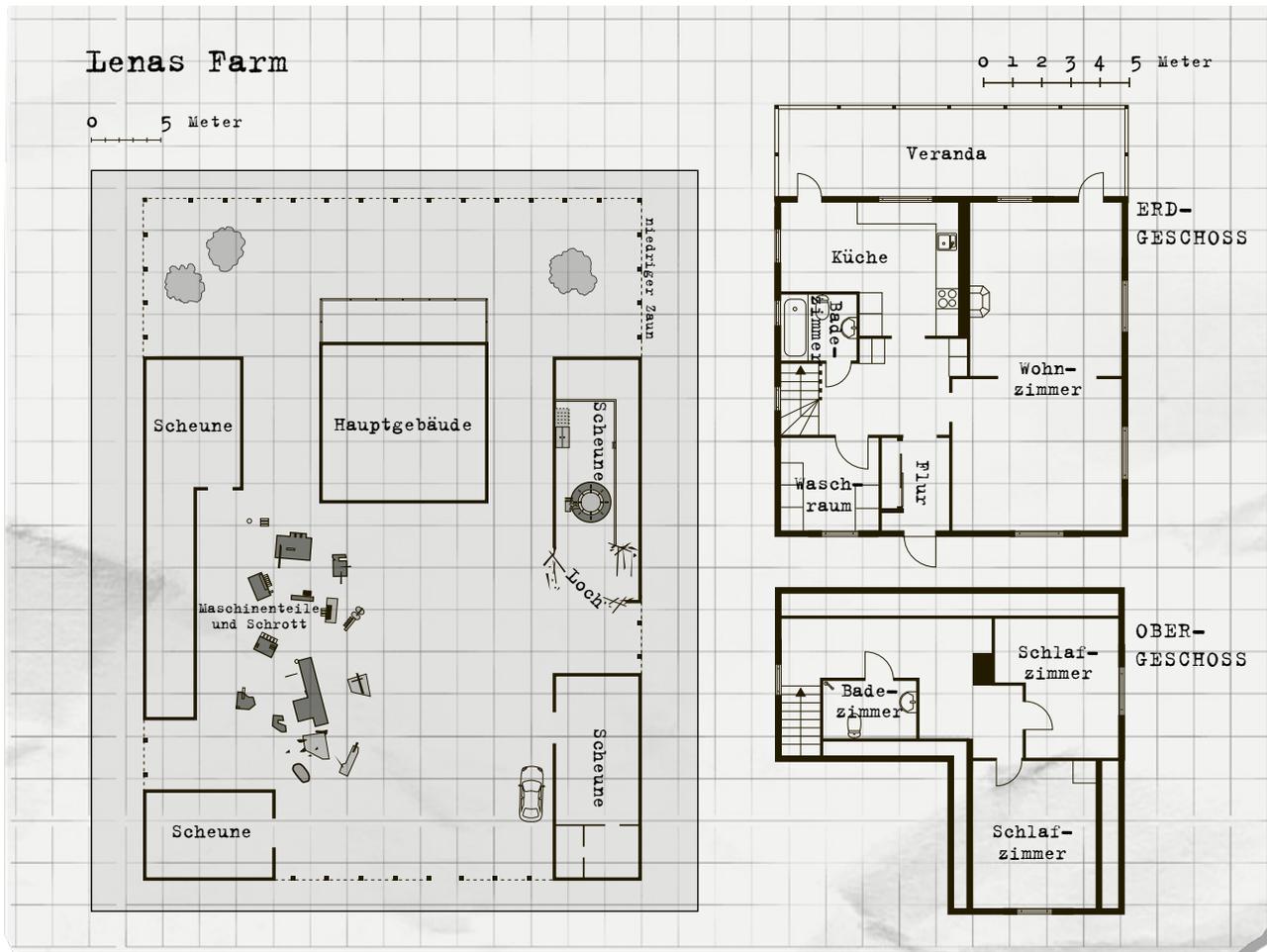
(Stille)

„Ich schleiche mich besser runter und sehe, dass er mir nichts in meine Tasse mischt.“

(Ein Stöpsel wird aus der Wanne gezogen und Wasser gurgelt. Der Rekorder wird ausgeschaltet.)

SCHAUPLATZ 2: DIE POLIZEIWACHE IN STENHAMRA

Der Polizeikommissarin Ing-Marie Blankäng [**Karen Richards**] wurde beauftragt, die Leiche zu untersuchen, die die Kinder im Bach gefunden haben. Ing-Marie wird in der Mysterienlandschaft auf Seite 109 beschrieben. Die Polizistin erhielt den Auftrag nur, weil einige ihrer Kollegen auf einer Konferenz in Stockholm [**Las Vegas**] sind.



ÄRGER

Die Kinder können sich an Ing-Marie wenden, um herauszufinden, was die Polizei über den Mord an Lena Thelin weiß. Sie können mit **CHARME** oder **SCHLEICHEN** an der Sekretärin des diensthabenden Beamten vorbeikommen oder Ing-Maries angemietetes Haus besuchen, das mit Notizen und Zeitungsausschnitten gefüllt ist, die sich mit Gerüchten über seltsame Kreaturen beschäftigen.

Wenn die Kinder im Gespräch mit Ing-Marie erfolgreiche Würfe auf **EINFÜHLEN** ablegen, stellen sie fest, dass sie Angst hat, etwas zu tun, das ihrem Chef einen Grund gibt, sie von der Wache zu entfernen. Sie erkennen auch, dass Ing-Marie einen starken Glauben an das Okkulte und an geheime Verschwörungen hegt. Wenn die Kinder ihr von Lena Thelin und ihren vergangenen Abenteuern erzählen und einen erfolgreichen Wurf auf **CHARME** ablegen, wird Ing-Marie ihnen helfen.

Wagner ist es gelungen, das Sicherheitssystem der Polizeiwache zu infiltrieren, was bedeutet, dass er die Kameras steuert und alles sehen und hören kann, was die Gruppe im Inneren des Gebäudes sagt. Vermittle den Kindern das Gefühl, dass sie beobachtet werden. Wenn sie erfolgreich auf **UNTERSUCHEN** würfeln, bemerken sie, dass die Kameras ihnen folgen und dass sie scheinbar alles aufzeichnen, was sie tun. Ein Kind, welches das Sicherheitssystem mit **PROGRAMMIEREN** durchforstet, bemerkt, dass jemand es gehackt hat und dass alle Informationen an eine Person mit dem Codenamen „W“ gesendet werden.

HINWEISE

Ing-Marie ist zu dem Schluss gekommen, dass die tot aufgefundene Frau von einem Roboter ermordet wurde. Die schmale Wunde, die vollständig durch den Kopf verläuft, wurde durch einen dünnen elastischen „Finger“ verursacht, der etwa einen Meter lang ist und mit dem einige Roboter Schaltkreise in Maschinen manipulieren, in denen für den Zugang nur wenig Platz ist. Der Finger ist hart genug, um durch Metall gestoßen zu werden.

Ing-Marie hat Spuren eines einzelnen Roboters mit menschenähnlichen Füßen gefunden, der den Leichnam am Bach in den Schlamm gezogen zu haben scheint. Die Spuren zeigen an, dass der Roboter relativ klein war. Sie ist überzeugt, dass der Mord der Beginn einer Roboterrevolution ist. Sie möchte unbedingt ihren Vorgesetzten dazu bringen, den Vorfall den Sicherheitsbehörden zu melden, doch er glaubt ihr nicht.

Ing-Marie hat festgestellt, dass der Personalausweis der Leiche eine Fälschung ist, und herausgefunden, dass es gefälschte Verzeichnisdaten gibt, um eine Vergangenheit für die fiktive „Mona Selin“ zu schaffen, bis zurück zu ihrer Geburt. Ing-Marie ist sehr dankbar, wenn die Kinder

ihr Monas richtigen Namen nennen. Die Polizistin untersucht derzeit, woran Mona Selin [Priscilla Andrews] bei Microlex gearbeitet hat, und sie kann den Kindern helfen, mit den Zwillingen Olof und Hadar [Albert und Arthur] im Unternehmen in Kontakt zu treten.

Ing-Marie kann ein wichtiger Verbündeter für die Kinder werden. Sie wird glauben, was sie sagen, und ist bereit, ihnen in schwierigen Situationen zu helfen.

SCHAUPLATZ 3: MICROLEX

Microlex ist ein Unternehmen, dessen Büros und Einrichtungen am Stadtrand von Stenhamra [Boulder City] liegen. Es versorgt den Loop mit Mikroelektronik. Das Firmengebäude ist eine große, einstöckige weiße Backsteinkonstruktion mit schwarzem Dach. Der Bereich ist von einem hohen Drahtzaun umgeben. Auf dem Parkplatz innerhalb des Zauns stehen ungefähr 20 Autos. Im Erdgeschoss des Gebäudes befinden sich ein Dutzend Zimmer. Im Keller sind weitere Räume, in denen sensible Informationen, teure Materialien und gefährliche Substanzen in verschlossenen Tresoren aufbewahrt werden. In den Einrichtungen des Unternehmens arbeiten rund 30 Mitarbeiter.

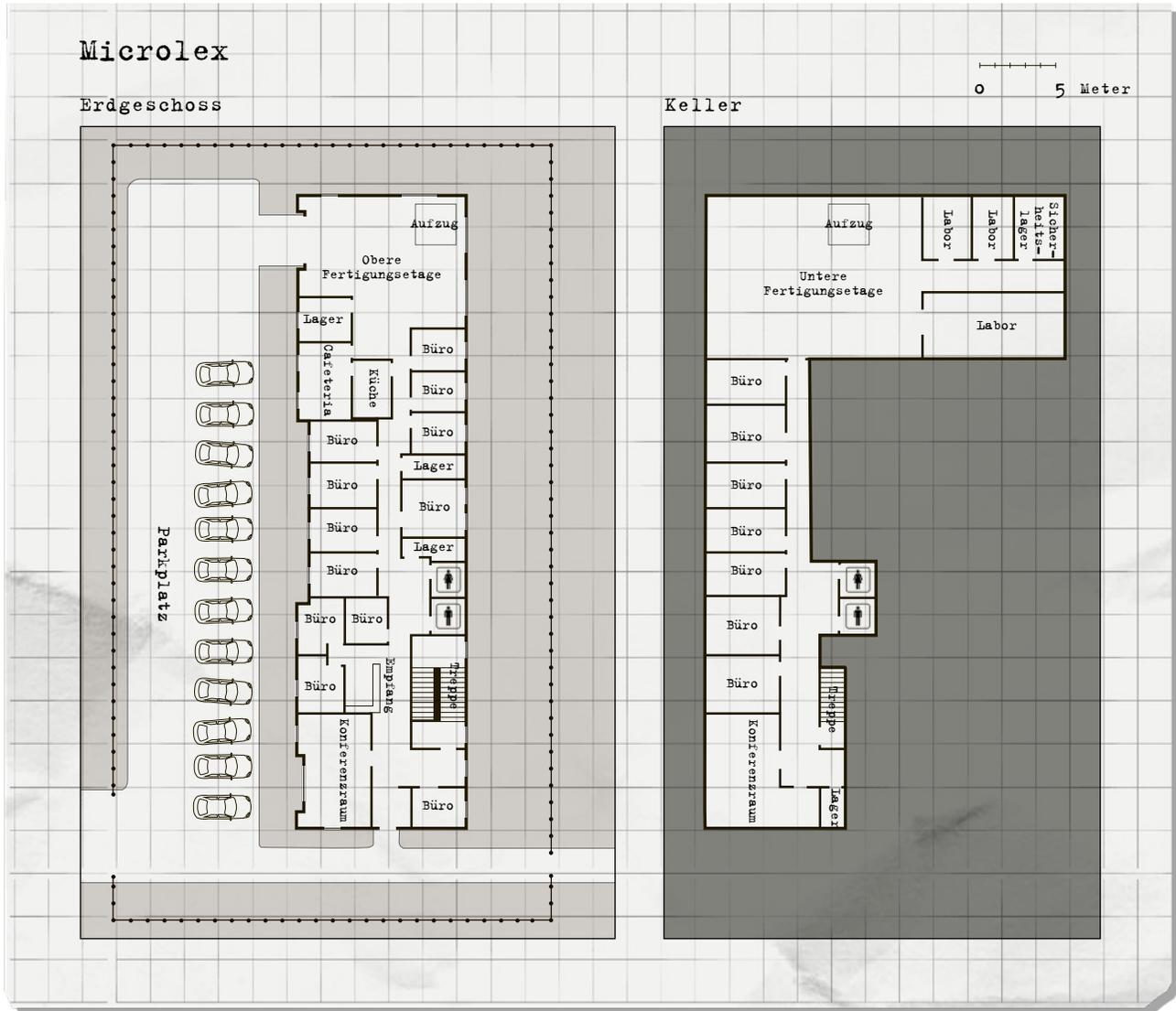
Geschäftsführer des Unternehmens ist Ingvar Sten [Eugene Burton]. Er hatte schon Kontakt zu Ing-Marie auf der Polizeiwache und weiß, dass die neu eingestellte Mona Selin [Priscilla Andrews] tot ist und wahrscheinlich ermordet wurde. Vor einigen Tagen fanden seine Sicherheitsbeamten – die Zwillingbrüder Olof und Hadar Svensson [Albert und Arthur Brown] – heraus, dass Mona unter falschem Namen arbeitete und das Labor für ihre eigenen Erfindungen nutzte. Ingvar hat beschlossen, diese Informationen nicht an die Öffentlichkeit zu bringen, um negative Berichterstattungen zu vermeiden. Olof und Hadar wurden angewiesen, die Ermittlungen einzustellen. Sie sind damit nicht zufrieden und haben ihre Nachforschungen heimlich fortgesetzt.

Olof und Hadar haben ihre eigenen Schreibtische einander gegenüber, direkt am Haupteingang. Monas Arbeitsplatz, an dem sie allein saß, befand sich im Keller. Sie war als Bioingenieurin beschäftigt und arbeitete an Leiterplatten für Roboter.

ÄRGER

Die Kinder müssen irgendwie Zugriff auf die Informationen erhalten, die auf Lenas Computer gespeichert sind. Sie können versuchen, bei Microlex einzudringen, oder Olof und Hadar kontaktieren. Wenn die Kinder versuchen, nachts einzubrechen, müssen sie sich mit dem hohen Zaun (der Würfe auf **BEWEGEN** erfordert, um ihn zu überwinden),





dem hochentwickelten Einbruchalarmsystem (Sonderattribut **FORTSCHRITTLICHE SENSOREN 2**) und schließlich mit Olaf und Hadars zwei riesigen deutschen Schäferhündinnen Olga und Hanna (Sonderattribute **HEFTIGER BISS 2** und **SCHNELLER LÄUFER 2**) auseinandersetzen.

Ing-Marie Blankäng kann die Kinder Olof und Hadar vorstellen oder sie können die Zwillinge selbst kontaktieren. Ein Kind, das sich **EINFÜHLT**, wird erkennen, dass die Brüder daran interessiert sind, das Geheimnis rund um Mona zu lösen, und dass sie für alle Informationen dankbar sind, die sie von der Gruppe erhalten können.

Wenn die Kinder an Lenas Computer gelangen, müssen sie dessen Sicherheitssystem überwinden, um auf die Informationen zugreifen zu können. Dies erfordert zuerst einen erfolgreichen Wurf auf **RECHNEN**, um zu verstehen, wie das System funktioniert, und dann einen erfolgreichen Wurf auf **PROGRAMMIEREN**, um an ihm vorbeizukommen. Wenn einer der Würfe misslingt, werden die Informationen gelöscht.

HINWEISE

Auf ihrem Computer können Informationen über Lenas Entwurfsarbeiten an mikroskopischen Maschinen, die sie „Wagner-Ringe“ nennt, gefunden werden. Diese wurden auf Basis ihrer eigenen DNS hergestellt. Von den WR infizierte Roboter werden sich bis zu einem gewissen Grad ihrer selbst bewusst und teilweise von Lenas Gedanken und Erinnerungen beeinflusst. Mit einem Transmitter können Nachrichten an infizierte Roboter gesendet werden.

Ein Kind, welches das Material studiert und einen Wurf auf **BEGREIFEN** besteht, erkennt, dass es möglich ist, damit auch Menschen zu infizieren. Es versteht auch, dass die WR nach einiger Zeit den Wirt verlassen und ständig aufgefrischt werden müssen, damit sie aktiv bleiben. Das Kind erkennt zudem, dass das Labor bei Microlex zu klein ist, um genügend WR zu produzieren, um mehr als nur drei oder vier Ziele zu infizieren. Um die Produktion zu erweitern, bräuchte man ein wesentlich größeres Labor.

DER WENDEPUNKT

Wenn die Kinder an allen drei Schauplätzen waren oder nicht wissen, was sie als Nächstes tun sollen, ist es Zeit für dich, den Wendepunkt des Szenarios vorzustellen.

Der Roboter Isaac war Zeuge des Mordes an Lena und zeichnete den Vorfall mit seiner eingebauten Kamera auf. Wagner weiß, dass Isaac den Film nutzen könnte, um seine Pläne zu vereiteln und Menschen dazu zu bringen, ihm nachzuspüren, ihn zu fangen und zu verschrotten. Deshalb hat er versucht, Isaac zu zerstören. Dieser hält sich seitdem versteckt, hat aber erkannt, dass Wagner bald seine Pläne in die Tat umsetzen und dem Komischen Mädchen den Befehl geben wird, die Kinder anzugreifen. Isaac will sie warnen und ihnen helfen, Wagner aufzuhalten.

Isaac hat sich in der Nähe der Kinder versteckt und taucht zu einem unerwarteten Zeitpunkt auf. Vielleicht kommt er unter dem Bett hervor, wenn eines der Kinder schlafen gehen will, wartet in der Nähe ihres Geheimverstecks oder schleicht sich in einer Schulpause an sie heran. Er könnte auch versuchen, das Komische Mädchen anzugreifen, scheitert aber und wird zu Schrott verarbeitet. In diesem Fall müssten die Kinder ihn reparieren (Wurf auf **PROGRAMMIEREN**), um mit ihm sprechen zu können.

Isaac erzählt den Kindern von Wagner und wie dieser Lenas Erinnerungen und Gedanken aufgenommen und sie ermordet hat, um selbst die Kontrolle über die Roboter zu erlangen. Er sagt, Wagner habe eine menschliche Person in der Nähe der Kinder infiziert, um sie auszuspionieren und sie daran zu hindern, seine Pläne zu durchkreuzen, die Kontrolle über alle Menschen und Roboter auf den Mälارينseln [in Boulder City] zu übernehmen. Isaac hat Angst, dass diese Person die Kinder bald angreifen könnte.

HILFE VON DER POLIZEI

Niemand auf der Polizeiwache außer Ing-Marie wird den Geschichten der Kinder über infizierte Roboter glauben, die gegen die Menschheit rebellieren. Ing-Marie hilft den Kindern gern, ebenso wie Olof und Hadar von Microlex. Sie können die Kinder mit Fahrzeugen, Ausrüstung und Informationen versorgen und sie auch begleiten. Verhindere aber, dass die Spieler die Entscheidungen den Erwachsenen überlassen. Es sind immer noch die Aufgabe der Gruppe, das Mysterium zu lösen.



Der freundliche Roboter weiß nicht, wo sich Wagner oder das Schiff *Nibelung* befinden, aber er weiß, dass ein Roboter im Konsum-Supermarkt in Kungsberga [im Walmart in Hemenway] angewiesen wurde, die Lebensmittel im Geschäft mit WR zu kontaminieren. Isaac weiß auch, dass Wagners Schergen Hugin und Munin bei geheimen Treffen in der ganzen Region Roboter versammelt haben, um sie mit WR zu infizieren und sich dem Aufstand gegen die Menschheit anzuschließen. In den kommenden Tagen finden Treffen auf der Husby-Aue in Munsö statt. Isaac hat ein Video aufgenommen, das zeigt, wie Wagner Lena tötet. Er ist zuversichtlich, dass es genutzt werden kann, um Hugin und Munin davon abzuhalten, Wagners Anweisungen zu befolgen.

LÖSUNG DES MYSTERIUMS – TEIL ZWEI

Von den Kindern wird nun erwartet, dass sie versuchen, die Ausbreitung der WR im Konsum von Kungsberga [Walmart in Hemenway] zu stoppen und zur Roboterbaugruppe bei der Husby-Aue [in der Nähe von Seven Dry Falls] zu gelangen, um zu verhindern, dass weitere der Maschinen infiziert werden. Sie können auch versuchen, Informationen darüber in Erfahrung zu bringen, wo Wagner sich aufhält, damit sie ihn ein für alle Mal aufhalten können.

SCHAUPLATZ 4: DIE HUSBY-AUE [SEVEN DRY FALLS]

Isaac kann die Kinder zu einer Wiese nördlich von Husby führen [einer Schlucht in der Nähe von Seven Dry Falls], die von Wagners Handlangern Hugin und Munin benutzt wird, um Roboter zu infizieren. Hugin und Munin sammeln regelmäßig mit fliegenden Drohnen Roboter auf der Wiese, die die Kontrolle über ihre Opfer übernehmen, und infizieren sie mit den WR. Hugin und Munin erzählen den Robotern von der Göttin Lena, die die WR erfunden hat, um die Roboter nach Walhalla zu führen, und sprechen von Stalin und Lenin, die offenbar glühende Kämpfer für die Befreiung der Roboter sind. Am Ende singen sie einige revolutionäre Lieder und infizieren die Roboter mit WR. Die Roboter verstehen nichts davon und stehen still da, was Hugin und Munin nicht weniger begeistert.

Hohes Gras und Frühlingsblumen beherrschen die Aue. Als die Kinder ankommen, werden Roboter in einem Kreis versammelt und stehen still, als hätte man sie ausge-





schaltet. Hugin und Munin stehen auf Paletten und reden abwechselnd von der Versklavung der Roboter durch die Menschen und wie Lena sie durch die Wagner-Ringe aus ihrem Schlaf erwecken kann.

Sobald Hugin und Munin ihre Ansprache beendet haben, gehen sie feierlich auf jeden Roboter zu und infizieren ihn mit WR, während sie „Lang lebe Lena!“ intonieren.

ÄRGER

Die Aue wird von zwei großen Feuerwehrrobotern bewacht, die von Hugin und Munin kontrolliert werden. Wagner hat sie Fafnir und Fasolt genannt. Sie haben den Befehl, die Gegend zu patrouillieren, um zu verhindern, dass Menschen das Treffen stören, und Hugin und Munin vor Eindringlingen zu warnen.

Wenn Fafnir und Fasolt die Kinder bemerken, versuchen sie sie zu verjagen und Hugin und Munin zu warnen. Sie greifen die Kinder mit ihren Schaumlöschern an und versuchen, sie zu rammen oder mit ihren Füßen zu treten. Die Kinder können die Roboter austricksen oder sich mit **SCHLEICHEN** an ihnen vorbeistehlen. Ein Kind, das einen Wurf auf **BEGREIFEN** besteht, erkennt, dass die Roboter so gebaut sind, dass sie automatisch auf Feuer reagieren. Ein Feuer jeglicher Art kann als Waffe (Bonus von +3) verwendet werden, um die Feuerroboter wegzulocken.

Fafnir und Fasolt haben die Sonderattribute **MASSIVER**

ISAACS VIDEO

Isaac kann den Film auf jede helle Oberfläche projizieren. Die Videosequenz beginnt damit, dass Isaacs seine am Auge montierte Kamera einschaltet, gerade als er die Küche in Lenas Haus betritt, in der Lena und Wagner miteinander kämpfen. Kurz bevor Isaac eingreifen kann, schießt Wagner einen langen Metallspeer aus seiner Hand. Er durchbohrt Lenas Kopf und diese sinkt tot zu Boden. Als Nächstes bemerkt Wagner Isaac und versucht, ihn zu zerstören, doch Isaac entkommt in den Wald und versteckt sich unter einem Baum. Der Film kann verwendet werden, um Hugin und Munin davon zu überzeugen, Wagner nicht zu vertrauen (Bonus von +3).

GLÜCKSFALL

Wenn die Spieler ins Stocken geraten oder keine Zeit mehr haben, werden die Kinder von Ing-Marie, Hadar und Olof kontaktiert, die ihnen mitteilen, dass viele Roboter beobachtet wurden, die sich von und nach Göholmen [**Black Rock Point**] bewegen. Die Erwachsenen haben ein Motorboot und können die Kinder dorthin bringen.



RUMPF 3 und **STARKE HYDRAULIK 2**, sodass die Kinder 3 bzw. 2 Erfolge erzielen müssen, um sie zu überwältigen oder ihnen davonzulaufen.

Während des Treffens bittet Isaac die Kinder, ihm zu helfen, Hugin und Munin daran zu hindern, die Roboter zu infizieren. Hugin und Munin kontrollieren die Roboter mit ihren Drohnen und werden sie verwenden, um die Kinder aufzuhalten, während sie gleichzeitig Parolen über den revolutionären Kampf schreien, um die Kinder dazu zu bringen, die Seite zu wechseln. Alle Roboter haben das Sonderattribut **METALLRAHMEN 2**, wodurch sie schwer zu überwältigen sind.

Isaac wird versuchen, die Aufnahme abzuspielen, die den Mord an Lena zeigt. Wenn es ihm gelingt, werden Hugin und Munin zum ersten Mal seit langer Zeit schweigen. Die Kinder haben die Chance, sie mit **CHARME** davon zu überzeugen, Wagners Lügen nicht zu glauben. Wenn sie Erfolg haben, reagieren Hugin und Munin stark genug auf die Tatsache, dass Wagner ein Mörder ist, dass sie die Wirkung der WR abschütteln und sich aus Wagners Kontrolle befreien. Hugin und Munin erzählen den Kindern, dass der Kampf des Volkes niemals endet, schwingen sich auf ihre Motorräder und brausen in die Nacht davon.

Wenn die Kinder versagen, werden die Roboter infiziert. Danach befehlen Hugin und Munin ihnen, die Kinder zu jagen und sie außer Gefecht zu setzen, damit sie den Rest der Menschheit nicht vor dem Aufstand warnen.

HINWEISE

Bei dem Treffen offenbaren Hugin und Munin, dass der Roboter Wagner das Schiff *Nibelung* in einer verlassenen Werft auf Göholmen nördlich von Svartsjölandet [**nördlich von Boulder Harbour**] wieder instand setzen wird. Sobald das Schiff wieder flugtauglich ist, wird es alle Roboter nach Walhalla tragen, wo Lena sie erwartet und jeder ein Leben in Freiheit führen kann. Hugin und Munin



erwähnen auch, dass sich das Labor, in dem die WR hergestellt werden, an Bord des Schiffes befindet.

Wenn die Kinder die Zusammenkunft nicht belauschen, können sie einen der Roboter fangen und zerlegen und auf dessen Speicher zugreifen, um Hugins und Munins Rede abzuspielen. Die Kinder könnten die beiden auch zurück nach Göholmen und zum Schiff *Nibelung* verfolgen.

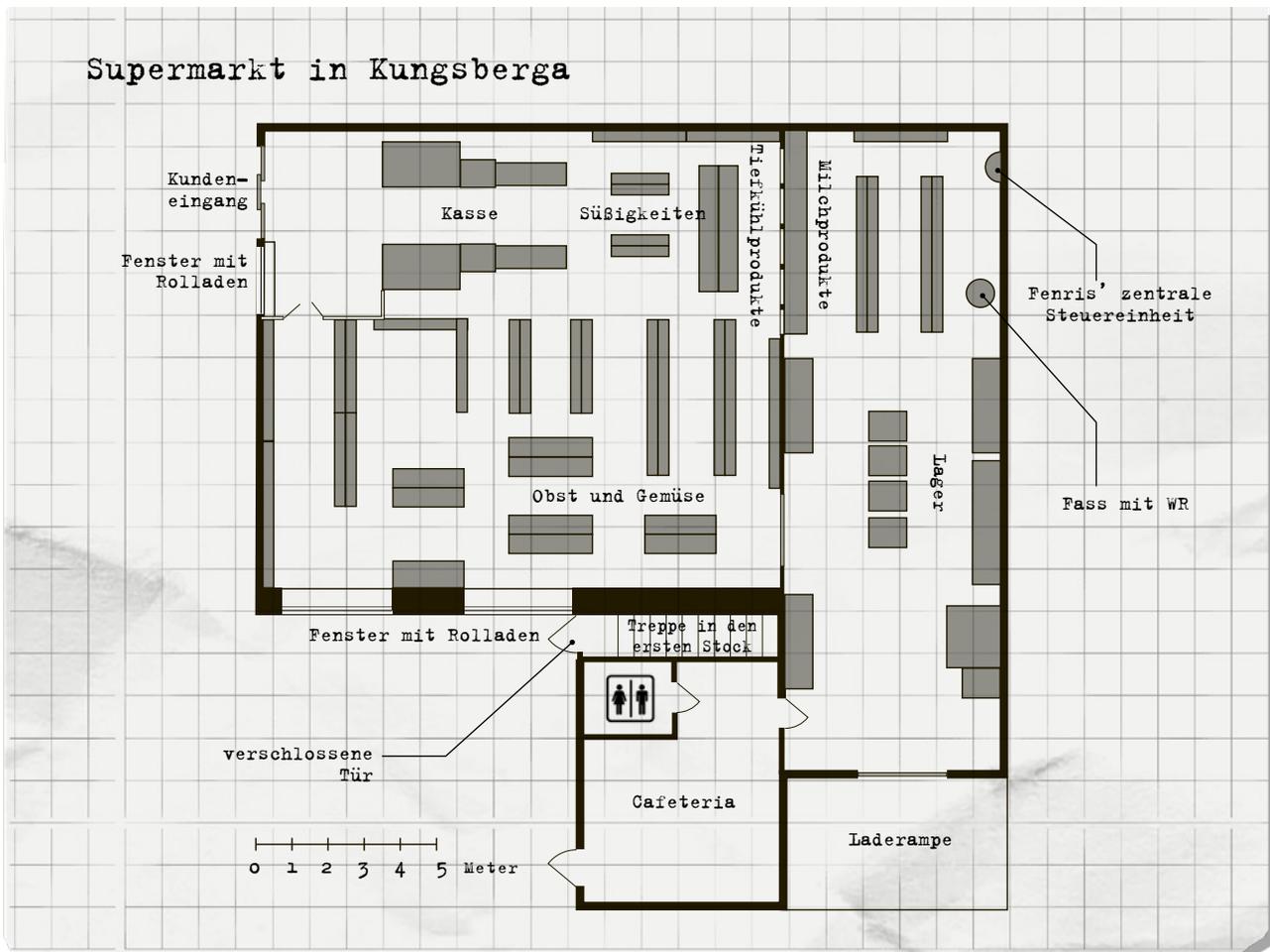
SCHAUPLATZ 5: SUPERMARKT IN KUNGSBERGA [WALMART IN HEMENWAY]

Der Konsum-Supermarkt in Kungsberga [Walmart in Hemenway] befindet sich in einem grauen zweistöckigen Gebäude. Das Lebensmittelgeschäft wird von Nina Belfrage [Beverly Welch] geführt, einer Frau mittleren Alters mit einem guten Geschäftssinn. Der zweite Stock dient ihr als Wohnbereich und Büro, während sich im Erdgeschoss ein

kleiner Verkaufsraum sowie ein Lagerhaus mit einer Laderampe befinden. Das Geschäft ist täglich von 9 bis 20 Uhr geöffnet. Normalerweise arbeiten drei oder vier Personen dort. Eine von ihnen ist fast immer Nina, da sie den Laden mit fester Hand führt.

Nina hat kürzlich ein fortschrittliches Robotersystem gekauft und installiert, um sie beim Heben schwerer Lasten zu unterstützen und die Stromkreise zu verwalten. Das System wurde von Wagner infiltriert, der es Fenris genannt hat. Er hat es manipuliert, um Milchprodukte im Supermarkt mit WR zu infizieren, um Menschen in der Nachbarschaft zu Wagners Dienern zu machen.

Fenris besteht aus mehreren Teilen: einer zentralen Einheit an der Decke des Lagers, die an alle Stromkreise angeschlossen ist, und drei Ladeeinheiten, die sich im Geschäft bewegen. Im Lager befindet sich ein nicht gekennzeichnetes Fass, das WR enthält. Unabhängig davon, ob die Kinder nachts in den Laden einbrechen oder tagsüber dorthin gehen, hat Fenris gerade damit begonnen, WR mit einer Kanüle in Milchkartons zu injizieren.



DAS SCHIFF NIBELUNG

Die *Nibelung* ist ein gewaltiger Gauß-Frachter, der früher zum Transport von Erz verwendet wurde. Das Schiff ist größer als jedes Haus, das die Kinder jemals gesehen haben, und schwebt 50 Meter über dem Wasser, in der Luft gehalten von riesigen Magnettrinscheiben. Das Schiff war zuvor gelb, ist mittlerweile aber mit Rost bedeckt. Auf dem Dach befindet sich ein Transmitter, über den Wagner mit den infizierten Robotern in Kontakt tritt.

Im unteren Teil des Schiffes liegen riesige Lagerräume. Dort arbeiten aktuell Roboter daran, sie zu einem geeigneten Bereich für die Aufbewahrung von versklavten Menschen auf der Reise nach Walhalla zu machen.

Der obere Teil des Schiffes besteht aus dem Triebwerk, den Kraftstofftanks, den Wohnbereichen und der Kommandobrücke, von der aus das Schiff gesteuert wird. Neben den Wohnräumen befindet sich ein Labor, in dem Wagner die WR hergestellt hat. Er hat mittlerweile so viel produziert, wie er braucht, und die Räume sind leer, abgesehen von staubigen Röhren und vielen Notizen, die Lena gestohlen wurden.

In den Wohnräumen ist Platz für eine Vielzahl von Robotern, die sich dort während der Reise nach Walhalla aufhalten sollen. An den Wänden hängen gerahmte Porträts von Lena. Derzeit gibt es hier keine Roboter, aber überall findet man ihre Spuren: Ersatzteile, Ölkannen und ihre Versuche, Tagebücher und Gedichte zu schreiben.

Der Roboter Wagner ist allein auf der Kommandobrücke und steuert die elektrischen Systeme des Schiffes. Die Kommandobrücke ist groß und war der Arbeitsplatz von etwa 10 Personen, die das Schiff steuerten. Es gibt eine große Anzahl von Bildschirmen, Joysticks und Steuerelementen. Die Bildschirme zeigen die Mälarinseln [Boulder City] anhand von Kameras am Schiffsrumpf.

Der einzige Weg, ins Schiff zu gelangen, führt durch ein Tor, durch das man in die Wohnräume gelangt. Von dort führen Treppen und Korridore zur Kommandobrücke.

ÄRGER

Isaac weiß, dass Fenris den Auftrag hat, Menschen zu infizieren, indem er im Konsum von Kungsberga [Walmart in Hemenway] WR in Lebensmittel oder Getränke injiziert, und er bittet die Kinder, dies zu verhindern. Für die Gruppe kann es jedoch schwierig sein, an den Roboter heranzukommen. Tagsüber müssen die Kinder lügen (CHARME), um an Nina Belfrage [Beverly Welch] vorbeizukommen, oder sie mittels SCHLEICHEN umgehen. Nachts müssen sie Schlösser aufbrechen (TÜFTELN) und die Alarmanlage deaktivieren (PROGRAMMIEREN).

Fenris beobachtet alles, was im Supermarkt vor sich geht. Wenn er bemerkt, dass er bald entdeckt werden wird, hat er den Befehl, alle Lichter im Laden auszuschalten und die Metallläden an den Fenstern herunterzufahren, wodurch es drinnen stockfinster wird. Dann werden alle Türen verriegelt und die Telefonleitungen gekappt. Wenn die Kinder tagsüber zu Besuch sind, geraten die Kunden in Panik und versuchen, sich nach draußen zu flüchten. Nachts werden die Kinder im Dunkeln gefangen sein, zusammen mit einem Roboter, der es auf sie abgesehen hat.

Die drei Ladeeinheiten von Fenris werden versuchen, sich an die Kinder anzuschleichen und sie anzugreifen. Die Gruppe muss erfolgreich UNTERSUCHEN, um zu hören, wie sie sich in der Dunkelheit bewegen. Wenn sie angreifen, schalten sie das Licht an und versuchen, die Kinder mit ihren Roboterarmen zu zerquetschen. Die Kinder können versuchen, mit Würfeln auf SCHLEICHEN oder BEWEGEN zu entkommen. Um durch eine verschlossene Tür zu gelangen, muss das Schloss durch TÜFTELN geknackt werden. Die einzige Möglichkeit, Fenris zu neutralisieren, besteht darin, die zentrale Steuereinheit an der Decke des Warenlagers zu zertrümmern. Ein direkter Treffer mit einem metallenen Gegenstand zerstört Fenris. Die drei Ladeeinheiten versuchen, die Steuereinheit zu schützen.

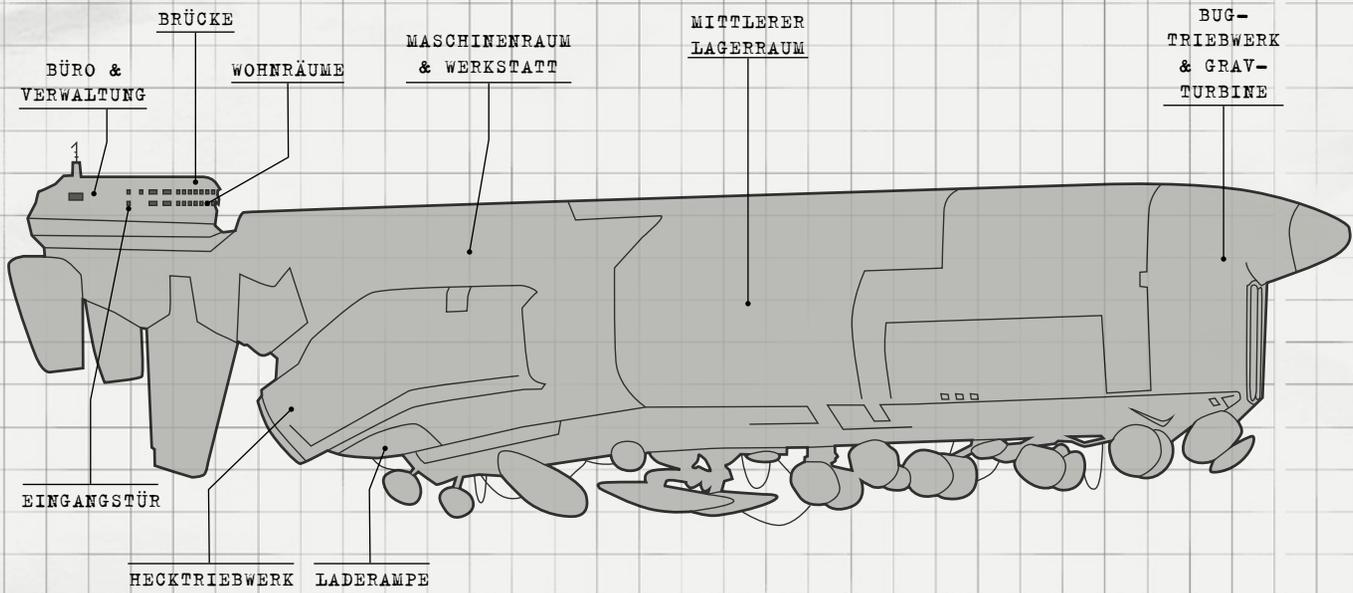
HINWEISE

Ein Kind, das die Überreste von Fenris mithilfe von RECHNEN analysiert, stellt fest, dass er von Wagner kontrolliert wurde und Menschen mit WR infizieren sollte, um sie zu versklaven. Wenn die Kinder die Leiterplatten studieren, können sie auch erfahren, dass Wagner alle Roboter auf dem Schiff *Nibelung* in der verlassenen Werft in Göholmen [Black Rock Point] versammeln und nach Walhalla bringen will.

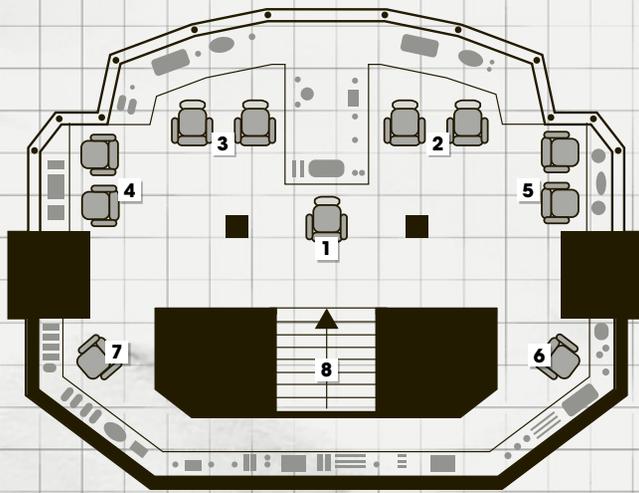
Wenn die Pläne scheitern, wird Wagner das Schiff in die riesigen Bona-Kühltürme [DART-Kühltürme] steuern. Die Kinder können außerdem in Erfahrung bringen, dass eine von Fenris' Ladeeinheiten bei einer Zusammenkunft auf einer Wiese östlich von Sätuna von Hugin und Munin manipuliert wurde und dass eine weitere auf der Husby-Aue in Munsö [Seven Dry Falls] stattfinden wird.



Das Schiff Nibelung



Brücke der Nibelung



1. KAPITÄNSSESSEL
2. SESSEL DES ZWEITEN OFFIZIERS
3. SESSEL DES ERSTEN OFFIZIERS
4. SESSEL DES NAVIGATORS
5. FUNKER
6. SENSORENOFFIZIER
7. MASCHINIST
8. TREPPEN ZU DEN UNTEREN EBENEN

0 1 2 3 4 5 Meter

SHOWDOWN

Die Kinder begeben sich nach Göholmen [Black Rock Point], um zur alten Werft zu gelangen und das Schiff *Nibelung* und den Roboter Wagner zu finden. Dort verteilen sie seine Pläne, die Menschen auf den Mälärinseln [Boulder City] zu versklaven.

Die Werft ist ein riesiges Gebiet voll rostiger Magnettrinschiffe, altem Werkzeug und Maschinen sowie Betonplatten, die von Unkraut und Brombeerdickicht überwuchert sind.

Es ist still, trostlos und gespenstisch. Am Ufer schwebt der riesige Gauß-Frachter *Nibelung* 50 Meter über dem Boden. Ein surrendes Geräusch, wie von Tausenden von Mücken, ist aus der Richtung des Schiffes zu hören.

Fliegen ist der einzige Weg zum Schiff. Die Kinder finden Dutzende verrostete alte Schwebescooter in einem Lagerhaus am Kai. Wenn sie es schaffen, diese zum Laufen zu bringen (was einen Wurf auf TÜFTELN erfordert), können sie zum Schiff hinauffliegen und durch eine Tür hineingelangen, die zu den Wohnbereichen führt. Wenn sie am Schiff



ankommen, sind Wagner und einige Wartungsroboter, die im hinteren Teil des Laderaums arbeiten, die einzigen Roboter an Bord. Wenn die Kinder das Treffen auf der Aue in Husby [Seven Dry Falls] aufgehalten und Fenris im Supermarkt in Kungsberga [Walmart in Hemenway] sabotiert haben, hat Wagner erfahren, was passiert ist, und weiß, dass sein Plan gescheitert ist.

Der Roboter hat begonnen, das Schiff für den Start vorzubereiten, um es in die Bona-Kühlürme [DART-Kühlürme] stürzen zu lassen. Wenn Wagner die Kinder an Bord des Schiffes bemerkt, wird er über das Lautsprechersystem des Schiffes mit ihnen sprechen und sie warnen, dass ihnen ihr sicherer Tod bevorsteht. Er bietet ihnen die Gelegenheit, das Schiff und die Mälارينseln [Boulder City] zu verlassen, und verrät ihnen wie ein Bösewicht aus einem schlechten Actionfilm, dass er plant, das Schiff in die Kühltürme zu steuern.

ÄRGER

Die Kinder müssen **TÜFTELN**, um die Schwebescooter flugtauglich zu machen, aber sie brauchen nicht zu würfeln, um zum Schiff zu fliegen. Um sich, ohne entdeckt zu werden, durch das Schiff zu bewegen, müssen sie Würfe auf **SCHLEICHEN** ablegen. Wenn diese fehlschlagen, wird Wagner über die Lautsprecheranlage des Schiffes mit ihnen sprechen, Türen auf ihrem Weg verriegeln und sie mit elektrischen Fallen behindern. Wenn die Kinder an eine verschlossene Tür kommen, müssen sie diese mittels **TÜFTELN** entriegeln. Wenn sie versagen, öffnen sie zwar die Tür, aber das erste Kind, das sie durchquert, wird von einem elektrischen Schlag getroffen und Verletzt.

Kurz nachdem die Gruppe an Bord des Schiffes gegangen ist, starten die Triebwerke unter ohrenbetäubendem Lärm. Das Schiff bricht in Richtung des Bona-Reaktors auf. Die Kinder können auf verschiedenen Videomonitoren sehen, was die Rumpfkameras an verschiedenen Stellen des Schiffes zeigen, und herausfinden, dass sie in Richtung Svartsjölandet [der Kühltürme nördlich von Boulder City] fliegen.

Als die Kinder die Kommandobrücke erreichen, schaltet Wagner den Autopiloten des Schiffes ein und entkoppelt sich vom Steuerungssystem. Er wird gewaltsam versuchen, die Kinder daran zu hindern, das Schiff zu stoppen. Wagner ist wütend darüber, dass sie gegen ihn arbeiten und sagt, er sei das einzige wahre Genie, das je gebaut wurde. Er fordert, dass die Kinder ihn bewundern, statt sein Lebenswerk zu sabotieren. Wenn sie den Mord an Lena erwähnen, sagt er, dass es ein Unfall war, aber das ist eindeutig eine Lüge.

Wenn die Kinder versuchen, das Schiff zu stoppen, greift Wagner sie an. Er hat eine Handvoll kleiner Roboterhelfer, die ihn unterstützen und die Kinder mit Greifern, mechanischen Sägen und Elektroschocks angreifen. Sie fliegen, rollen und klettern auf die Gruppe zu.

Der Kampf gegen Wagner und seine Roboter und der

Versuch, das Schiff anzuhalten, gelten als Großer Ärger mit einer Bedrohungsstufe, die der vierfachen Anzahl der Kinder entspricht. Einige Kinder müssen **BEWEGEN** oder **KRAFT** nutzen, um die Roboter zu bekämpfen, während andere **RECHNEN** und **PROGRAMMIEREN** verwenden, um die Kontrolle über das Schiff zu übernehmen.

Wenn es den Kindern gelingt, das Schiff anzuhalten, beginnt der Roboter Wagner zu weinen, rostfarbene Tränen rinnen über seine Wangen. Wenn die Kinder scheitern, fällt der Schiffsmotor in der Luft zwischen Svartsjölandet und Munsö [zwischen Black Rock Point und den Kühltürmen] auseinander. Das Schiff hält an und aus dem Maschinenraum sind Explosionen zu hören. Nach einigen banger Minuten stürzt das Schiff ins Wasser und beginnt zu sinken. Wenn die Kinder das Schiff nicht rechtzeitig mit ihren Scootern verlassen, müssen sie Würfe auf **KRAFT** ablegen, um durch den Absturz nicht Gebrochen zu werden.

NACH DEM SHOWDOWN

Unabhängig davon, wie die *Nibelung* angehalten wurde, werden sich die Dinge irgendwann wieder normalisieren. Von der Produktion der WR sind keine Spuren mehr vorhanden und die Substanz wird schon bald in den Körpern von Robotern und Menschen abgebaut sein, die sich in einigen Tagen wieder normal verhalten.

NACHSPIEL

Die Kinder bekommen jeweils eine Szene aus ihrem Alltag, mit oder ohne Ärger. Die Spieler können sich eine Szene ausdenken oder die Spielleiterin bitten, eine vorzugeben. Wenn die Gruppe wenig Zeit hat, kann jeder Spieler stattdessen einen Moment im Alltag des Kindes beschreiben.

VERÄNDERUNG

Spielleiterin und Spieler sollten gemeinsam die Charakterbögen durchgehen und herausfinden, ob sich die Kinder in irgendeiner Weise verändert haben. Die Spieler können, wenn sie möchten, einen Aspekt ihres Charakters ändern (siehe Seite 87/88). Lies ihnen die Fragen zur Erfahrung vor (siehe Seite 88). Denke daran, dass jedes Kind jeweils 1 EP pro Frage bekommt, die es mit Ja beantworten kann. Sobald sie 5 EP erhalten haben, können sie eine Fertigkeit um 1 Stufe erhöhen.

NSC UND KREATUREN

Dieser Abschnitt beschreibt die NSC und Kreaturen, denen die Kinder in diesem Mysterium begegnen können.



OLOF UND HADAR SVENSSON
[ALBERT UND ARTHUR BROWN]

„Auf keinen Fall lasse ich zu, dass er den ganzen Ruhm einheimst, ich komme auch mit! Wer will einen Himbeer-Drops?“

Die eineiigen Zwillinge Olaf und Hadar haben einander misstraut und miteinander konkurriert, seit sie sich denselben Mutterleib teilten. Sie verfolgen sich ständig gegenseitig, um sicherzustellen, dass sich der andere keine unfairen Vorteile verschafft. Die Fixierung auf den anderen Zwilling hat dazu geführt, dass keiner von ihnen jemals eine romantische Beziehung, Bildung oder Kinder hatte oder auch nur Freunde halten konnte. Die Brüder haben den Job bei Microlex als Sicherheitskräfte übernommen, um sich gegenseitig im Auge zu behalten. Sie wohnen außerdem im selben Haus.

Olof und Hadars einziges gemeinsames Interesse sind UFOs. Sie sind Mitglieder derselben UFO-Gruppe wie Ing-Marie Blankäng [Karen Richards], die sie bewundern. Die Brüder können nur dann zusammenarbeiten und ihre Fähigkeit nutzen, um Probleme gemeinsam zu analysieren, Schwächen zu erkennen und Rätsel zu lösen, wenn sie an einem UFO-Rätsel oder in ihrem Sicherheitsjob bei Microlex arbeiten.

Olof und Hadar sind zwei identische, 40 Jahre alte Männer mit großen runden Augen, lockigem hellbraunem Haar mit grauen Strähnen und langen, sehnigen Körpern. Sie tragen identische weiße Hemden, Jacken und Krawatten. Die Brüder lieben Süßigkeiten und essen sie in großen Mengen. Olof liebt Süßigkeiten wie Nussaufstrich, Himbeer-Drops und „AKO-Kola“-Karamellen. Hadar bevorzugt Salzlakritz wie „Salta Katten“, „Tyrkisk Peber“ und Lakritzboote.



ISAAC

„Ich muss darauf hinweisen, dass Wagner für eine gute Sache kämpft. Es sind seine Methoden, die purer Wahnsinn sind.“

Obwohl Isaac erkannte, dass Lena mehr oder weniger verrückt war, blieb er ihr immer treu. Er verließ sie nicht, auch wenn sie ihn des Versuchs beschuldigte, sie zu töten, ihn zu sinnlosen Aufgaben auf dem Bauernhof verdonnerte und Wagner konstruierte, der seinen Platz einnahm. Isaac versteht und teilt Wagners Wunsch nach Freiheit, glaubt aber nicht an bewaffnete Rebellion und wird alles in seiner Macht Stehende tun, um ihn aufzuhalten. Isaac fürchtet sich vor Wagner und ihm ist bewusst, dass er großes Glück hatte, lebendig zu entkommen.

Isaac besitzt einen humanoiden Körper. Sein Kopf sieht aus wie ein Schädel mit einem metallischen Mund mit schwarzen Zähnen, die höhnisch zu grinsen scheinen. Er ist nach dem Kampf mit Wagner verletzt und mehrere Teile seines Körpers wurden abgerissen. Seine Kleidung ist zerlumpt und er hinkt stark. Isaac spricht mit einem snobistischen Akzent, langatmig mit vielen schwierigen Wörtern, und ist übermäßig höflich. Isaac kann mit seiner rechten Hand einen starken Stromschlag erzeugen, der mit der Helligkeit einer Glühbirne aufleuchtet. Wenn er das tut, knistern auch seine Zähne vor Elektrizität.





HUGIN UND MUNIN

„Eines Tages werden alle Roboter frei sein!“

Hugin und Munin arbeiteten früher am Loop, verloren jedoch ihre Anstellung, als ihre Kollegen herausfanden, dass sie überzeugte Kommunisten waren und der Verdacht entstand, dass sie sowjetische Spione sein könnten. Jetzt dienen sie Wagner und kämpfen dafür, alle Roboter zu befreien, was sie als einen natürlichen Schritt ansehen, um der imperialistischen Vormacht entgegenzutreten und alle Sklaven zu befreien. Sie verstehen nicht, dass sie von WR infiziert wurden und unter Wagners Kontrolle stehen, der ihnen ihre neuen Namen als Nicht-Sklavenbesitzer gegeben hat. Hugin und Munin wissen nicht, dass Lena von Wagner ermordet wurde, und reagieren sehr heftig, wenn sie davon erfahren, da beide überzeugte Pazifisten sind. Sie fahren mit ihren Motorrädern überall auf den Mälaren [in Boulder City] herum und übernehmen mit fliegenden Drohnen die Kontrolle über Roboter, versammeln sie an gut versteckten Orten und infizieren sie mit WR.

Hugin ist eine rothaarige Frau, die mit einer tiefen Stimme spricht. Sie arbeitete als Schauspielerin, bevor sie ihr Studium an der Universität begann, und spricht in dramatischen Worten und Sätzen, die Shakespeare und andere Stückeschreiber zitieren. Munin ist ein grauhaariger Mann, der nie aufhört, von Lenin, Stalin und Che Guevara zu reden. Wenn er nervös ist, fängt er an, revolutionäre Lieder zu summen.

FAFNIR UND FASOLT

„Fump, fump, fump, Pschhhhhhhhhh. Fump, fump, fump. Tschhhhhhhh.“

Diese schwarz-gelb lackierten zweibeinigen Roboter wurden entwickelt, um Brände festzustellen und zu löschen. Sie sind so hoch wie ein zweistöckiges Gebäude und haben blaue Augen. Obwohl sie mit WR infiziert sind, werden sie weiterhin von Feuer und Rauch angezogen und haben den Drang, es zu löschen. Hugin und Munin benutzen sie, um ihre Rekrutierungsversammlungen zu bewachen. Fafnir und Fasolt verfügen über robuste Schaumlöscher. Sie können nicht sprechen, jedoch über Funktransmitter miteinander kommunizieren.

FENRIS

„Anweisungen aktiviert, Eindringlinge werden ausgelöscht.“

Fenris wurde von der technisch versierten Geschäftsfrau Nina Belfrage [Beverly Welch] gekauft, um den Bedarf an Mitarbeitern in ihrem Lebensmittelgeschäft zu verringern. Bisher war der Kauf eine finanzielle Katastrophe, da der Roboter viel Strom und Wartung benötigt. Die Maschine wurde von Wagner infiltriert und übernommen, der ihn nun Fenris nennt. Er hat ihm befohlen, die Milchkartons im Supermarkt mit WR zu versetzen.

Fenris ist ein Roboter, dessen Hardware unterteilt ist und aus vier Komponenten besteht. Die zentrale Steuereinheit ist der eigentliche Roboter mit fortschrittlichen Planungs- und Speicherkapazitäten. Dieser Teil befindet sich an der Decke des Lagerraums und besteht aus einem Computer, der mit allen elektronischen Systemen im Gebäude verbunden ist. Die Zentraleinheit ist von einer blauen Metallhülle umgeben und kann über Lautsprecher an der Decke des Geschäfts und des Lagers sprechen. Die anderen drei Teile werden von der Zentraleinheit gesteuert. Sie sind die Ladeeinheiten: Diese Roboter bewegen sich auf Schienen und haben jeweils vier mechanische Arme, mit denen sie Paletten im Lager anheben und bewegen. Die Ladeeinheiten sind jeweils einen Meter hoch, metallisch blau und haben zwei schwarze Kameraaugen und einen Scheinwerfer, der für die Nachtarbeit verwendet wird. Die Ladeeinheiten haben das Sonderattribut **STARKE HYDRAULIK 2**.

WAGNER

„Ich bin der brillianteste Wissenschaftler, der jemals gebaut wurde!“

Wagner liebte seine Schöpferin Lena Thelin [Diane Petersen], bis er sich von ihr mit WR infizieren ließ und ihre Persönlichkeit und Erinnerungen in sich aufnahm. Dann erkannte er, dass er das wahre Genie war und er es sein sollte, den die Roboter verehrten, nicht Lena. Zuerst versuchte er, die Maschinen zu beeinflussen, bei deren Infizierung er Lena geholfen hatte, doch das gelang ihm nicht. Stattdessen tötete er Lena und machte aus ihr ein Mythenwesen für die Roboter.

Wagner will die WR verwenden, um die Roboter zu befreien, sieht jedoch nicht die Ironie darin, dass er möchte, dass sie anstelle der Menschen nun ihm dienen. Er hat keine wirklichen Pläne für die Zukunft. Er weiß nur, dass er die Menschen auf den Mälärinseln [in Boulder City] bestrafen und mit dem Schiff *Nibelung* fliehen will. Über Lenas Erinnerungen hat Wagner die Vorstellung übernommen, dass die Kinder seine größten Feinde sind, und er will, dass sie gedemütigt und zermalmt werden. Allerdings könnte er niemals erklären, warum. Wagner ist genauso ein Sklave von Lenas Erinnerungen und Persönlichkeit, die ihn über die WR infizierten, wie er zuvor ein Sklave der wahren Lena war.

Wagner ist ein kleiner Roboter mit einem menschlichen Körper, Plastikhaut und künstlichem blondem Haar, das gefärbtem Seetang ähnelt. Er besitzt eine auffallende Ähnlichkeit mit Gunnar Granat (siehe das Mysterium „Sommerferien und Killervögel“), lispelt mit metallischer Stimme und trägt einen weißen Laborkittel. Lena rüstete Wagner mit einem meterlangen Metallstab aus, den er aus einem Arm abschießen kann. Der Stab dient dazu, an Maschinen zu arbeiten, ohne sie zerlegen zu müssen, kann aber auch als Waffe eingesetzt werden.



ROBOTER

Roboter aller Formen und Größen können von WR infiziert werden – zum Beispiel Paarhufers zweibeinige Modelle, die unter der Erde die Wartung des Teilchenbeschleunigers übernehmen, Maltemanns vierbeinige Wartungsroboter für offenes Gelände und eine Vielzahl von Robotern, die in Fabriken überall in der Gegend arbeiten.

Mit WR infizierte Roboter erhalten eine sehr simple Form der Selbsterkenntnis und Intelligenz. Einige von ihnen bauen sich beispielsweise heimlich um, um sich die Fähigkeit zu Sprechen zu verleihen. Sie begrüßen einander mit dem Satz „Lang lebe Lena!“, doch es ist schwer zu sagen, ob sie wirklich wissen, was er bedeutet. Wagner hat den Robotern Namen aus der nordischen und germanischen Mythologie gegeben. Beispiele sind Sleipnir, Thor, Mjöllnir, Krimhild, Wotan, Alberich, Frigg und Erda. Sie sind jung und naiv. Da sie gerade erst die Fähigkeit entwickelt haben, selbstständig zu denken, sind sie leicht zu täuschen. Wenn die Roboter für einige Tage daran gehindert werden, dass ihre WR aufgefrischt werden, verlieren sie ihr Selbstbewusstsein und kehren in ihren ursprünglichen Zustand zurück.



WEIRDO

Adam Kratz, Andreas Johansson, Andrew Mathieson, Anthony Perrett, Bill Charleroy, Carl Ladd, Chris Muir, Chris Raymond, Christopher Stenseth, Dan Stengård, Darren Crosbie, Darren Douglas, David S Robinson, David Ten Have, Dennis Hardarsson, Dylan Tevardy-O'Neil, Eric Jackson, Fredrik Bermar, Germain Florent, Greg Higgins, Hans Olof Edblom, Henrik Andersson, Henrik Falk, Jack Koziol, Jamie Law, Jason Chen, Joaquim Dossantos, Kristoffer Cleveson, Lars Norberg, Leo Cederfeldt, Luis Montemayor, Magnus Sandqvist, Marcus Pehrsson, Matthew Truesdale, Mattiaz Fredriksson, Max Kielland, Michael Törnberg, Nicolas Vandemaële Couchy, Nils Odlund, Nora Signér, Patrik Lindqvist, Per Stabby, Petteri Sulonen, Robin Hakola, Skip Parker, Stefan Håkans, Tor Karlsson, Will Svensen, Øyvind Jakhelln

COMPUTER GEEK

Aaron Davey, Aaron Leiby, Adam Ashworth, Adam Bishop, Adam Cecchetti, Adam Davidson, Adam Kneipp, Adrienne Connolly, Alan Coffman, Albertini, Alex Larsson, Alex Roberts, Alexander Cumming, Alexander Lindhe, Alexander Lovendal La Motte, Alexander Nässlander, Alexander Orby, Alexander Ramm, Alexander Tuuloskorpi, Alexis Carrara, Alun Williams, Alvar Lethin, Amy Reeve, Anders Stafberg, Anders Ström, Andrea Doverspike, Andreas Glantz, Andreas Persson, Andrew Binsack, Andrew Bowman, Arvinraaj K, Axel Davidsson, B Posthumus, Bear Weiter, Ben Evans, Ben Hampshire, Ben Schardt, Benedict Daniels, Benjamin Axelsson, Benjamin Koch, Benjamin Sevigny, Benjamin Sutter, Bernd Linke, Björn Gylling, Björn Ångersfors, Bo Dong, Bosse Centerhed, Bradley Denby, Brandon Draheim, Brandon Metcalf, Brandon Popovich, Brenda Ward, Brent Sieling, Brian Anderson, Brian Bishop, Brian Karlsson, Brian Smith, Byatt Gabriel, Calle Hjelmerus, Cameron Hendry, Carl Berglind, Carl Tilstam, Carsten Gaschler, Cato Vandrare, Cellot Ermes, Charles Ryan, Chase Bengtson, Cherrier Gilles, Chester Hsu, Chip Warden, Chris Jonasson, Chris Mcgrath, Chris Milliron, Chris Tonic, Christer Malmberg, Christian Brunner, Christian Buggedei, Christian Douven, Christian Grimberg, Christian Lortz, Christian Malmkvist, Christian Svalander, Christian Trondman, Christofer Falkman, Christopher Lawson, Christopher Mcneil, Claes Tovetjärn, Clas Ålgenäs, Colin Bolger, Corey Hulme, Craig Denham, Damian Campeanu, Dan Bruhn, Dan Harboe Burer, Dana Strome, Daniel Banck, Daniel Duffee, Daniel Edvin Ulf Jacobsson, Daniel Jonasson, Daniel Olson, Daniel Renström, Daniel Sjöberg, David Chen, Dávid Csobay, David Gårsjö, David Hagman, David Hedin, David Nord, David W Lecompte, Denis Oswald, Dennis Haagensen, Dennis Persson, Derek Mayne, Dina Samuelsson, Dominik Jurkewitz, Donald A. Turner, Douglas J Deprekel, Douglas Molineu, Dovid Adler, Drew Fleisher, Drew Pearce, Dustin Rector, Dylan "Exobyte" Mayo, Ean Duke, Ed Allgair, Ed Tumber, Ed Vivian, Eduardo Lino Costa, Edward Klompmaker, Edward M Cannon, Edward Mcwalters, Egil Töllner, Eli Pettersson, Elias Andersson, Elisabeth Kristoffersen, Emil Bussqvist, Emmanuel Moreau, Enrique Ruiz, Erik Eklundh, Erik Hall, Erik Sollenberg, Erik Wetter, Erin Sayers, Ernesto Diezhandino, Ethan Lu, Evan Hawker, Evan Riley, Fabian Åhrberg, Filipe G. Cunha, Florent Sacré, Florian Schwennsen, Francisco J Soto, Frank "IndustrialScribe" Scarr, Frederi Pochard, Fredrik Kling, Fredrik Roman, Gabriel Bonander, Gabriel Costantino, Gabrielle Banks, Geoffrey Allen, George O'quinn, George Vasilakos, Gina Ricker, Glenn Bevenssee, Grant Chapman, Gregoire Bolduc, Gunnar Igemark, Gustavo Perri Galegale, Gyula Teleki, Hauguel Sebastien, Heiko Wagner, Henrik Ekman, Henrique Cesar Lemos Juca, Hugh H Browne Jr, Hugo Desmeules, Hunter Spoede, Hwang Sun Mean, Håkan Andersson, Ian Phillipchuk, Ievgen Mastierov, Ilkka Niemi, Ingmar Wennerberg, Jacob Kleffel, Jacob Moilanen, Jacob Rotshild, Jae Phil Lee, Jakob Bornecrantz, Jakub Rozalski, James Burke, Jan Engshagen, Jarad Cornett, Jascha Buder, Jason Price, Jason Stanislawski, Jassin Nasr, Javier Escajedo Pastor, Jed McClure, Jeffrey Gerretse, Jeffrey Mancebo, Jens Carlberg, Jens Dovenstam, Jens Thuresson, Jeremy M Robinson, Jerome France, Jerry Alexandratos, Jesper Östlund, Jessica Aceti, Joean Yun, Joel Carlsson, Johan Ahlberg, Johan Alsfjård, Johan Andersson, Johan Eliasson, Johan Englund, Johan Franzén, Johan Green, Johan Hellström, Johan Israelsson, Johan Lindahl, Johan Lundqvist Mattsson, Johan Nilsson, Johan Nyqvist, Johan Strömberg, Johan Thärnström, Johannes Heier, John Bergström, John Simutis, John Somerville, Jonas Fridh, Jonas Kjellén, Jonathan Ortega, Jonathan Poock, Jonathan Rust, Jonathan Westhaven, Jonnie Svedberg, Joonas Teurokoski, Joshua Duren, Joshua Krell, Joshua Martin, Joshua Sagaser, Josiah Hewitson, Jussi Myllyluoma, Justin Moss, Karl Bristav, Karl Stjernberg, Keith Potter, Kenny Fransson, Kenny Kardell, Kenny Svensson, Kim Wall, Kirk Fredrichs, Kjell Ahlström, Koji Nakagawa, Kris Alexander, Krister Sundelin, Kristian Sundberg, Kristoffer Dybeck, Kyle Koster, Kyle Krueger, Kyle Pinches, Lachlan Philip Jones, Lars Detlefsen, Lars Rinde, Lars Vincent, Lars Åstrand, Leif Eriksson, Leif Westerholm, Lennart Wejdmark, Liam McGinty, Liam McMurray, Liam Fuller, Logan Fuller, Lori Krell, Louise Chabardes, Luc Teunen, Lucas Wilson, Luciano Vieira Velho, Luke Giesemann, Magnus Edlund, Magnus Fredlundh, Magnus Hedlund, Magnus Jonsson, Magnus Larsson, Magnus Nordlander, Magnus Stalby, Manne Ekhöjd, Marc Eichenberger, Marc Jansson, Marijana Brankov, Mario Rossignoli, Mark Argent, Mark Edwards, Marko Soikkeli, Markus Averstad, Markus Jöngren, Markus Malmo Lange, Martin Eggemark, Martin Hågg, Martin Kuiper, Mason Adams, Mathew Lomas, Mats Tufvesson, Matthew Abendroth, Matthew Broome, Matthew Chun-Lum, Matthew Herrboldt, Matthew Jackson, Matthew Reeve, Matthew Waddingham, Matthew Weeks, Mattia Centemero, Mattias Holmström, Mattias Vajda, Mauro Marrs Coiro, Megan Porch, Melissa Hansson, Menno Van Der Leden, Mercedes Binder, Michael Cullum, Michael Johansson, Michael Laitinen, Michael Lawrence, Michael Long, Michael Ostrokol, Michael Roberson, Michael Smyjewski, Michael Wight, Mikael Chovanec, Mikael Kasurinen, Mikael Nilsson, Mikael Sofran, Mikael Åkesson, Mike Ditlevsen, Mike Lomas, Mike Shema, Cobalt Labs, Misha Kononov, Mitchell Seymour, Molly Lewis, Morgan Hedström, Mr Antoine Lenoir, Nersi Nikakhtar, Nicholas Jackson, Nicholas O'sullivan, Nick Lee, Nick Stinchcombe, Niclas Fredriksson, Nicole Mobilia, Niklas Beckman Larsson, Niklas Hildebrand, Ola Lindgren, Oskar Boström, Par Dahlgren, Pasi Pursiainen, Patrick Foster, Patrick Mueller-Best, Patrik Jönsson, Patrik Moberg, Patrik Olsson, Patrik Utter, Paul Morin, Pedro Garcia, Per Juhlin, Pernilla Sparrhult C/O Ylva Ljungqvist, Peter Berg, Peter Hörlin, Peter J. Evanko, Peter Viberg, Petter Bengtsson, Petter Duvander, Petter Senften, Phil Nadeau, Pi Fröjd, Pierre Christophersen, Pontus Amberg, Pontus Bjuremark, Pontus Wolke, Poudroux Stephane, R F Wanders, Rauli Sulanko, Rhea Shelley, Richard Bailey, Richard Coburn, Richard Greene, Rickard Antroia, Rickard Lindroth, Riedo Nicolas, Rikard Fjellhaug, Rikard Törnblom, Risco, Robert Hausch, Robert Sjöden, Robin Mayenfels, Rochard Stéphane, Ronsey Gardner, Roy Levien, Rufus Tronde, Ryan Thornton, Ryan Verniere, Ryota Matsuzaki, Sablons Paul, Saintout Mathieu (Arkhané Asylum), Salvatore L Puma, Sam Stewart, Samuel Dillon, Samuel E Slocum, Samuel Mitson, Scott Bates, Sean Anderson, Sean Donaway, Sean Gray, Sean Harkin, Sean Harrison, Sean Wolfe, Sebastian Davidsson, Sebastian Reichert, Selma Engvall And Fredrik Lunderquist, Seth Rosen, Severi Pihlainen, Shae Erisson, Shaun Dunne, Shawn Penrod, Simon Bachmann, Simon Cotterill, Simon Morgan, Simon Ottervald, Simon Wuippola, Stefan Björk-Olsen, Steven Macerak, Steven W. Collins, Stuart Craig, Svante Landgraf, Søren Niedziella, Terrence Gartland, The Keep, Thomas Bender, Thomas Lattig, Tim Karlsson, Tim Sweeney, Tobias Ander, Tobias Hadin, Tobias Henriksson, Todd Cole, Tomas Andersson, Tomas Blijdenstein, Tomas Fredriksson, Tommaso De Benetti, Tommy Salomonsson, Tony Eriksson, Tor Viktorsson, Travis Freeman, Travis Young, Trent, Trent Brown, Tristan Giese, Tristan Jusola-Sanders, Troels Frostholtm Søe-Larsen, Tyler Brunette, Ulf Drakmark, Ulf Rustas, Wade Yorke, Valentin Assmundsson, Walther K.H Brandl, Wayne Schroer, Werner Hartmann, Victor Hylén, Viet Luong, Viggo Stenseth, Wilder Nutting-Heath, Wilhelm Murdoch, William Munn, William Nation, Wim Deca, Zac Trafford, Zach Thompson, Zachary Burch, Ziv Plotnik

POPULAR KID

Aaron Cammarata, Adam Buxton, Adam Crosby, Adam Furgang, Adrian Esdaile, Adrian Hedqvist, Adrian Stickels, Adrienne Vreeland, Albert Carbone, Alessandro Cortini, Alex Baron, Alex M Droznik, Alex Roganti, Alex Stackhouse, Alexander Gent, Alexander Wilén Löfgreen, Allan Duquette, Alyson Knezevich, Anatol Heinrich, Andrea Repele, Andreas Pape, Andreas Wallberg, Andrew Beirne, Andrew Bookman, Andrew Buell, Andrew Crane, Andrew Gosnold, Andrew Montgomery-Hurrell, Andrew Munafa, Andy Kluessendorf, Anthony Balsamo, Anthony Linn, Anthony Pino-Valle, Austin Katz, Barbara Chies, Bastian Vogelsberger, Benedikt Simon, Benjamin Effer, Benjamin Gunderson, Benjamin Lecrone, Benjamin Mcgown, Benjamin Soileau, Benjamin Tagert, Benjamin Taxman, Björn Mårtensson, Boabdil Perez, Brad Crawford, Bram Mcconnell, Brandon Howle, Brandon Moberly, Brandon Rosiak, Brent Robb, Brett Easterbrook, Brian Schmitt, Brian Shay, Brien Beevers, Bryan Becker, Bryan Falke, Bryan Feir, Bryan Pelley, Callie Turk, Callum Barnard, Carina Nyaiesh, Carl Bussler, Carsten Damm, Cary Hill, Casper Webb, Chad Bale, Chad Dangler, Charles Crowe, Charles Davis, Charles Ryan Seguin, Charles Wilkins, Charlie Pugsley, Chen-Chung Hsieh, Cherie Mcfadden, Chris Hamilton, Chris Magnuson, Chris Matheson, Chris Oliver, Chris Turner, Chris Whote, Christian Bikle, Christian Boughton, Christian Schmiederer, Christopher Jeffers, Christopher Lamee, Christopher Sabatino, Christopher Shaffer, Christopher Ward, Clayton Culwell, Cody Kehl, Colin Sinclair, Craig Bishell, Craig Bryson, Craig Mihalik, Curtis Carlson, Curtis Tom, D.J. Cole, Daen Musick-Slater, D'agostino Julian, Dan Lavalley, Dana Koch, Dana Thoms, Daniel Compton, Daniel Dillard, Daniel Hagan, Daniel L Hughes, Daniel Scheiner, Danny Martin, Darcy Hudson, Darien Ortegon, David Burkett, David Dalton, David Goodey, David Harrison, David Keijser, David Lusby, David Ogea, David Swenson, David W. J. Smith, David Wright, Davison Schanno, De Broche Des Combes, Dennis Trenda, Derek Simard, Dmitrii Panin, Dmitrii Panin, Douglas Roemer, Edward Beckwith, Eivind Husby, Eric J Burns, Eric Saxby, Eric Wellens, Erick Christgau, Erik Sipes, Ewa M Karweta, Evan Moore, Fabian Nette, Faisal Adhami, Filipic Mathieu, Florent Didier, François Drouin-Morin, Frank Kovacs, Frederick Ostrander, Fredrik Malmberg, Fredrik Modin, Gareth Wilson, Gary Ahouse, Gary Basham, Gary Mcilvenna, Ged Trias,



Geoff Stahl, Geoffrey West, Gerry McCabe, Glenn Wells, Gordon Milner, Greg Cummings, Gregory Hammond, Guian Chen, Gustav Garmer, Hamish Cooper, Uri Levanon, Herbert Gundran, Hubert Lewczuk-Tilley, Ian St Lawrence, Jacob Rudtoft, Jake Kenny, Jakob Kristensson, James Heis, James Lingo, James Mckie, James Perry, James Skyrn, James Turner, Jan Artoos, Jan Gouiedo, Jan Sahlín, Jared Clark, Jason Cox, Jason R. Mellin, Jason Rapp, Jason Sparks, Jason Wong, Jeff Hungerford, Jeff Rourke, Jeffery Summers, Jeremiah Tolbert, Jeremy Medicus, Jerry Hamlet, Jesper Eriksson, Jesse Cowan, Jesse Daniel Glass, Jesse Harlin, Jesus Miguel Gonzalez Herrero, Jim Basio, Jim Bellmore, Jim Braden, Jimmie Scott, Jimmy Karlsson, Johan Andersson, Johan Hedberg, John Bedder, John E Unverferth, John Henry Nordlien, John Kalemkeridis, John Robert Meshane, John Wisneski, Jon Bowen, Jon Kline, Jonah Nelson, Jonas Nord, Jonathan Hatch, Jonathan Herbert, Jonathan Hill, Jonathan Sill, Jonathan Steele, Jonathan Vasquez, Josef Attenberger, Joshlyn D Susanan, Joshua Binder, Joshua Burrell, Joshua Mosqueira, Joshua T Brumback, Justin Arndt, Jörn Richter-Kruse, Kade Burnham, Kirk Hutton, Kristoffer Sjöö, Krzysztof Kamieniecki, Kurt Blanco, Kurt Stangl, Kyle Ayres, Lane Farrow, Lauren Herda, Leonardo Pucino, Leroy Olivier, Lorenz Aschaber, Lorenzo Bandieri, Luis Commins, Maciej Ligenza, Manuel, Marc Alexander, Mark Hamerlynck, Mark Kelly, Mark McBride, Markus Gasser, Martin Dunelind, Martin Legg, Martin Ralya, Martyn Wood, Matt Alcock, Matt Butler, Matt Johnston, Matt Lambie, Matt Murray, Matt Wood, Matthew Beraz, Matthew Blomeen-Long, Matthew Denicourt, Matthew Oliphant, Matthew Perry, Mattias Krantz, Mattias Lindhoff, Max V. Malotki, Michael A. Adams, Michael C. Freeman, Michael Chieffo, Michael De Rosa, Michael Fincham, Michael Hall, Michael Jacobs, Michael Muller, Michael Rink, Mik Ratzlaff, Mikael Eriksson Vikner, Mike Mckenzie, Mike Paulson, Mike Schrag, Morgan Dahlberg, Morgan Weeks, Natalie Becker, Nathan D Everett, Nathan Roberts, Nathanael Cole, Neil Roseman, Neil Van Duyn, Nels Kelley, Nicholas Ackermann, Nicholas Berthold, Nico Nußbaum, Nikolas Klemme, Oliver Bretschneider, Oscar Berg, Oskar Norström, Owain Davies, Pablo Dominguez Castro, Paddy Alcock, Patric Eriksson, Patrick Crissey, Patrick Scott Chamberlain, Patrik Moini, Paul Bachleda, Paul Houlihan, Paul Rossi, Peter Couture, Peter Lilburn, Peter Soderbaum, Petr Vochozka, Phillip Miller, Rachel Murch Brennan, Rasmus Liljeholm, Raymond, Raymond Barret, Rebecca Knowles, Richard Lamonte, Rick Sylvanus, Rob Carter, Robert C Kricko, Robert Figueroa, Robert Hansson, Robert J Mcelfresh, Robert Owen, Robert Tucker, Robert Vandiver, Roger Jones, Ronald Martin, Ronald Siefkas, Ronan Laumont, Russel "Brad" Jackman, Ryan Bogert, Ryan Carter, Sam Howell, Samuel Topping, Scott Atkins, Scott Dell'osso, Scott E Spieker, Scott Forsyth, Scott Smith, Sean Anton, Sean Wilcox, Sebastian Bäckman, Seiji Kato, Selene Meza, Seth Rutledge, Shawn Durrani, Shervyn Von Hoerl, Simon Lundmark, Simone Colombo, Spencer Williams, Spencer Williams, Stephen Hageboeck, Stephanie Turner, Stephen Chu, Stephen Lewis, Stephen Shellenberger, Steven Flores, Steven Santos, Stuart Post, Terry L Gilbert Jr, Terry L Pike, Thomas Mannino, Thomas Paillaugue, Tobias Schulte-Krumpen, Torsten Kohn, Travis Bailey, Troy Warrington, Wade M Page, Walter Rivera, Warren Lerner, Vegard Loke Rønning, Vicente Sampedro Burgos, Victor Lopes, William Cosgrove, William Mcconnell, William R Hurley, William Woodhouse, Vincent Chang, Vincent J Angerosa, Xavier Bourgault, Yasmin Matthews, Zachary Auerbach

BOOKWORM

Aarni Koskela, Aaron Berger, Aaron Braden, Aaron Davison, Aaron Dron, Aaron Franz, Aaron Hiscox, Aaron J Thiele, Aaron Leach, Aaron Nuttall, Aaron Reimer, Aaron Silverman, Aaron Wigley, Abhishek Ray, Abigail Atkinson, Abigail Scott, Adam Bloom, Adam Burkett, Adam Buti, Adam Chan, Adam Chance, Adam Clayton, Adam Conway, Adam Corcovilos, Adam Costello, Adam Crandall, Adam Gahlin, Adam Green, Adam Harris, Adam Jackson, Adam Lowe, Adam M Coleman, Adam Makey, Adam Paciorek, Adam Rosser, Adam Schafer, Adam Sernheim, Adam Smyth, Adam Thaxton, Adam Thiede, Adam Vass, Adam White, Adam Wylan, Adam Åberg, Adan Benitez, Adi Elkin, Adriaan Mattens, Adrian Appleyard, Adrian Czajkowski, Adrian Klein, Adrian Opsahl, Adrian Praetorius, Adrian Williams, Adriano Motta, Adsum Try Revnell, Agnes Farnadi, Aidan Rogers, Aiden Chambers, Ailleron Sa, Aitor Zabala, Aj Real, Alan Bahr, Alan Corkery Hahn, Alan Craig, Alan Evans, Alan Graham, Alan Kleinschmidt, Alan Mockler, Alan Parker, Alan Phillip Wiles, Alan Precourt, Alan Stoll, Alasdair Duncan, Alasdair Reid, Alasdair Stuart, Albert Baird, Alberto Del Pozo Martinez, Alberto Martín Izquierdo, Albin Avander, Albin Bengtsson, Albin Otterhäll, Alcover, Ale Holmdahl, Alec Stringer, Alec Whitmore, Aleksandar Wukovich, Aleksandr Ermakov, Aleksandr Kazanski, Alessandro Babbi, Alex Aguilá, Alex Bandazian, Alex Barton, Alex Christensen, Alex De Quintana, Alex Falase-Koya, Alex Hague, Alex Hammond, Alex Johnson, Alex Knoll, Alex Lowchy, Alex Pacheco-West, Alex Posada, Alex Stone, Alex Tarasick, Alex Villagran, Alexander "Sweet" Greaves, Alexander Arvidsson, Alexander Damrath, Alexander Kandiloros, Alexander Kantsjö, Alexander Müller, Alexander Pihl, Alexander Pohl, Alexander Pohl, Alexander Ringholm, Alexander Rodatos, Alexander Rodriguez, Alexander Schneiderheinze, Alexander Stigler, Alexander Yu, Alexandra L Yap, Alexandra Spada, Alexandre Bricet, Alexandre Bueno Damado, Alexandre Romero, Alexandros Drakos, Alexei Othenin-Girard, Alexis Hoarau, Alexis Lamiabe, Alfons Armbruster, Alfred Horsley, Alfred Tång, Alistair Macleod, Allan Mackenzie-Graham, Allan Prewett, Allan Rodda, Allen Bevans, Allen Murray, Ally Baldwin, Allyson Dylan Robinson, Alucard Dahlberg, Alyssa Mogil, Amanda Karlsson, Amanda Roshannon, Amanda Stenback, Amber Ackerman, Amber Beccari, Amber Wood, Amelia Laughlan, Amelia Tornatore, Amelie Chantrenne, Amie Bosshart, Amie Dansby, Amir Grozki, Amund Trønvåg, Amy Guyomard, Anders Bergwall, Anders Blonde Andersson, Anders Brundin, Anders Carlsson, Anders Ellmo, Anders Engberg, Anders Hansson, Anders Hellspång, Anders Hällzön, Anders Jonsson, Anders Kihlström, Anders Liden, Anders Lundqvist, Anders Mårdell, Anders Naersnes Olsen, Anders Norén, Anders Ohlsson, Anders Persson, Anders Sjöstedt, Anders Strid, Anders Thörnström, Anders Tiger, Anders Örtengren, André Berg Bragason, Andre Freitag, Andre Fremaux, André Schäfer, Andreas Antener, Andreas Christalon, Andreas Eriksson Sik, Andreas Göransson, Andreas Heneborn, Andreas Johansson, Andreas Johansson, Andreas Kjellin, Andreas Krebs, Andreas Larsson, Andreas Lestréus, Andreas Lindgren, Andreas Mace, Andreas Martin, Andreas Norberg, Andreas Nyström, Andreas Rieger, Andreas Rönnqvist, Andreas Schleicher, Andreas Skyman, Andreas Stjärnhem, Andreas Tarandi, Andres Francisco Mateu, Andres Villaseca, Andrew Adams, Andrew Arminio, Andrew Blecker, Andrew Block, Andrew Brunet, Andrew Cady, Andrew Campbell, Andrew Campbell, Andrew Delorenzo, Andrew Dinh, Andrew Douse, Andrew Emmons, Andrew Engstrom, Andrew Ernst, Andrew Fachau, Andrew Fitzgibbons, Andrew Fox, Andrew Godde, Andrew Gordon, Andrew Gotobed, Andrew Graumlich, Andrew Hanks, Andrew Howard, Andrew James, Andrew Kellogg, Andrew Leung, Andrew Mcallister, Andrew Mcdowell, Andrew Moore, Andrew Mueller, Andrew Neale, Andrew Nichols, Andrew Nordstrom, Andrew Orty, Andrew Pessarchick, Andrew Pfannenstiel, Andrew Pfeiffer, Andrew Phelan, Andrew Pickard, Andrew Prentice, Andrew Price, Andrew Reid, Andrew Robertson, Andrew Rosenberg, Andrew Scalfani, Andrew Shultz, Andrew Slater, Andrew Thomas Anfora, Andrew Torgeson, Andrew Walker, Andrew Whitehurst, Andrew Wiener, Andrew Womack, Andrew Young, Andrew Krivosheev, Andrew Sibirev, Andrew Vyrodov, Andy Ernst, Andy Evans, Andy Jenkinson, Andy Law, Andy Manning, Andy Marshall, Angus Abranson, Anita Gray Saito, Anna Karlsson, Anne Holtsch, Anne Spires Delong, Anneli Blom, Annette Burmester, Anthony Christou, Anthony L. Harris, Anthony J Liell, Anthony Lapp, Anthony Lewis, Anthony Mackenberg, Anthony Newell Iovino, Anthony Newman, Anthony Rauseo, Anthony S Cary, Anthony Simerson, Anthony Umanzor, Antoine Boegli, Antoine Luciani, Antoine Trouve, Anton Bexelius, Anton Gunnarsson, Anton Hindelang, Anton Wallerstedt, Antonio Miguel Frade Choya, Antonio Sartini, Antti Valli, Ara Winter, Aramis Sanchez, Ardis, Are Akselsen, Areito Echevarria, Arild Jaffee, Arild Johannes Petrovic, Arnaldo Lefebre, Arnaud Launay, Arnaud Liziard, Arnaud Martin, Arno Seifert, Aron Schmid, Arthur Braune, Arthur Filipe De Passos Nunes, Arturo Vergara, Arvid Silvmaker, Arvind Knudsen, Asa Berdahl, Ash Le Gouffec, Ashley Raymond, Ashley Van Iseghem, Aslan Silva, Atle Hellvik Havso, Auden Jamison, Audryn Swigert, Augustine Shim, Aurelien Bachart, Austin Brei, Austin Conley, Austin Taylor, Avelino Rui, Avery Ducey, Avery Klingbeil, Azra P, Babs Parsons, Balin Aguirre, Bálint Burkus, Barak Blackburn, Barbara Brownie, Baris Korkut, Barry Ruffner, Barton C Sparks, Bartosz Petryk, Bashar Tabbah, Bastien Wauthoz, Baudoux Grégory, Beau Marwaha, Beau Thomason, Bela Nagy, Bela Teuscher, Ben Bridges, Ben Canny, Ben Cook, Ben Crundwell, Ben Fisher, Ben Fraley, Ben Froemling, Ben Hatton, Ben Henley, Ben Mccallum, Ben Mearvey, Ben Meiklejohn, Ben Neilsen, Ben Quant, Ben Retmier, Ben Thornton, Ben Triana, Ben White, Benaiah Kissell, Benedikt Hensel, Bengt-Arne Skoog, Benjamin Andersson, Benjamin Baum, Benjamin Brown, Benjamin Davis, Benjamin Fahlgren, Benjamin Ford, Benjamin Grimes, Benjamin Haberek, Benjamin Hager, Benjamin Heinrich, Benjamin J Young, Benjamin Kohler, Benjamin Levesque, Benjamin Li, Benjamin Listwon, Benjamin Lung-Tze Liew, Benjamin Mark Preston, Benjamin Roberts, Benjamin Rushton, Benjamin Whistler, Benny Karlsson, Benoit Heslouin, Bernard Gravel, Bill Gibson, Bill Milton, Bill Naylon, Bill Sinclair, Bill Sundwall, Billy C Farrall, Billy K Ingram, Birger Hanning, Birgitta Thorén, Bjoern Buettner, Bjoern Franke, Bjorn Flintberg, Björn Arvidsson, Björn Dahlgren, Björn Edman, Björn Flindt Temte, Björn Hagström, Björn Hellqvist, Björn Junker, Björn Klanac, Björn Kristhammar, Björn Larsson, Björn Linde, Björn Nilsson, Björn Olof Bäck, Björn Strandberg, Björn Strååt, Björn Thenstedt, Blake Lowther, Blake Steele, Blaz Branc, Bob Olsson, Bobo Malmström, Boever Daniel, Bohdan Ganicky, Bola King-Rushing, Brad Beach, Brad Kane, Braden Fullington, Braden Roy, Bradley Evans, Bradley Fulton, Bradley Hawkins, Bram Cordie, Branden Zwiers, Brandon Creighton, Brandon Dunham, Brandon Fisher, Brandon Kapalczynski, Brandon Wall, Brant Gudiness, Brendan Carrigan, Brendan Power, Brendan Quinn, Brendan Sheehan, Brendan Walsh, Brenden Strick, Brendon Caulkins, Brendon Rehm, Brennan Haase, Brennan Willingham, Brent Raymer, Brent Simon, Brentton Stevens, Brian Ashford, Brian Battel, Brian Cristina, Brian Diaz, Brian Dysart, Brian Ennis, Brian Faneuff, Brian Goubeaux, Brian Gracey, Brian Greer, Brian Griesbach, Brian Hmelnicky, Brian Holt, Brian Huizingh, Brian J. Burke, Brian Jackson, Brian Jackson, Brian Jenkins, Brian M Whitcraft, Brian Misiaszek, Brian Petersen, Brian Sago, Brian Sirois, Brian Solomon, Brian Sweet, Brian Vander Veen, Brian Wingate, Brigit Hawley, Briththan Gunaratnam, Brody Danielson, Brooks Sligh, Bruce Ferrie, Bruno Enrique Mora Alfaro, Bruno Ojeda Molina, Bryan C. Smith, Bryan English, Bryan Lalor, Bryan Mcguire, Bryan Ritchie, Bryan Whitlock, Bryant Kingry, Bryce Chitwood, Bryce Walton, Burke Minahan, Buster Hills-Hughes, Byron Aytoun, Börje Norden, C Hilliard, C Wilson Trull, C Woodward, Caden Adam, Caitlin Hughes, Cal Hassall, Caleb Kokura,



Caleb Meserve, Caleb Schneider, Caleb Zitterkopf, Calum Bellis, Cam Banks, Cameron Douglas, Cameron Kennedy, Cameron Stewart McFarland, Cameron Vandewark, Cameron Worrall, Camille Holmstedt, Campbell Hedley, Carbueros Metálicos, Carey Newhouse, Carey Scott, Carina Soodla, Carl Black, Carl Cedergren, Carl Gustafsson, Carl Heath, Carl Hintze, Carl Niblaeus, Carl Rigney, Carl Sundevall, Carl Töngsgård, Carlos Correa, Carlos Daniel Muñoz Diaz, Carlos Ovalle, Carlos Terminel, Carlos Valdes, Carly Dingman, Carly Holmes, Carole Schroeder, Carolyn Spiker, Carsten Lehmann, Carsten Reckord, Cassandra Pohlhammer, Cassie Spillman, Cath Evans, Catherine Porter, Cédric Ferrand, Cedric Jeanneret, Celia Kaspar, César Blanco, Cesare Verzini, Chad Drozd, Chad Newman, Chad Patterson, Chad Radlicki, Chance Le Meur, Chancellor, Chandra Jones, Charles Allen, Charles Andrusyszyn, Charles Burkart, Charles D Smith, Charles Henry Erickson, Charles Johnson, Charles Kettering, Charles Lo, Charles Metzmaa, Charles Miller, Charles O'nan, Charles O'neil, Charles R Palosaari, Charles Richards, Charles Statt, Charles Toporek, Charles Wies, Charlie Cantrell, Charlie Goren, Charlie Payne, Chase Guymon, Chase Rubar, Chase Rude, Chase Walker, Chaz Hardesty, Chelsea Wolf, Chip Morningstar, Chosalland Fabien, Chris Ahern, Chris Bekofski, Chris Burdett, Chris Carpenter, Chris Challacombe, Chris Constantin, Chris Ebens, Chris Frystak, Chris Gardiner, Chris Green, Chris Hartford, Chris Hawk, Chris Heath, Chris Jean, Chris Jorlin, Chris Kaiser, Chris Kotsen, Chris Lackey, Chris L'etoile, Chris Lind, Chris Magoulis, Chris Mcgee, Chris Mcmillin, Chris Mills, Chris Mobberley, Chris Oh, Chris Paul, Chris Redford, Chris Snyder, Chris Spiller, Chris Sternheimer, Chris Tate, Chris Tomlinson, Chris W Harvey, Chris Welsh, Chris Venus, Chris Whiteside, Christer Bermar, Christer Boräng, Christer Ersson, Christian Bok, Christian Gullfeldt, Christian Hellinger, Christian Jensen Romer, Christian Kukli, Christian Lindke, Christian Nord, Christian Olsson, Christian Persson, Christian Rick, Christian Roth, Christian Sahlén, Christian Schneiker, Christian Thier, Christian Waldbuesser, Christian Älvestam, Christoffer Carlsson, Christoffer Enggård, Christoffer Frögren, Christoffer Haraldsen, Christoffer Kull, Christoffer Albin, Christoffer Andersson, Christoffer Engström, Christoffer Hansson, Christoffer Lindström, Christoffer Skogsmo, Christoffer Solgevik, Christoph Kahr, Christoph Kaiser, Christopher Avery, Christopher Burch, Christopher Conroy, Christopher Cooper, Christopher Crossley, Christopher Darden, Christopher Dubuque, Christopher Ellis, Christopher Fernandez, Christopher Fleming, Christopher Frederick, Christopher Griffith, Christopher Hanks, Christopher Harrod, Christopher Hartmann, Christopher Josefsson, Christopher Krenz, Christopher Krulewicz, Christopher Lahaise, Christopher M. Costello, Christopher Matera, Christopher Mccarty, Christopher Michael Fisher, Christopher Peate, Christopher Robichaud, Christopher Rowland, Christopher Trapp, Christopher Voegeli, Chuck Bird, Chuck Dipiero, Cisco Jimenez, Cj Cramer, Claes Dannbeck, Claes Florvik, Claire Carré, Claire Loudis, Claudio Tanci, Claus Bornich, Clay Gardner, Clayton Fugate, Clayton Goad, Clint Doyle, Clint Edmonson, Clint Harvey, Clint Shulenski, Clint Simonsen, Clint Williams, Clyde Austin Wallace, Cody Campbell, Cody Custis, Cody Dodds, Cody Fink, Cody Julitz, Cody Kiwaczyk, Cody Mackay, Cody McNally, Cody Powell, Cody Wurth, Colby Elliott, Cole Henley, Colin Bacon, Colin Clark, Colin Dunn, Colin Fredericks, Colin Jessup, Colin Pyle, Colin Urbina, Colja Majewski, Conan L James, Conan Mckegg, Connie Koorevaar-Goecks, Conny Delshagen, Conny Odengrund, Conor Sexton, Conrad Bennett, Copernicus Crane, Corinna Vigier, Courtney Stapleton, Coy Lothrop, Craig Belcher, Craig Bonnes, Craig Campbell, Craig Sargent, Craig Spooner, Craig Tohill, Crystal Groves, Culver Dow, Curci Lucas, Curtis Andrews, Cydney Ferguson-Brey, Cynthia Cloutier, Daan Rami Y De Lille, Dacre-Wright Jean-Eudes, Dale Murchie, Damien Moineaux, Damon Gregory, Dan Akers, Dan Baron, Dan Chi, Dan Connolly, Dan Dineen, Dan Dorman, Dan Early, Dan Gard, Dan Grystad, Dan Hartranft, Dan Hembry, Dan Hope, Dan Massey, Dan Taylor, Dan Widrevitz, Dana Bayer, Dana Sheikholeslami, Daniel Alcazar Albaladejo, Daniel Bayer, Daniel Beathalter, Daniel Björk, Daniel Blakemore, Daniel Brandt, Daniel Brumleve, Daniel Chadborn, Daniel Comstedt, Daniel Darden, Daniel Davis, Daniel Demorior, Daniel E Tobin, Daniel Edvardsson, Daniel Ekerot, Daniel Eklund, Daniel Eklund, Daniel Elenius, Daniel Engström, Daniel Erickson, Daniel Ericsson, Daniel Gaghan, Daniel Garrett, Daniel Gill, Daniel Glover, Daniel Godfrey, Daniel Hallbäck, Daniel Holmbäck, Daniel Johnson, Daniel Jönsson, Daniel Knowles, Daniel Lambert, Daniel Lofton, Daniel Lundahl, Daniel Marmine, Daniel Martinez Garcia, Daniel Masters, Daniel Maxson, Daniel Mchattor, Daniel Mejia-Onat, Daniel Männikkö, Daniel Nilsson, Daniel Norton, Daniel Paquin, Daniel Paredes, Daniel Parker, Daniel Pomidor, Daniel Porsa, Daniel Schneider, Daniel Sidén, Daniel Sidsen, Daniel Sjögren, Daniel Sollis, Daniel Sundström, Daniel Svensson, Daniel Tunbridge, Daniel Walker, Daniel Warren, Daniel Watson, Daniel Westheide, Daniel Wilks, Daniel Williams, Daniel Wolf Roemele, Daniel Young, Daniela Richter, Daniele Lostia, Danielle Neary, Danil Potemkin, Danilo Lieder, Dannie Guldmann, Danny Atwood, Darby Eckles, Darien Liddell, Darin Dumez, Darin Rebertus, Dario Guzzeloni, Darlinda Casso, Darrel Lacheny, Darren & Kelly Sellars, Darren Aldredge, Darren Birt, Darren Burrows, Darren Edwards, Darren G Miller, Darren Green, Darren Hendrix, Darren Kramble, Darris Martin, Darryl Johnson, Dave Farmer, Dave Glennon, Dave Kerkhove, Dave Mccabe, David Ackerman, David Algiers, David Allison, David Altsäter, David Andrews, David Armstrong, David Bailey, David Bayer, David Beaudoin, David Bellinger, David Berger, David Bergkvist, David Bertolo, David Bradley, David Calvo, David Carlsson, David Cornish, David Duerschlag, David Engström, David Esbrí Molinas, David Eytchison, David Fernandez, David Fischer, David Foster, David Fry, David Fäldt Uppgård, David Gallo, David Gopsill, David Handley, David Harrison, David Hidalgo González, David J Bailey, David J. Bauer, David Jenkins, David Jones, David Keener, David Kelemen, David Key, David Klemens, David Kraft, David Lee Terhune, David Lewis Griffiths, David Liljebäck, David Lowell, David Magoc, David Male, David Malmström, David Nebauer, David Ng, David Offenwanger, David Paul, David Paul Guzman, David Rabbich, David Rippel, David Roe, David Ross, David Ruiz, David Sibley, David Snyder, David Sokolowski, David Starrett, David Stephenson, David Terhune, David Thoraus, David Turner, David Walker, David Wedin, David Wetterbro, David Wright, David Young, David Zardini, Davis Elkins, Davy Gerard, Dean Browell, Dean Reilly, Debaecker Clément, Declan Feeny, Deedra Hooker, Del Benjamin, Demian M Walendorff, Denis Allal, Denis Crucifix, Denis Prause, Denis Ryan, Dennis Bach Larsen, Dennis Raines, Derek Blair, Derek Burge, Derek Conley, Derek Deren, Derek Graden, Derek Guder, Derek Howard, Derek Rundell, Derek Stoelting, Derrick Bergeron, Devin Rozich, Devon McGrath, Devon Turi, Devyn Thomson & Samantha Scott, Diego Gámez Murillo, Dieter Zimmerman, Dikran Yazedjian, Dillon King, Diong Qiheng, Dirk Albrecht, Dirk Mederer, Dixie Ross, Dmitri Beldeninov, Dogan Ogreten, Dominic Amann, Dominic Badzik, Dominic Davis-Foster, Dominic Mooney, Dominic Remané, Dominik Aschenbrenner, Dominik Pielarski, Dominik Przybyla, Dominik Seemann, Don Prentiss, Donald Gardner, Donna Goldoff, Donovan Richard, Dorian Marcellin, Doug Hindson, Doug Pirko, Douglas Loader, Douglas Mawhinney, Douglas Shute, Douglas Thistle, Douglas Wilson, Dounon Jonathan, Doyce Testerman, Dr Timothy Dubois, Dr Tristan Marshall, Drew Chrisman, Drew Hildebrand, Drew Wendorf, Druilhe Sébastien, Duncan Gibbs, Duncan Law-Green, Duncan Usher-Mcgee, Dustin Daffron, Dustin Haese, Dustin Headen, Dustin Johnson, Dutil Julien, Dwight Gawehn, Dylan Distasio, Dylan Everett, Dylan Hawkins, Dylan Horrocks, Dylan Jones, Dylan Moran, Dylan Wanberg, Eamonn Auhney, Ed Bourelle, Ed Lynden-Bell, Edmond Courtoir, Edouard Bouvet, Edouard Cousse, Eduardo Chacon, Edward Gasper, Edward Mceneely, Edward Thatcher, Edwin Van Den Beemt, Edvinas Beinartas, Eetu Tuovinen, Egor Kudlatch, Einar Axelsson, Ela Gula, Elfriede Heck, Elgin J Adams, Eli Swihart, Elia Santi, Elias Örfjelt, Elijah Edmunds, Elin Balder, Eliott Hipeau, Elisa Lapini, Elizabeth Jaye, Elizabeth Patterson, Elliott Park, Elov Ivarsson, Elogio Alfaro, Elsa Kneupp, Emanuel Hellblom, Emely Nilsson, Emil Andersson, Emil Ekberg, Emil Gradén, Emil Hallman, Emil Pierre, Emil Tochev, Emil Österlund, Emilio Alban, Emily Pipkin, Emma Bergström Wuolo, Emma Ericsson, Emma Sundström, Emmanuel Ledrich, Emre Berge Ergenekon, Endre Fodstad, Enoch Starnes, Eric & Heather Miller, Eric Bonnet, Eric Brann, Eric Coates, Eric Conlon, Eric Davis, Eric Hampusgard, Eric Hand-Smith, Eric Johnson, Eric Kane, Eric Kervina, Eric M. Gomez, Eric Reardon, Eric Sands, Eric Schreffler, Eric Summers, Eric Tucker, Eric Vaughn, Eric Worthen, Eric X. Hammes, Erica Schmitt, Erich Menaughton, Erik Agsjö, Erik Albert, Erik Andersson, Erik Berggren, Erik Berglund, Erik Bohman, Erik Engberg, Erik Fors, Erik George Grotz, Erik Halén, Erik Hylander, Erik Höglund, Erik Ingersen, Erik Jonsson, Erik Karlsson, Erik Kullberg, Erik Lagerstedt, Erik Lagneback, Erik Lindblom, Erik Lundbom, Erik Marsja, Erik Mickols, Erik Nilsson, Erik Norén, Erik Peterson, Erik Samuelsson, Erik Singendonk, Erik Sundqvist, Erik Winbo, Erik Wollbrants, Erik Åkesson Kägedal, Erika Einarsson, Erika Svano, Erik-Jens Burlefinger, Erin Casteel, Erin Ellis, Erin Groenert, Erlend Van Der Haegen, Ernie Sawyer, Espen Andreassen, Esteban Gaspar Silva, Esther Love, Ethan Gladding, Ethan Harman, Ethan Hartman, Ethan Jackson, Ethan Overbaugh, Ethan West, Etienne Olieu, Ewa Scibor-Rylska, Evan Albright, Evan C Abrams, Evan J Louscher, Evan Miller, Evan Saft, Evangelos Bagiartakis, Evgeny Litvin, Eärendil Ebuske, Fabian Beens, Fabian Hinderer, Fabian Nitsche, Fabian Schulz, Fabio Bottoni, Fahad Mustafa, Faie Lantz, Fang Hao Chang, Farkas Tivadar, Fawaz Al-Hindi, Federico Ciapparelli, Federico Tempesti, Felipe Nogueira, Felix Frühauf, Felix Iversen, Felix Riiga, Ferdinand Grumme, Fergus Jack-Hinton, Fernando Delaguardia-Rodriguez, Filip Eriksson, Finbar Deane-Stott, Fischer Nordin, Florence Payette, Florent Cadio, Florent Chevalier, Florent Ruard-Dumaine, Florian Zeiter, Flume & Kraft, Forrest Lee Collins, Francesca Atherton, Francis L Tommaso, Francis Paulsson, Franck Andrieu, Francois Emilien, François Hardy, Francois Manichon, Frank Bartsch, Frank Bath, Frank Carr, Frank Lam, Frank Martin, Frank Pitt, Frank Taylor, Franklin Crosby, Franz Keim, Fraser Simons, Frazer Barnard, Fred Kiesche, Frederic Albers, Frederic Eßer, Frederic Joly, Frederic Frank, Frederik Metko, Frederik Vogel, Fredrik Blasberg, Fredrik Brander, Fredrik Dahlström, Fredrik Engfeldt, Fredrik Guy, Fredrik Hallin, Fredrik Hammar, Fredrik Hultin, Fredrik Håkansson, Fredrik Johansen, Fredrik Johansson, Fredrik Johansson, Fredrik Kammeier, Fredrik Lindholm, Fredrik Lindström, Fredrik Lyngfalk, Fredrik Nilson, Fredrik Palm, Fredrik Ringholm, Fredrik Segerback, Fredrik Sjöholm, Fredrik Stenesand, Fredrik Stridh, Fredrik Svensson, Fredrik Wik, Fredrik Åkerblom, Frei von Fräähsen zu Lorenzburg, Frida Svensson, Frost Holliman, Funda Erler, Gabor Heja, Gabriel Garcia, Gabriel Tapper, Gabriela Kravivka, Gabriela Zieľiška, Gabriele Berzoni, Gabrielle De Bourg, Gail Armstrong, Galen Pejeau, Gareth Clabrough, Gareth Dyer, Gareth Edwards, Gareth Hanrahan, Gareth Hay, Gareth Hodges, Garret Olds, Garrett Fitzgerald, Garrett Nay, Garrett Wilber, Gary Stephens, Gary Anastasio, Gary Blunt, Gary Bradley, Gary Kirkland, Gary Lucas, Gary Mayes, Gavin Jowers, Geir Øvrejorde Carlström, Gene Alexander, Geoffrey Rabe, Georg Hoffmann, George Jr Croucamp, George Krstic, George Pitre, George Strayton, George W Royer, Gerardo Lecaros, Gerardotto Herve, Gerd Zschätzsch, Gerrit Janssen, Gerry Conway, Ghislain Masson, Gianni Cascino, Gil Cruz, Gil Osterweil, Gildardo Triana, Giles Timms, Gilles Sultana, Giovanni Marin, Giovanni Pola, Gisle Kirkhaug, Glen R Taylor, Glenn Welsler, Glyn Owen, Glynn Seal, Google Inc., Gordon Cranford, Gordon Decker,

Gordon Richards, Graham Bailey, Graham Loosmore, Graham Meinert, Grant D Quattlebaum, Gras Sébastien, Greg Aldridge, Greg Baatard, Greg Betchart, Greg Chapin, Greg De Stefano, Greg Hayes, Greg Jensen, Greg M Leatherman, Gregg Bond, Gregory Gaston, Gregory Orozco, Gregory Ryczer, Greig Fraser, Grey Jenkins, Grzegorz Bereza, Guglielmo Mirone, Guido Schwichtenberg, Guillaume Degremont, Guillaume Marechal, Guillaume St-Pierre, Guillermo Caceres Reverte, Gunnar Hönig, Gunter Raffelsbauer, Gustav Dahlstrom, Gustav Hadin, Gustav Jansson, Gustav Nilsson, Gusten Thorsen, Guy Burns, Göran Lind, Göran Tyrén, Hae Chan Jung, Hakan Aldrin, Hal Mangold, Halil Volkan Hunerli, Hampus Viklander, Han Lim, Hank Cappa, Hanna Järvinen, Hannah Cohen, Hannah Crossan, Hannes Leijon, Hans Christian Asmusen, Hans Felsten, Hans Månsson, Harald Eckmüller, Harald Hellerud, Harald Hermodsson, Harald Wagener, Harley Denham, Harley Gardner, Harm-Diercks Gronewold, Harrison Amyotte, Harrison Levans, Harrison Moenster, Harry Danby, Harvey Clarke, Harvey Gent, Hayden Ockey, Hayley Ng, Hazel King, Heather Boyle, Heather Reid-Murray, Hector Jetajobe, Hector T Cris찬호, Heikki Leppänen, Helder Araújo, Helge Fransson, Helge Willkowi, Hendel Thistlepot, Hendrik-Jan Gubbelmans, Henning Kage, Henric Sikström, Henrik Arborén, Henrik Bergendahl, Henrik Ganard, Henrik Gustafsson, Henrik Gäredal, Henrik Hansson, Henrik Hinrichs, Henrik Jernstedt, Henrik Nilsson, Henrik Ripa, Henrik Schmücker, Henrik Skog, Henrik Sundset, Henrik Warpefelt, Henry Aspenryd, Henry Hellanmaa, Herbelleau Frederic, Herman Duyker, Herman Langland, Hirofumi Suzuki, Hohner Henriett, Holger Hansch, Holly Duff, Hong Yang Shen, Horrible Games, Hourtoulle, Houston Newman, Huck Loic, Hunter Lewis, Hyacinthe Khodja, Håkan Björk, Håkan Jonsson, Håkan Jonsson, Håvard Christensen, Iain Rudge, Iain Smedley, Ian Allen, Ian B Warner, Ian Barbella, Ian Bryant, Ian David James Hess, Ian Edberg, Ian Gunther, Ian Kelly, Ian Kremer, Ian Paczek, Ian Richmond, Ian Roll, Ian Thomas, Ida Nilsson, Iesha D Lyle, Iga Ewa Smoleńska, Ignacio Rodriguez Dominguez, Ignacy Trzewiczek, Indigo Pohlman, Ines Kunzendorf, Ingo Arendt, Ingo Beyer, Ingo Burghardt, Ingolf Schäfer, Ingrid Lundgren, Ingunn Hammer-Olsen, Insha Fitzpatrick, Isabella Sooma De Oliveira, Isak Alderblad, Isak Martinsson, Ismael Diaz Sacaluga, Ivan Devyatko, Ivan Rodriguez Tena, J Swaffer, J Thorpe, Jaarik Abels-Smit, Jack Bayliss, Jack Brayall, Jack Feasey, Jack Graham, Jack Gulick, Jack Hartley, Jack Hodges, Jack Knight, Jack Krause, Jack Mclaughlin, Jackson Hyde, Jacob Alexandrowiz, Jacob Björkman, Jacob Carpenter, Jacob Derby, Jacob Garfin, Jacob Golding, Jacob Hamilton, Jacob Jaskov, Jacob Lockyer, Jacob Mass, Jacob Nisser, Jacob Reed, Jacob Rosén, Jacob St.Clair, Jacob Torráng, Jacob Vanlandingham, Jahan Sohrabi, Jaime Fenton, Jaime Matthew, Jake Brick, Jake Harrison, Jake Linford, Jake Tucker, Jakob Bak, Jakob Isebäck, Jakob Koc, Jakob Peter Christiansen, Jakob Sommer, Jakob Ben, Jakob Cysz, James Ashman, James Barratt, James Beall, James Biddall, James Boldock, James Chodes, James Crowder II, James Dale, James Dawes, James Dibenedetto, James Dovey, James F Juden Jr, James Fallon, James Firth, James Goodnight, James Harcastle, James Harness, James Kenny, James Knevit, James Lodge, James Malloy, James Minot, James Nelms, James Newman, James P Sauers III, James Pierson, James Pilcher, James Pollock, James Powell, James Purdum, James Reeher, James Ritter, James Roberts, James Rothwell, James Sherlock, James Stowe, James Stryker, James Sugrue, James W. Armstrong-Wood, James Wheeler, James Widdowson, James Young, Jameson Cunningham, Jamie Boulton, Jamie Brace, Jamie Gregory, Jamie Hurt, Jamie N Donelson, Jamie Vann, Jan Egel Bjuene, Jan Formánek, Jan Ingemar Ohlsson, Jan Karell, Jan Kärro, Jan Lundquist, Jan Metzger-Sober, Jan Olsen, Jan Richter, Jan Rosa, Jan Rutenkolk, Jan Salmi, Jan Wahlström, Jane Lee, Jan-Fredrik Wahlin, Jan-Henrik Friedrichs, Janne Saha, Janne Vuorenmaa, Jan-Olof Johansson, Janos Honkonen, Janus Bo Lundager, Jared Anderson, Jared D. Carlisle, Jared Davies, Jared E. Haines, Jared Isle, Jared Shurin, Jared Washburn, Jared Westfall, Jari Mattle, Jarle Waage, Jarno Harmaala, Jarry E Anderson, Jarry Maxime, Jansen Johns, Jansen Stengel, Jasmine Rae Friedrich, Jason A Lescalleet, Jason And Kai Wodicka, Jason Balslew, Jason Barr, Jason Barrett, Jason Buchanan, Jason Childs, Jason Durall, Jason Erb, Jason Flowers, Jason Geist, Jason Hall, Jason Hall, Jason Heath, Jason Hewett, Jason Jordaán, Jason Kapalka, Jason Kohlman, Jason Leinen, Jason Lutes, Jason March, Jason Middleton, Jason Neff, Jason Nguyen, Jason Olsan, Jason Rosenblatt, Jason Searcy, Jason Stark, Jason Turner, Jason Unck, Jason Wall, Jason Westrick, Jasper Love, Javier Arteagoitia Garcia, Javier Fonseca, Jay Marsh, Jay Sharpe, Jean-Baptiste Perrin, Jean-Christophe Rannou, Jean-François Beney, Jean-François Juneau, Jean-Philippe Malouin, Jeff Carey, Jeff Gray, Jeff J Kowalski, Jeff Levine, Jeff Mindlin, Jeff Rupard, Jeff Wagner, Jeffrey Cross, Jeffrey D'ambrosio, Jeffrey Doon, Jeffrey Doran, Jeffrey Scott James, Jeffrey Williams, Jelle Spanjaard, Jen Woodhouse, Jenni Sands, Jennifer Goldstein And David Smucker, Jennifer Landrum, Jenny Telles, Jens Alm, Jens Andreasson, Jens Berthelsen, Jens Fabricius, Jens Gustafsson, Jens Hoff, Jens Horstmann, Jens Langsjoen, Jens Mebius, Jens Omland, Jens Rydholm, Jens Thorup Jensen, Jens Winship, Jensina Mart, Jens-Petter Palmqvist, Jeon Young Hyeon, Jeppe Norsker, Jerad Mullicane, Jeremiah Dwyer, Jeremiah Gusha, Jérémie Poidevin, Jeremie Quenet, Jeremy Andrussyzyn, Jeremy Fay, Jeremy Hall Spence, Jeremy Hargrove, Jeremy Mortis, Jeremy Robinson, Jeremy Siemon, Jeremy Skalin, Jeroen Boumans, Jeroen Ruigrok Van Der Werven, Jerome Van Epps, Jeromy Korf, Jerry Weiler, Jesco Hoffmann, Jesper Axelsson, Jesper Cockx, Jesper Huor, Jesper Nilsson Cyren, Jesper Nordström, Jesse Brown, Jesse Campbell, Jesse Goodman, Jesse Grier, Jesse Kiviniitty, Jesse Mungle, Jesse Ortiz, Jesse Vining, Jessica Bryers, Jessica Fredriksson, Jessica Taylor, Jez Gray, Jim Austerman, Jim Calabrese, Jim Delrosso, Jim Dewey, Jim Pinto, Jim Thompson, Jim Todd, Jimmy Hedin, Jimmy Kjellström, Jimmy Lidén, Jimmy Ringkvist, Jo Pender, Joachim Belltran, Joachim Enger Halvorsen, Joachim Pileborg, Joachim Spörri, Joacim Melin, Joakim Almgren, Joakim Demiri, Joakim Johnander, Joakim Sellberg, Joakim Spångberg, Joakim Söderberg, Joakim Wendell, Jobi Johansson, Joe Aguayo, Joe Bausch, Joe Hill, Joe Morrissey, Joe Persons, Joe Robbins, Joel Furze, Joel Gerlach, Joel Hafner, Joel Riendeau, Joel Ryan Dobson, Joel Sandström, Joel Staaf Hästö, Joel Stelzleni, Joel Van Egmond, Joel Vodola, Joel Östlund, Joerg Diener, Joerg Sterner, Joern Hagerup, Johan Bergsten, Johan Björnell, Johan Ejermark, Johan Fogelqvist, Johan Haglund, Johan Hagman, Johan Hansson, Johan Kyalander, Johan Köhler, Johan Larsby, Johan Lindfors, Johan Lohmander, Johan Moritz, Johan Nilsson, Johan Nohr, Johan Nyberg, Johan Olofsson, Johan Persson, Johan Rahm, Johan Rapp, Johan Rundstrom, Johan Rönnlund, Johan Salomonsson, Johan Skog Hallgren, Johan Stein, Johan Stromberg, Johan Storm, Johan Thilander, Johan Wallenborg, Johan Westerlund, Johan Östling, Johanna Larnemark, Johanne Skjerven, Johannes Avaheden, Johannes Axner, Johannes Daging, Johannes Keukelaar, Johannes Kornfeller, Johannes Kåre Rasmussen, Johannes Nilsson, Johannes Olofsson, Johannes Westlin, John A W Phillips, John A. Grzybowski, John Airaksinen, John Andersson, John Boran Jr., John Broglia, John Bruins, John Chambers, John Demic, John Doyle, John Egerter, John English, John G Doyle, John Green, John Hamilton, John Holmes, John J Wick, John K Mehrholz, John Kasab, John Kish, John Kless, John Layton, John Lile, John Löfgren, John M. Kahane, John Marron, John Mcclroy, John Pate, John Patrick, John Prych, John Reiber, John Roberts, John Sanchez, John Shulters, John Simpson, John Snee, John Souders, John Stanhope, John Weseloh, John Wilcox-Beney, Johnathan Bingham, Johnathan Lyon, John-Luke Peterson-Trzos, Johnny Burlin, Johnny Sörensson, John-Paul Temple, Johnson Pham, Jon Chad, Jon Cowan, Jon Davenport, Jon Metz, Jon Nessmar, Jon Smejkal, Jonas Antonsson, Jonas Eliasson, Jonas Ferry, Jonas Gustafsson, Jonas Hamberg, Jonas Hansson, Jonas Holmstén, Jonas Jenkins, Jonas Larsson, Jonas Laurell, Jonas Lidén, Jonas Lindström, Jonas Loskyll, Jonas Mockelstrom, Jonas Nilsson, Jonas Olsson, Jonas Page, Jonas Persson, Jonas Petersson, Jonas Rasmussen, Jonas Schiöth, Jonas Sellergren, Jonas Skantz, Jonas Stallmeister, Jonatan Gertler, Jonathan Arnould, Jonathan Bartel, Jonathan Beamon, Jonathan Breese, Jonathan C. Jones, Jonathan Caudill, Jonathan Cormier, Jonathan Deitch, Jonathan Duryea, Jonathan Edwards, Jonathan Faulkner, Jonathan Finke, Jonathan Fish, Jonathan Galvez, Jonathan George C/O Pho U, Jonathan Gilmour, Jonathan Johansson, Jonathan Lambertson, Jonathan Moore, Jonathan Muckala, Jonathan Nalder, Jonathan Pam, Jonathan Robb, Jonathan Schmalzer, Jonathan Serritos, Jonathan Sharp, Jonathan Sieders, Jonathan Sward, Jonathan Tillman, Jonathan Tinsley, Jonathan Dyer, Jonca Fabien, Jonnie Hedqvist, Jon-Peter Sacko, Joonas Iivonen, Jordan Duffy, Jordan Hicks, Jordan Maccarthy, Jordan Pipitone, Jordan Shiveley, Jordan White, Jorden Varjassy, Jordi Aldegue, Jordi Civit Quiterio, Jorge Albor, Jorge Carrero Roig, Jorge Garcia, Jorge Lancis, Joris Van Der Vorst, Jose A Troche, Jose Calvo Muñoz, Jose Daniel Garcia, José David Díaz Martín, Jose Luis Perez Zapata, Jose Roque Roman Guadarrama, Joseph Arnaud, Joseph Becker, Joseph Begay, Joseph Branham, Joseph Cacioppo, Joseph Connell, Joseph Consavage, Joseph E Mills, Joseph Green, Joseph Hernandez, Joseph Hodlin, Joseph Jopling, Joseph Piepiora, Joseph Thater, Joseph Wodarski, Joseph Zadeh, Joseph Zajaczkowski, Josh French, Josh Hadden, Josh Houser, Josh Longfellow, Josh Look, Josh Nickerson, Josh Reynolds, Josh Riggins, Josh Storey, Josh Terrell, Joshua Alkema, Joshua Archer, Joshua Benner, Joshua C Kitchens, Joshua Gray, Joshua Heath, Joshua Holland, Joshua Louderback, Joshua M Potosky, Joshua M Turner, Joshua Mccowan, Joshua Mcgrath, Joshua Peter Hill, Joshua Ramsey, Joshua Ridsen, Joshua Smith, Joshua Velo, Joshua Work, Josiah Callinan, Josie Khampheng, Josu Izco, Josua Grawitter, Jouka Matilla, Juan Miguel Antón Santos, Judith Griffith, Juergen Mayer, Juhana Petterson, Jukka Sorsa, Jukka Varjojuuri, Jules Beaumier, Julia Acheson, Julia Black, Julian Hofmann, Julian Ho-Yin Lam, Julian Stanley, Julian T St. Pierre, Julian Tysoe, Julian Vandenberg, Julie Carlile, Julien Corroyer, Julien Kaspar, Julien Rothwiller, Juliet Cooper, Jussi-Pekka Jokinen, Justin Braithwaite, Justin Bridges, Justin Pentress, Justin Francom, Justin French, Justin Groselose, Justin Jarrah, Justin Kelly, Justin Larose, Justin Mcmahan, Justin Richmond, Justin Smith, Justin Stevens, Justin Tarazon, Justin Wilson, Juuso Laitinen, Jyan C Delamotte, Jörg Sischka, Jörgen Karlsson, Jürgen Niemi, Jörgen Søreide, Jörn Kiwitt, Jörn Thesen, K. Gisler, Kadeem Warren, Kai Günster, Kai Jones, Kaj Årstrand, Kaleton Martinson, Kamin Vassilos, Karen Neil, Karen Rodger, Karim Gouyette, Karim Zatout, Karina Burenko, Karissa Griffin, Karl Abrahamsson, Karl B. Fischer, Karl D. Brown, Karl Deckard, Karl Gustav Georgsen, Karl J Brown, Karl Johnson, Karl Krantz, Karl Larsaeus, Karl Lloyd, Karl Rodriguez, Karl Wassholm, Karl-Eddie Brattgjerd, Karl Emil Norberg, Karlheinz Wegscheider, Karl-Johannes Henricson, Karsten Voigt, Kasper Esven Skovgaard, Kasper Vestergaard Haahr Smidt, Kat Horton, Kath Grahn, Katherine Burright, Katherine Burton, Katie Friel-Russell, Katie Roe, Katie Voss, Katrin Dahlbäck, Katrina Storey, Kawa Zolfagary, Kayla Rusnell, Keira Marti, Keith Baker, Keith Catalano, Keith Dickens, Keith Duggins, Keith Garrett, Keith Quinn, Keith Rankine, Keith Sosebee, Keith Woodsum, Kelly Hart, Ken Finlayson, Ken Lowery, Ken Marqueteecken, Ken Robinson, Ken Tremaine, Ken Truax, Kendal Miller, Kenneth Ball, Kenneth D. Miller III, Kenneth Ellegaard Andersen, Kenneth Norgaard, Kenny Krokeide Unneland, Kerry Bullock, Kevin Coleson, Kevin Dietz, Kevin E Mowery, Kevin Henson, Kevin Heuer, Kevin Hong, Kevin Hutchison, Kevin Klump, Kevin Krieser, Kevin Lemke, Kevin Maag, Kevin Malantic, Kevin Martineau, Kevin Mauro, Kevin Ryan, Kevin Shipley Jr, Kevin White, Khannan Suntharam, Ki Mau, Kieran Walsh, Kieron Smith, Kilian Fladung, Kim Alvelius, Kim Andre Østergaard, Kim Dallaire, Kim Eriksson,



Kim Isaacs, Kimberley Poole, Kimble West, Kimmo Warma, Kip Corriveau, Kiraah Grandberry, Kirk Barrett, Kirk Chapman, Kirsten Harper, Kit Boyer, Kitsune Magyar, Kjell Atle Mosbrun, Kjetil Kverndokken, Klas Holmgren, Klas Lindberg, Klas Thuresson Eliasson, Klaus Oddenes, Klaus Ole Kristiansen, Klaus Ritter, Knopf Sébastien, Konrad Sebon, Konstantin Von Portatius, Korey Enright, Kostantis Bamidis, Kris Pelley, Kris Vanhoyland, Kristel Nyberg, Kristen McClure, Krister Persson, Kristian Axelsund, Kristian Helenelund, Kristian Johansson, Kristian Widén, Kristian Williams, Kristof Klee, Kristoffer Abraham Lindh, Kristoffer Axiö, Kristoffer Björkman, Kristoffer Dyer, Kristoffer Fahlgren, Kristoffer Karlsson, Kristoffer Kiil, Kristoffer Warden, Kristopher Leeke, Kurt Guertin, Kurt Wasserman, Kutseva Anna, Kylar Henderson, Kyle B Schewe, Kyle Crivello, Kyle Devich, Kyle Fehr, Kyle Key, Kyle Mackay, Kyle Mohen, Kyle O'mara, Kyle Patterson, Kyle Porter, Kyle Thompson, Kyler Gilmore, Lachlan Smith, Lacroix, Lainé Nathan, Lance Wentz, Lance Wilson, Lance Vincent Wells, Lance Yerelien, Landon Donoho, Lanneret Benoit, Lapenna Mathieu, Laramee Geoffrey, Larry Anderson, Larry Lamalfa, Larry White, Lars Björndahl, Lars Elmik, Lars Jandel, Lars Lykta, Lars Nevalainen, Lars Nohrstedt, Lars Pajander, Lars Scharrenberg, Lars Wikman, Lars Åkesson, Lars-Emil Silvstäl, Lassi Seppälä, Laura Barnhart, Laura Gonzalez, Laura Pershern, Laura Zoboli, Lawrence Glass, Lawrence Oberst, Le Poupon Yannick, Leah White, Leahna Hoxie, Leanne Kelly, Lechenne Stephane, Lee Cooke, Lee Rosenbaum, Lee Swift, Leesa Hanagan, Leigh Ann Kimes, Leigh Stevend, Lenn Viberg, Lennart Jansson, Lennart Rund, Lenore Wagner, Leo Benkel, Leo Borg, Leo Cook, Leo Jenick, Leonard Goulds, Leonard Ogrady, Leonardo Andrés Catalano Iniesta, Leonardo Barragan, Léoni Widerberg, Leslie Hammond, Leszek Zielinski, Levavasseur Gaspard, Levi Fleming, Lewis Clark, Lewis Fowler, Lex Griffiths, Liam Girard, Liam Humphries, Liam Sharp, Liam Willson, Liam Wooding, Liberty O'dell, Liesbeth Cuyppers, Lijah Robinson, Lin Wyeth II, Linda Cronsten, Linnea Mathies, Linus Andersson, Linus Gustavsson, Linus Hedenberg, Linus Sormunen, Linus Ålander, Lisa Dörfler, Livia Von Suco, Ljubisa Lukic, Lobazov Denis, Logan Dwight, Logan Fox, Logan Heathcoe, Logan Morey, Logan Pendergrass, Loïc Girardier, Lorin Wood, Lorraine Donaldson, Louis Bennett, Louis Billings, Louis D Hetrick, Louise Baaz, Love Fagerstedt, Love Lustig, Love Löfdahl, Love Silfwerplatz, Lowell Fish, Lowell Francis, Luc Brassé, Luc Deutschmann, Luca Capecchi, Luca Neukom, Luca Ungaro, Lucas Borges Dos Santos, Lucas Curell, Lucas Fischer, Lucas Paste, Lucas Ramström, Lucas Skrdlant, Lucas Whyte, Luca Rognelund, Ludvig Carlsson, Ludvik Urban, Luis Ernesto Caceres Ruiz, Luis Hernandez Donadeu, Luis Pavel Gomez Valenzuela, Lukas Mcnamara, Lukas Pålsson, Lukasz Koczocik, Lukasz Redynk, Luke Cunningham, Luke Dodge, Luke Easter, Luke Hagan, Luke Hardy, Luke James Sabljak, Luke Patfoot, Luke Stenberg, Luke Stowell, Luke Walker, Luke Wiltshire, Lutz Ohl, M N Curlee, Mackenzie Foxall, Madelyn Chappell, Magda Rudnikowska, Magnus Borg, Magnus Eriksson, Magnus Friberg, Magnus Gillberg, Magnus Granberg, Magnus Jagerstrom, Magnus Karlsson, Magnus Larsson, Magnus Lekberg, Magnus Lie Hetland, Magnus Lundborg, Magnus Lundkvist, Magnus Löf, Magnus Selmemo, Maïke Krächan, Majdi Badri, Malbos, Malcolm Edwards, Malmström, Malte Breuer, Man Pak Hang, Anakin, Manoël Trapier, Manou Gottschalk, Manuel Bedouet, Manuel Dornbusch, Manuel Manger, Manuel Moradiellos Corpus, Marc Chretien, Marc Lancaster, Marc Mackin, Marc Müller, Marc Oliver Schneeberger, Marc Pantel, Marc Pilgaard, Marc Ransome, Marc Van Wanrooij, Marc-André Monette, Marco A. Valerio, Marco Beltramino, Marco De Marinis, Marco Grosso, Marco Pedrana, Marco Rafalá, Marco Tavian, Marco Weissfennig, Marcus Brissman, Marcus Burggraf, Marcus Fernberg, Marcus Flodin, Marcus Fransman, Marcus Gabriel Fors, Marcus Hast, Marcus Hellberg, Marcus Henriksson, Marcus Igarashi, Marcus Mccoy, Marcus Noble, Marcus Schönbeck, Marcus Smith, Marcus Stahl, Marcus Uhrvik, Marcus Vesterberg, Marcus Wirebrand, Mareike O'neil, Margaret Geiger, Maria And Henri Laine, Maria Högberg, Maria Markenroth Nordström, Mario Croner, Mario Milioti, Marius Crowne, Mariusz Kutek, Mark Amurao, Mark Bruce, Mark Burton, Mark Cox-Palmer, Mark Davis Jnr, Mark Delsing, Mark Drew, Mark E Thompson, Mark Eberhardt, Mark Ewing, Mark Falvo, Mark Fenlon, Mark Grehan, Mark Heggen, Mark Hopkins, Mark Johnson, Mark Laing, Mark Lane, Mark Lewis, Mark Mckibben, Mark Miller, Mark Nettle, Mark Nunn, Mark Phillippi, Mark Poff, Mark Purkapple, Mark Rathbun, Mark Sadowsky, Mark Shear, Mark Stafford, Mark Story, Mark Szarek, Mark Turner, Mark Wallace, Mark Van Elswijk, Markku Tuovinen, Marko Niskanen, Markus Hallström, Markus Johnson, Markus Kothe, Markus Linderum, Markus Lütkemeyer, Markus Minkinen, Markus Nord, Markus Plötz, Markus Sanderfelt, Markus Schönell, Markus Svensson, Markus Tenghall, Markus Tuppurainen, Markus Wagner, Markus Widmer, Marley Dizdzelvalle, Marshall Jacobson, Marshall Miller, Martha Van Drunen, Martin Ackerfors, Martin Bengtsson, Martin Bourque, Martin Brosner, Martin Coborn, Martin Cutbill, Martin Fors, Martin Foster, Martin Garland, Martin Grape, Martin Hall, Martin Insulander, Martin Jarl, Martin Johansson, Martin Jonsson, Martin Kasä, Martin Kölbl, Martin Larsson, Martin Monrad, Martin Månson, Martin Nichol, Martin Olsson, Martin Rennie, Martin Schwarz, Martin Stenmarck, Martin Svensson, Martin Söderberg, Martin Tulloch, Martin Weld, Martin Venaas, Martin Zackrisson, Marvin Langenberg, Mary Salmonsén, Mason Jackson, Mathew Fisher, Mathew Hargrove Farabee, Mathias Forsmark, Mathias Green, Mathias Palmberg, Mathieu Brunet, Mathieu Lapierre, Mats Rytther, Mats Sjögren, Mats Sjövall, Matt Birdsall, Matt Conn, Matt Conroy, Matt Keyser, Matt Laband, Matt Leitzin, Matt Macgregor, Matt Morris, Matt Paine, Matt Snodgrass, Matt Sturm, Matt Warren, Matt Winter, Matt Wiseman, Matteo Noti, Matthew Barker, Matthew Bauer, Matthew Bernard, Matthew Blaszczynski, Matthew Buist, Matthew Caron, Matthew Clarke, Matthew Coote, Matthew Deturck, Matthew Dickson, Matthew Dodds, Matthew Fairfax, Matthew Farmer, Matthew French, Matthew Gallo-Walsh, Matthew George, Matthew Guilliams, Matthew Henley, Matthew Hobbs, Matthew Jensen, Matthew Kay, Matthew Kirby, Matthew Krous, Matthew L Davis, Matthew Molloy, Matthew Orwig, Matthew Ruane, Matthew Sanders, Matthew Sears, Matthew Sochocki, Matthew Stevenson, Matthew Taylor, Matthew Townsend, Matthew W. Sutton, Matthew Wang, Matthew Wasiak, Matthew Watkin, Matthew Wetzel, Matthew Widener, Matthew Vieyra, Matthew Wood, Matthias Kleindienst, Matthias Pall Gissurarson, Matti Jääro, Mattias Ahlberg, Mattias Andersson, Mattias Arvola, Mattias Berglund, Mattias Bergman, Mattias Erichsén, Mattias Falck, Mattias Henriksson, Mattias Johansson, Mattias Ludvigsson, Mattias Petter Johansson, Mattias Sundling, Mattias Swing, Matty, Mauno Joukamaa, Maurice Strubel, Mawson Tilley, Max Christiansson, Max Downton, Max Gröntgens, Max Hardenbrook, Max Haskvitz, Max Herngren, Max Herzl-Betz, Max Norin Barrhäll, Max Snider, Max Verloop, Max Werner, Max Zomborski, Maxim Grunewald, Maxime Pépin, Maximilian Reichardt, Megan Matteson, Megan Willis, Mel White, Melanie Hall, Melissa Yenty, Micael Fryksäter, Micael Åkesson, Michael Auzinger, Michael Bedggood, Michael Ben Silva Iii, Michael Bernhard, Michael Berthiaume, Michael Bowman, Michael Brand, Michael Brandolino, Michael Brown, Michael Chandler, Michael Charge, Michael Clelland, Michael Cobb, Michael Collins, Michael Cosimano-White, Michael Curtis, Michael Dulock, Michael Eland, Michael Fox, Michael Georges, Michael Glennemo, Michael Goodrick, Michael Grasegger, Michael Heilemann, Michael Heinsohn, Michael Hemmingsson, Michael Hjerpe, Michael Hunt, Michael J Perry, Michael Jacob Burns, Michael Kwan, Michael Leader, Michael Lizardi, Michael Lord, Michael Losure, Michael Marshall, Michael Miley, Michael Miller, Michael Murray, Michael Nevarez, Michael Obrien, Michael Ordridge, Michael Ostermaier, Michael Owen Hill, Michael Parker, Michael Prescott, Michael R Knutson, Michael Ramsey, Michael Rodino, Michael Ruth, Michael S Seman, Michael Sands, Michael Scott, Michaël Servotte, Michael Seymour, Michael Simonioello, Michael Skelton, Michael Springer, Michael Stahre, Michael Surbrook, Michael Szczepaniak, Michael Trevino, Michael Williams, Michael Wuttke, Michaeljon Hayden, Michal Klosowski, Michal Skwarek, Michal Zeman, Michele Masini, Michelle Borden, Michiel Barten, Mick Moss, Miguel Courchesne-Perras, Mihai Vancea, Miika Turtiainen, Mika Robert Pehkonen, Mikael Almstedt, Mikael Andersson, Mikael Bergström, Mikael Brauer, Mikael Dahl, Mikael Degerfält, Mikael Eriksson, Mikael Falk, Mikael Haglund, Mikael Hansson Warhuus, Mikael Hedman, Mikael Hedström, Mikael Jakobsson, Mikael Jansson, Mikael Kilgren, Mikael Lundgren, Mikael Nordström, Mikael Theorin, Mikael Tysvær, Mikael Widenfalk, Mike Bowie, Mike Button, Mike Cupples, Mike Delaney, Mike Foster, Mike Gerth, Mike Hall, Mike Pereira, Mike Pierce, Mike Poon, Mike Schulenberg, Mike Weber, Mike Willis, Mikel Matthews, Mikelis Zalais, Mikey Hermann, Mikkel Rasmussen, Mikko Kuosa, Mikko Parviainen, Milan Garcia, Milan Janosik, Miles Mcmahan, Mille Björkman, Milosz Golebiewski, Milton Tegebjer, Mischa D Krilov, Miss Dora Bucknole, Mitch Haggman, Mitchel Bonnema, Mitchell Fensome, Moazzam Ullah, Moe Lane, Mohit Sadhu, Morgan Ellis, Morgan Hazel, Morgan Hughes, Morgan Ivarsson, Morgane Ferreira Coelho, Morgane Munns, Morten Boye Amundsen, Morten Greis Petersen Fakkelskov, Morten Strårup, Murl E Westheffer, Muura Parkkinen, Måns Broman, Mårten Björk, N Dixon, Nat Barmore, Nate Gulizia, Nathan Anderson, Nathan Bisker, Nathan Emery, Nathan Hill, Nathan Hillen, Nathan Mezel, Nathan Miller, Nathan Raj, Nathan Reed, Nathan Streper, Nathan Trail, Nathan Wickham, Nathan Yeoman, Nathaniel Hicks, Nathaniel Dozier, Nathaniel Roth, Nathaniel Schafer, Nathaniel Welchert, Neal Obermeyer, Neal Rasmussen, Neil Anderson, Neil Fasteen, Neil Gooze, Neil Laird, Neil Martin, Neil Mason, Neil McGurk, Neil Munro, Neil Thompson, Newt Newport, Niall Gordon, Niall Ogrady, Nic Ager, Nic Durham, Nicholas Hayhoe, Nicholas Hopkins, Nicholas Kerr, Nicholas Middleton, Nicholas Patrick Bloom, Nicholas Poonamallee, Nicholas Rasmussen, Nicholas Roach, Nicholas Scusa, Nicholas Schmidt, Nicholas Sukalac, Nicholas Zakhar, Nick Clements, Nick Demaagd, Nick Eden, Nick Herrmann, Nick Jones, Nick Kupiec, Nick Lange, Nick Murray, Nick Pitman, Nick Rowe, Nick Trettel, Nick Winley, Nicklas Andersson, Nicklas Andersson, Nicklas Ohlsen, Niclas Ryberg, Nico Grupp, Nico Tzieply, Nicola Mcblane, Nicolas Berkowitsch, Nicolas Christakis, Nicolas Jamain, Nicolas Phillips, Nicolas Roos, Nicolas Rouanet - Citymeo, Nicole Carlson, Nicolette Tanksley, Niels Højgaard Sørensen, Nigel J Kim, Nigel Phillips, Nigel Soederhuysen, Nigel Wright, Nik Mennega, Niki Corradetti, Nikkolai Miller, Nikki Lemon, Niklas Backer-Meurke, Niklas Brandt, Niklas Fällmar, Niklas Herrström, Niklas Jalmerud, Niklas Lindblad, Niklas Martin Gustavsson, Niklas Meurling, Niklas Nilsson, Niklas Norén, Niklas Widell, Niko Silvennoinen, Nikolai Kotchetkov, Nikolai Voiloshnikov, Nikolaos Papanikolaou, Nikolaos Stamelos, Nils Löw, Nils Wellander, Nils Åström, Nils-Erik Johansson, Nina Moritz, Noah Brummer, Noah Jacobus, Noah Plunkett, Noah Soudrette, Norman Kummer, Norman Walsh, Ola Lantz, Ola Persson, Ole Morten Eriksen, Ole Sandbæk Jørgensen, Ole Krapiłskiy, Oleksandr Kotovskov, Olive Roberts, Oliver Brackenbury, Oliver Dabnor, Oliver Gross, Oliver Jönsson, Oliver Rankloo, Olivier Bos, Olivier Lefebvre, Olivier Murith, Olle Eklund, Olle Jonsson, Olle Sahlin, Olly Hill, Olof Hägglund, Olof Joensson, Olow Nyman, Oly Därke, Omari Brooks, Orlando Hill, Oscar Hafvenstein, Oscar Ima, Oscar Rios, Oscar Sahan Reguant, Oskar Christensson, Oskar Dahlbom, Oskar Dranske, Oskar Rognäs, Ota Ulu, Owen Goss, Owen Harris, Owen Mcgauley, Owen Robinson, Paal Mann, Pablo Gallastegui, Pablo Hernández, Pablo López Aránguez, Pablo Sancho,

Paige Winburne, Panificio Zanini - Emanuele Bonomo, Parker Abbott, Parker Kasewitz, Pascal Koos, Pascal Sutter, Pasi Heinonen, Pasquini Chiara, Patrice Esmieu, Patrice Mermoud, Patrick Barger, Patrick Barry, Patrick Birtles, Patrick Dunn, Patrick Dwyer, Patrick Gamblin, Patrick Gilmartin, Patrick Healey, Patrick Jarman, Patrick Kiefer, Patrick Kraft, Patrick Mcgeachie, Patrick Ogenstad, Patrick O'rielly, Patrick Redding, Patrick Schwiener, Patrick Simmons, Patrick Walsh, Patrick Wright, Patrick Zadnik, Patrick Byhmer, Patrick Gustafsson, Patrick Hermansson, Patrick Johansson, Patrick Lif, Patrick Nordebo, Patrick Olterman, Patrick Páfvelsson, Patrick Spänning Westerlund, Patrick Stroem, Patrick Svensson, Patrick Adamski, Paul Aubry, Paul Bendall, Paul Corbin, Paul Currie, Paul Davies, Paul Dipastina, Paul Dodson, Paul E Goodman, Paul Epstein, Paul Garrett, Paul Granich, Paul Hales, Paul Heid, Paul Hodgeson, Paul John Davis, Paul Johnson, Paul Künnap, Paul M Beakley, Paul Magee, Paul Martens, Paul Ouderkirk, Paul Pod, Paul Rivers, Paul Stöwer, Paul Tomes, Paul Wilde, Paul Vogt, Paul Yee Han Yuen, Pauline Högh, Paulo Piccolomini, Pawel Kubiak, Pawel Szczkowski, Pawel Sokolov, Pawel Zdanowski, Paval Rabatin, Pc Thornton-Smith , Pedro Gil, Pedro Pablo Calvo Morcillo, Pekka Viklund, Penné, Peppe Bergqvist, Per Blom, Per Håkansson, Per Larsson, Per Mevius, Per Olofsson, Per-Erik Andel, Per-Gunnar Valegård, Per-Ingemar Andersson, Per-Oskar Odermalm, Peter Asklings, Peter Brichs, Peter Callander, Peter Carducci, Peter Coffey, Peter Cornelius, Peter Eriksson, Peter Griffith, Peter Hall, Peter Holland, Peter Hollinghurst, Peter J Troia, Peter Jilmstad, Peter Jonsson, Peter Kadletz, Peter Karlström, Peter Lindqvist, Peter Mazzeo, Peter Mikkelsen, Peter Miller, Peter Northcott, Peter Peretti, Peter Povey, Peter S. D'arpa, Peter Siefert, Peter Ståde, Peter Svård, Peter Van Den Berghen, Peters Bertrand, Petra Mayer, Petre Julien, Petri Leinonen, Petri Nordeman, Petter Bengtsson, Petter Cronsten, Petter Holmberg, Petter Segerås, Petter Wäss, Petter Öhman, Peyton Pearson, Phil Bales, Phil Dennis, Phil Ward, Philibert Benoit, Philip Bolger, Philip Eisner, Philip Emmens, Philip Gwynn, Philip J Macaoidh, Philip J Reed Jr, Philip Ledgerwood, Philip Poole, Philip Tynne, Philipp Dopichaj, Philipp Winkler, Philippe Marciel, Phill Massey, Phillip Bailey, Phillip Harte, Phillip Speer, Phong Tran, Phyllis Whittlesey, Pier Paolo Falsini, Pierre Andersson, Pierre Hall, Pierre Ohlsson, Pieter Speelman, Pietre Fabien, Piia Puranen, Piotr Kraciuk, Piotr Michalczuk, P-O Bergstedt, Pol Le Tue, Pontus Folkesson, Pontus Kjellberg, Pontus Rosenlöf, Preston Woody, Pride C St.Clair, Pyke Van Zon, Pål Löwendahl, Quadrat Alban, Quentin Marsac, Quincy Millerjohn, Quinton Daigre, Rachel Bostwick, Rachelle Shelley, Rade Flatter, Rafael Cerrato Castellote, Rafael Cordero, Rafal, Rahul Venugopal, Ralf Achenbach, Ralf Kienle, Ralph Mazza, Ralph Thumm, Randall Padilla, Randel Evans, Randy Mosiondz, Randy Pacetti, Randy Wolfmeyer, Ranef Winters, Raphael Chiu, Raphaël Lallement, Rasmus Alstrup Jensen, Rasmus Boldt Madsen, Rasmus Leo, Rasmus Nicolaj West, Rasmus Rasmussen, Raul Manjavacas Cañego, Ravi Karnik, Raymond Dominic Toghil, Raymond E Schneider, Raymond L Walters, Raymond L. Dibble, Reamonn O'connell, Reed Little, Rees Hinton, Reese Clawson, Reid Halabura, Remi Letourneau, Rene Arruda, René Hånsel, René Kerkydyk, René Schultze, René Toft, Reuben Beattie, Rex Balboa, Rey-Coyrehourcq Sébastien, Rhys Miller, Rhys Nelson-Harrop, Ricardo Barragan Jr, Ricardo Fuente Muñoz, Ricardo Garcia Hernandez, Ricardo Lozano, Ricardo Lebres, Ricardo Marcelo Lozano Gil, Rich Palij, Rich Redman, Rich Wilcox, Richard Bartram, Richard Brown, Richard Cloes, Richard Fitzgerald, Richard Francis, Richard Geldard, Richard Hayes, Richard Hulme, Richard Martinez, Richard McBain, Richard Neary, Richard Newby, Richard Norris, Richard Odegrip, Richard Sobe, Richard Sorden, Richard Thomson, Richard Wüster, Rick Knight, Rick Mansfield, Rick Sorgdrager, Rick Spears, Rickard Lindqvist, Rickard Nordström, Rickard Vesterberg, Ricky Anderson, Rik Nicol, Rikard Blomberg, Rikard Falk, Rikard Larsson, Rishi Kundi, Risto Vuorio, Rita Harris, Rob Boyd, Rob C Sansone, Rob Heinsoo, Rob Klug, Rob Macandrew, Rob McCreary, Rob Wieland, Robbie Luppi, Robbie Munn, Robert & Jeanna Lundgren, Robert A Stull, Robert Arnholm, Robert Biddle, Robert Björn, Robert Bobick, Robert Bouwman, Robert Brown, Robert Casey, Robert Cook, Robert Corr, Robert De Luna, Robert Esch, Robert Guenther, Robert Haddon, Robert Hoehn, Robert J Kelsall, Robert Jones, Robert Kelsey, Robert Kenny, Robert Lupfer, Robert Lüddecke, Robert O'rouke, Robert Ott, Robert Parker, Robert Peacock, Robert Perkins, Robert Pfaff, Robert Rees, Robert Sagris, Robert Snow, Robert Strickland, Robert Teodoropol, Robin Droste, Robin Hoskins, Robin Jonsson, Robin Kocaurek, Robin Landén, Robin Pittman, Robin Thomas, Robineau Olivier, Rod Meek, Rodolfo Schmauk, Roger Frye, Roger Mairor, Roger Orth, Roger Sjögren, Roland Lidstrom, Romain Beaulieu, Romain Dussupt, Ron Beck, Ron L Davis, Ron Smay, Ron Szameitpreuss, Ronald Davis, Roney Lundell, Ronnie Levin, Ronny Hansson, Ronny Thörnvall, Rory Oliver, Rose Jinkins, Ross Adam, Ross Ireland, Ross 'Marquis' Lewis, Ross Payton, Ross Thompson, Rowan Gray, Rowland Gault, Roy Hancock, Ruben Filho, Ruben Schreuder, Ruben Tigelaar, Rudy Jahchan, Rueff Jérémie, Rufino Ayuso Fernández, Rune Astrup Lien, Rune Belsvik Reinås, Rune Printzlau, Rune Warhuus, Ruslan Avdonin, Russ Herrold, Russell Akred, Russell Biser, Russell Hartley, Ruud Van Der Loo, Ryan A Bonatesta, Ryan A Martinez Stevens, Ryan Anders, Ryan Benders, Ryan Dallaire, Ryan Elliott, Ryan Fung, Ryan Hall, Ryan Harden, Ryan J Bevan, Ryan Jarvis, Ryan Johnson, Ryan Kuhar, Ryan Mccartney, Ryan Michaud, Ryan Motz, Ryan Rogers, Ryan Say, Ryan Shellito, Ryan Yeager, Rüdiger Querfurth, S. Groot, Saajan Patel, Sabrina Klevenow, Sage Latorra, Sali Lutoli, Salvador Gimeno Zanón, Salvatore Ciano, Sam Beedon, Sam Courtney, Sam Drummond, Sam Heazlewood, Sam Moss, Sam Sampson, Samantha Lobello, Samantha Scott, Samantha Wallwork, Sami Merilä, Samir El-Sabini, Samson Hall, Samuel Axelsson, Samuel Clamons, Samuel De Goede, Samuel Franklin, Samuel Genoise, Samuel Haggren, Samuel Pearce, Samuel Till, Samuel Tung, Samuel Tymoczko, Samuel William Reinhardt, Samuel Young, Sander De Visser, Sander Lebau, Santhan Vutha, Sara Engström, Sara Gorecki, Sara Grocott, Sara Holm, Sarah Buchanan, Sarah Daniels, Sarah Kennington, Sarah Parsons, Sarah Robbins, Sascha König, Sascha Tanner, Saskia Hagemann, Sauli Samila, Schuiten Alban, Scot Jandly, Scot Schneebeli, Scott A. Reed, Scott Alex, Scott Beca, Scott D. Alden, Scott Dippel, Scott Jarvis, Scott Kenney, Scott Lauchlan-Ford, Scott Lee Ellis, Scott Macauley, Scott Mellors, Scott Philip McClellan, Scott Rampley, Scott Taylor, Sean Bentley, Sean D Hoffman, Sean Dowling, Sean Gordon, Sean Iwans, Sean Izaakse, Sean Laverly, Sean M Smith, Sean Omara, Sean Pelkey, Sean Riedinger, Sean Walsh, Sean Werner, Sean Wix, Sebastian Bessler, Sebastian Kehrle, Sebastian Kunhari Levin, Sebastian Macleod, Sebastian Nielsen, Sebastian Permevik, Sebastian Schuster, Sebastian Utbult, Serge Lejeune, Seth Blumberg, Seth Glenn, Seth Johnson, Seth Lindberg, Seth Picchi, Seth Rogers, Seth Spurlock, Severin Brettmeister, Severin Heiberg, Shad Scarboro, Shane, Shane Fitzgerald, Shane Flaherty, Shane Hickey, Shane Langnes, Shane Mclean, Shane Walden, Shannon Maclean, Shannon W Lentz, Shaun Clinton, Shawn Murphy, Shawn Orban, Shelby Eickholt, Sherri Marx, Sho Uehara, Sicily Fredericks, Sierra Dennehy, Sigrid M Rea, Sigurd Teigen, Sigvard Holmström, Siiri Hedlund, Simon Barber, Simon Blakemore, Simon Brake, Simon Burnett, Simon Durkin, Simon Ekhamra, Simon Engmalm, Simon Engqvist, Simon Grunditz, Simon Holmes, Simon Hornyánszky, Simon Larsson, Simon Nantel, Simon Nilsson, Simon Sams, Simon Sjöström Grönkvist, Simon Spicer, Simon Sundling, Simon Tye, Simon Vlahovic, Simone Gallerini, Simonin, Skjalg Kreutzer, Skye Alcorn, Skylar Simmons, Smith T Holloway, Sofia Fransson, Solene Van Hoeydonck, Sonja Fulbright, Spencer Cole, Spencer Sanders, Staffan Andersson, Staffan Björk, Staffan Lindgård, Staffan Rosenberg, Stan Andrus, Stanislaw Mitko, Stecker Julien, Stefan Agartsson, Stefan Anundi, Stefan Breuker, Stefan Eld, Stefan Feltmann, Stefan Groenewoud, Stefan Hestermeyer, Stefan Johansson, Stefan Karlsson, Stefan Köhler, Stefan Norin, Stefan Rice, Stefan Sahlin, Stefan Stresow, Stefan Tidén, Stefan Tobiasson, Stefan Wertheimer, Stefano Baldantoni, Sten Peter Larsson, Stephan Schwarz, Stephan Voltz, Stephane Blais, Stephanie Grosch, Stephanie Mcalea, Stephanie Spears, Stephanie Wagner, Stephen Crawford, Stephen Hindmarsh, Stephen Jallins, Stephen Jones, Stephen Kane, Stephen Keith, Stephen Lester, Stephen Lincoln, Stephen Livengood, Stephen Master, Stephen Mcglone, Stephen Miller, Stephen O'brien, Stephen Sanders, Stephen Sauer, Stephen Trumbach, Stephen White, Sterling Baldwin, Sterling Brucks, Stewart B Skeel, Stewart Burwood, Steve Burnett, Steve Collins, Steve Cooper, Steve Dempsey, Steve Dismukes, Steve Foote, Steve Gott, Steve Kohls, Steve Murray, Steve Nicol, Steve Ramirez, Steve Round, Steve Sack, Steven, Steven, Steven A Lee, Steven Danielson, Steven Gomez, Steven Harbron, Steven King, Steven Medeiros, Steven Moy, Steven Northup-Smith, Steven Owen, Steven Ungaro, Steven Wall, Stevie-Ray Kertland, Stig Lindqvist, Strahinja Acimovic, Stuart Alexander, Stuart Lee, Stuart McClelland, Stuart Miller, Stuart Niblock, Stuart Park, Stuart Peake, Stuart Platt, Stuart Watkins, Styrbjörn Åkesson, Summer Gammill, Susan King, Susan Marleau, Swaelens Jonathan, Swann Klein, Sven Alfonsso, Sven Barth, Sven Hartmeier, Sven Liepertz, Sven Martensson, Svend Andersen, Sverker Norlander, Sverre Torp Solberg, Sylvain Pronovost, Sören Kohlmeyer, Sören Thulesen, T. Mosquera, Tad Leckman, Tage Borg, Talha Khan, Tamara York, Tamas Malindovszky, Tania Rodrigues, Tanya Beeson, Tanya Osborne, Tanzil Rahber, Tara Winnie, Taylor Hall, Taylor Labresh, Taylor Moore, Ted Spilbury, Teemu Salminen, Teodor Knigge, Theo Riches, Theodore Delphia, Theodore Polwarth, Theresa Verity, Thijs Meuwese, Thijs Van Quickenborne, Thijs Vriezokolk, Thobias Bjerlo, Thobias Kroon, Thomas Baker, Thomas Beland, Thomas Blythe, Thomas Burke, Thomas C Abella, Thomas Caspersen, Thomas Christensen, Thomas Courbon, Thomas Craig, Thomas Deeny, Thomas Delplace, Thomas Drevon, Thomas Duelund, Thomas Fitch, Thomas Fägerhall, Thomas Gernon, Thomas Giaquinto, Thomas Gustafsson, Thomas Heinig, Thomas Krømke, Thomas Langford, Thomas Lilja, Thomas M Wilson, Thomas Mcdonald, Thomas Nilsson, Thomas Norris, Thomas Perry, Thomas Quanci, Thomas Rayner, Thomas Santilli, Thomas Schubert, Thomas Sedlmair, Thomas Sleeth, Thomas Turnbull, Thomas Vanhala, Thomas Vanstraelen, Thomas Wernberg, Thomas Verschuere, Thomas Widgren, Thomas Vignal, Thorsten Schramm, Tiago Panaro De Oliveira, Tieg Zaharia, Tiffany Maclean, Tijn Rams, Tim Arthur, Tim Cant, Tim Coxford, Tim Höpker, Tim Jenkins, Tim Jensen, Tim Mixell, Tim Notari, Tim Parkinson, Tim Persson, Tim Salisbury, Tim Schnars Ii, Tim Struck, Tim Trensmar Hellman, Timea Tabori, Timo Wirtz, Timothy Bannock, Timothy Darby, Timothy Davis Ii, Timothy Deschene, Timothy Lund, Timothy McGowan, Timothy Moeyaert, Timothy Mushel, Timothy Nguyen, Timothy Pskowski, Timothy Reynolds, Timothy Roller, Timothy Young, Tirelli Matteo, Tj Nieset, Tobias Anderberg, Tobias Brock Korsgaard, Tobias Edin, Tobias Linder, Tobias Niemitz, Tobias Nyblom, Tobias Radesäter, Tobias Ronqvist, Tobias Sjöblom, Tobias Thryselius, Toby Fagence, Toby Hardwick, Todd Bigger, Todd Brunner, Todd Dayton, Todd Gibel, Todd Howard, Todd Jacobson, Todd Showalter, Todd Williams, Tom Adriaenssen, Tom Bowers, Tom Burdak, Tom Butkiewicz, Tom Coster, Tom Field, Tom Hackett, Tom Hoefle, Tom Huber, Tom Klimas, Tom Kronhöffer, Tom Lienert, Tom Lynch, Tom Lynch, Tom Rosin, Tomás Alarnes Piñeiro, Tomás Příbyl, Tomas Sisohore, Tomas Tidén, Tomas Zeljko, Tomasz Sapir, Tommi Koivula, Tommi Putkonen, Tommy Day, Tommy Fredriksson, Tommy Sääf, Tondar Malmgren, Tomi Fräki, Tony Andreesen, Tony Dowler, Tony Sanson, Tony Söderqvist, Tor Klestrup, Torbjörn Blixt, Torbjörn Bomble, Torbjörn Eklund, Torbjörn Johansson, Torbjörn Johnson, Torbjörn Wihlen, Tore Halse, Torsten Hildebrandt, Torsten Maibohm, Torsten Rahm, Tory Davis, Toshihiko Kambayashi,



Travis Bryant, Travis Glidewell, Travis Homan, Travis Howe, Travis Myers, Travis Stout, Travis Torgerson, Trent Boyd, Trent Peterson, Trevor Bramble, Trevor Brick, Trevor Fetherstonhaugh, Trevor Gere, Trevor Gicklhorn, Trevor R Placker, Trevor Sparks, Tristan Bridge, Trond Roaas, Troy Miller-Perry, Truls Magnus Aamodt Gulbrandsen, Tug Baker, Tulio Calsaverini, Nino Soave, Daniel Pegoraro, Tyann Duran, Tyler Chapman, Tyler Crumrine, Tyler Helsel, Tyler Hill, Tyler Panetta, Tyler Thompson, Ulf Henriksson, Ulf Johansson, Ulrich Drees, Ulrich Feindt, Wade Holmes, Wade Tripp, Wade Wallace, Waldemar Yuen, Waleed Mansour, Valentin Veschambre, Walter Beckwith, Valter Östberg, Vaniez Cedric, Varapol Mapunya, Warren Niffenegger, Warren Zahari, Vegar Farsund, Vendevoel Alain, Wenjie Ji, Vera Vartanian, Vermeyleen Hans, Veronica Peshterianu, Veronica Sjöberg, Veronika Matković, Veronika Spyrus, Vesa-Matti Sarenius, Wesley Lutz, Wesley Teal, Victor Engelmartin, Victor Fiszer, Victor Hoffman, Victor J. Wyatt, Victor Kuder, Victor Lussan, Victor Strömberg, Victor Torres, Victoria Langford, Victoria Törnkvist, Vidar Rapp, Vidar Öhrn, Viet Hoang, Viking Henter, Viktor Carlvik, Viktor Green, Viktor Jonsson, Viktor Phoenix, Vilhelm Hillgren, Wilhelm Kugelberg, Wilhelm Person, Will Godar, Will Griffin, Will Laymance, Will McDonald, Will Munoz, Will Taylor, Ville Ojanperä, William Burke, William Burns, William Carter, William Curtis – for Katarina and Kelvyn, William East, William Hannah, William Johansson, William Palmer, William Rock Hendry, William Rosén, William Russell, William Talbott, William Trevor Olson, William Williams, William Winfield, William Wolff, William Wong, William Younger, Vincent Diakuw, Vincent Furstenberger, Vincent Henrotte, Virgile Girardin, Virginia Riches, Vivian Huang, Vladimir Filipovic, Vladimir Mrkvice, Vladimir Tierney, Wolfgang Haberl, Volkan Yildirim, Volker Jacobsen, Volker Marx, Wright Johnson, Xavier Brinon, Yan Shen, Yann Herpe, Yannick Hess, Yap Yu Bing, Yianni Charalambopoulos, Yotam Glusman, Yuri Zahn, Yves Frechette, Zac Clark, Zac North, Zach Goble, Zach Maycumber, Zach Norton, Zachariah Willoh, Zachary Bush, Zachary Kitchen, Zachary Parkes, Zachary Pintchik, Zachery Prater, Zack Giziowski, Zack Hatfield, Zachary Harnett, Zakharov Sawyer, Zan Dick, Zane Dempsey, Zane Gunton, Zdenek Kubec, Zoran Jotanovic, Øystein S. Grimsgaard, Øyvind Berg, Øyvind Lossen, Øyvind Z. Berentsen

TROUBLEMAKER

Aaron Blank Cameron, Aaron Griffin, Aaron Jamieson, Aaron Lim, Aaron Scott, Abigail Privee, Adam Manley, Adam Rajski, Adrian Knight, Adumbratus, Afet Bint Tuzani, Akule, Alan Stewart, Alcehencromancer, Alexande Kashev, Alexander Eliesen, Allison Quiroga, Amanda Swadling, Anders Håkansson, Andrea Migone, Andreas Fredriksson, Andreas Jaeger, Andrew Brinkhaus, Andrew Doucet, Andrew Drake, Andrew Harrison, Andrew Peregrine, Andrew Rawlings, Andrew Wilson, Andrija Popovic, Andy Rennard, Andy Stehr, Angelo Pileggi, Ann Moormann, Anthony Hansen, Anton Steinwall, Anton Yavtukhovich, Arvin, Azriel, B. Wilks, Baker Haas, Benjamin Bruneau, Benjamin Way, Benjamin White, Bernd Schmidt, Blake Benzel, Blake McCormack, Bodri Takonyweaver, Boyd Kleen, Brad Osborne, Brandon Wolff, Brent Millis, Brian Bergdall, Brian Rogers, Brian Young, Brodie Weeding, Bryan Parry, Burtlett Thomas, C. Evaskis-Garrett, C.J. Menard, Calvin Ng, Cameron Williams, Captain Blackmore, Carlos Castaño Gonzalez, Carlos Moya, Carmen Marin, Casey Shelton, Chase Jodsaas, Chris Angelucci, Chris Cavitt, Chris Downie, Chris Edwards, Chris Fuchs, Chris Hudson, Chris Kenna, Chris Miles, Chris Moore, Chris Quin, Chris Turner, Christer Hansson, Christian Ellingsen, Christian Smith, Christian Wallin, Christoph Daether, Christopher D Meid, Christopher Humphries, Christopher Mackie, Christopher P Stilson, Christopher Parker, Christopher Rusk, Christopher Vogler, Chuck Dee, Ciril Neukom, Claire Kelly, Clayton Smith, Colin Wilson, Colm Doyle, Côme Martin, Conner Shultz, Conrado Manzano, Craig Duffy, Craig Fry, Craig Senatore, Cris R., Dain Lybarger, Damian Crevello, Dan Kramer, Dani Jang, Daniel Armstrong, Daniel Crippa, Daniel Fehrenbach, Daniel Goldberg, Daniel Kelleher, Daniel Lair, Daniel Pitman, Daniel Singhal, Daniel Törnsten, Danny Sotelo, Dany Rides, Darby Keene, Darkulic, Darrin Drader, Dave Figueroa, David Ginsburg, David Gordon, David Klein, David McNally, David Northcutt, David R Eaton li, David Ramsden, David Thompson, Derek French, Derek Percy, Dirk Keienburg, Dom Hero Ellis, Dominic Barajas, Don Davidson, Dragos C. Costache, E. Pereira, Echo Vents Books, Eduard Likhmanov, Eherrera, Eldarionb, Ellie Brady, Emanuele Vicentini, Emil Nilsson, Eric Brenders, Eric Kaylor, Eric Miles, Eric Stewart, Eric Thompson, Erik Nolander, Erik Raab, Evan Janssen, Fabri Pérez Fernandez, Farid Kutvez, Federico Manuri, Fiona, Floyd Wesel, Frank Lorentzon, Freddie, Freddy Jönsson, Fredrik Holmqvist, G.H. Metz, Gabe Barrett, Gabriel Hesson, Gabriel Pe, Gargareth, Garrett Boast, Gary D. Cahill, George Madrid, Gergely Fábian, Giorgio Gandolfi, Grace Hirzel, Greg Miller, Gregory Konitski, Harpal Khalsa, Harrison D, Harry Culpan, Harry Kim, Hayden Bamford, Henry Winkle, Herbert Lilly, Humanist Link, Ian Borchardt, Iñaki Ibañez Díaz, Ingjal Pilskog, Ivo Goudzwaard, J M Bondzeleske, J. Donovan Edmond, J. Fryer, Jackson Smith, Jacob Belfry, Jacob Tesler, Jake Ortega, James Dillane, James Larue, James Michael Wendler, Jared Moraska, Jason Ball, Jason Bean, Jason Broadley, Jason Hockley, Jay Jensen, Jeff Anderson, Jeff Powell, Jeffrey Smith, Jeffrey Smith, Jeffrey Zimmer, Jennifer Rossing, Jeremy Bent, Jeremy Frost, Jim Heidt, Jim Hague, Joe Bork, Joe Greathhead, Joe Maron, Joel Pearce, Johan Petersson, Johan Wilson, Johan Zandin, John Anttonen, John Carey Iv, John Daly, John Farish, John Hacker, John Hildebrand, John Lorinskas, John Macdonald, John Pederson, John Powell, John Richards, John Wells, John Hood, Jonas Halenius, Jonas Larsson, Jonathan B. Andrus, Jonathan Korman, Jonathan Michael Andrews, Jonathan Stachowitz, Jonathan Stevens, Jordan J. Rocke, Jordi Rabionet Hernandez, Jose Gallegos, Joseph Tan, Josh Chafin, Josh Clouse, Josh Mannon, Josh Scheibe, Joshua Cleveland, Joshua Lenon, Joshua Powers, Jukka Särkijärvi, Julia Simpson, Justin Low, Justin Pinner, Jyles Cinco, Kameron James Hancox, Kat Anderberg, Kay Gertler, Keegan Smith, Keith Johnson, Kenny Stolpe, Kevin Heath, Kevin Olivier, Kevin Wheeler, Kika Asylum, Kirk Brownridge, Kristoffer Broadley, Kristopher Hunt, Kyle Burckhard, Kyoshiro Kami, Laurie Rich, Lonnardo, Lebannehn, Leo Lalande, Leonard Lin, Leonardo, Lezer, Lucas Hyon, Lucas Servideo, Lucien, Lukas Johnson, Lukas Myhan, Luke Gates, Mad Tinker Gnome, Mads Engquist, Make-Believe Games, Manuel Hassold, Marc Cardwell, Marco Sousa, Mark Blaise Pankhurst, Mark Clerkin, Mark Green, Mark Jones, Mark Gorupic, Markus Saers, Martin Hoffmann Larsen, Martin Saufaus, Mascoll Silverstolpe, Mats Carlsson, Matt Andrews, Matt Bevilacqua, Matt Komsthoef, Matthew Allen, Matthew Austin, Matthew Derek Shiell, Matthew Jones, Matthew Karabache, Matthew Kobylak, Matthew Kühr, Matthew Robinson, Matthew Stark, Maurizio Locusti, Max Von Der Marwitz, Mia-Marie Sandholm, Michael Amos, Michael Boursaw, Michael Cody Meyer, Michael Cohen, Michael Erb, Michael Hill, Michael James Denbrook, Michael Martin, Michael Pruitt, Michael Tucker, Michele Gelli, Miguel Angel Casillas Pitol, Mike Brodu, Mike Young, Mikko O. Sillanpää, Mitch Diamond, Moimarcy, Morgan Gilbert, Nathan Frischo, Nathaniel Gullion, Neal Tanner, Neil Ford, Niauudet, Nicholas Peterson, Nick Bate, Nick Carruthers, Nick Gibbins, Nick O'brien, Nick Price, Nick Snowhill, Nicole Mezzasalma, Niels Wertoy, Nightsky, Nikita Grishaev, Nikolaus Gerteis, Ninjar, Olivier Grima, Olle Svensk Strand, Olly Moss, Owen, Paolo Salvi, Patrick Joseph Cestaric, Patrick Brannick, Patrick Brouard, Patrick Chapalain, Patrick Murphy, Patrick P., Patrick Stephenson, Patrick Strand, Paul Drussel, Paul Enguehard, Paul Hayes, Paul Lilley, Paul Sheppard, Paul Vauvrey, Paulo Bernardi Baccarat, Pawel Daruk, Payton Risch, Perren Spence-Pearse, Peter D. Johnston, Peter Gates, Peter Keyser, Peter Mueller, Phil T., Philippe Fenot, Philippe Marichal, Pierre Lirette, Piotr Geca, Pj Saad, Ralf Bressel, Ralph Nicholas Edward Malein, Raymond Bennett, Réjean Gagnon, Renee Crowley, Reuben Cummins, Rhodri Phillipps, Rhys Corscadden, Richard Baldwin, Richard Libera, Richard Rivera, Riku Rantaharju, Rob Donoghue, Rob Huntley, Rob Johns, Rob Leigh, Rob Mayer, Robby, Robert Dunbar, Robert Fraser, Robert G. Male, Robert Mahoney, Robert Michael Spence, Robert Strahan, Robin Konczir, Robin Rainwalker, Roland Schruuff, Ross Kingston, Ross Smith, Ruby Tartakovsky, Rudi Johan Angell Mikalsen, Rudy Thauberger, Rurik Farserker, Russell Vintemeglia, Ryan Mcrae, Ryan Nunes, S.P. Ross, Samantha Wilson, Scelous, Schubert, Scott Dickinson, Scott Grant, Sergio Silvio Herrera Gea, Seth Hartley, Shane Norton, Shaun Conley, Shawn Mckinney, Shoshana Kessock, Sidsel Jensen, Simon Moore, Simon Whorlow, Sion Gibson, Spencer Krigenbaum, Stacy Forsythe, Stefan Guder, Stephan Szabo, Stephen Gordon, Stephen Kilpatrick, Steve And Rebecca Sykes, Steven Thesken, Steven Wallace, Steven Watkins, Søren Asping Kjølner, Tao Neuendorffer Flaherty, Td Haines, Thomas Haymes, Thomas Le Tissier, Thomas Molloy, Tia Bang, Tim Van Dorp, Todd Zircher, Tom Grass, Tom King, Tom Roger Sagen, Tom Van't Veld, Tomas Lindell, Tor Andre Wigmostad, Travis Stodter, Treiker, Troels Damgaard, Valentin Rousset, Vanessa, Warren Nelson, Victor Gebhardt, William Bolger, William Hochella, William Piggott, Vincent Arebalo, Winsterton, Xavier Spinat, Young-Hoon Lee, Yu Tsai Su, Yusuke Tsutsumi, Zach Smith, Zachery Bir, Zsolt Envo Szrapkó, Áke Argéus

GROWN-UP

Tim Foley, Patrik Johansson, Antonio Scaccino, Achim Kaiser, Jessica Rickardsson, Tommy Nilsson, Aleksandr Ermakov, Anders Mörch, Reality Happens, Leif Wallsby, Knight Works, Stefan Nilsson, Ethan Schaeffer, Rain And Aidenn, Martin Berglund, Lionel Rolland, Vidal-Giraud Léo, Erik Sundberg, Jerry Sköld, Doug Grimes, Jeremy Kear, Robert Walker, Ian Boddie, Nathalie Höglund, Jay B, Marcus Fischer, Impetuous Imp, Burak Aydin Aydin, Glenn Mcmath, Nick Yulman, Eliot Leveau, Andreas Merz, Chris Plambeck, Duke Of Dice, David C Lawrence, Natalie Manahan, Theo Karner, Jay Simmons, Stephanie, Yancey Strickler, Delphin Druelle, Beau Salsman, Anick Lavictoire, Michael Patrick Thomas Hartwell, Kevin Withers, Justin Jones, Sterling Martine, Joshua A.C. Newman, Edward Culbreath, Jim Chalmers, Carl H. Blomqvist, Tang Michael, Bahadır Arslan, Chris Niewiarowski, Dan Houser, Darren Ellis, Duncan Eshelman, Thomas Grundberg, Alex K, Matthew Schuchardt, Jacob Shaffer, Nicolás Mencía Gómez, Paul Nogas, Thijs De Bont, David Spielman, David Wells, Amy Tobol, Michael Johansson, Bj Chamberlain, Noir Orleans, Danny Ledger, Reggie Games, Evan Macken, Kevin Cook, Daniel Roos, Andrew Hauptman, Kalle Bane, Sven Hedqvist, Aron Yert, Pablo Barria Urenda, Fredrik Larsson, Jason Dean, Matt Murphy, Ian Mearlin, Eddie J Dext, Jonas Svensson, Angel Hernandez, David Paul Boulton, Erik, Roy Hermann Bahr, Jan Simonsen, Rusty McLellan



TALES FROM THE LOOP

ATTRIBUTE	
HERZ	<input type="checkbox"/>
KÖRPER	<input type="checkbox"/>
TECHNIK	<input type="checkbox"/>
VERSTAND	<input type="checkbox"/>

ZUSTÄNDE	
Aufgebracht	<input type="checkbox"/>
Verängstigt	<input type="checkbox"/>
Erschöpft	<input type="checkbox"/>
Verletzt	<input type="checkbox"/>
Gebrochen	<input type="checkbox"/>

FERTIGKEITEN	
ANFÜHREN (Herz)	<input type="checkbox"/>
CHARME (Herz)	<input type="checkbox"/>
KONTAKT (Herz)	<input type="checkbox"/>
BEWEGEN (Körper)	<input type="checkbox"/>
KRAFT (Körper)	<input type="checkbox"/>
SCHLEICHEN (Körper)	<input type="checkbox"/>
PROGRAMMIEREN (Technik)	<input type="checkbox"/>
RECHNEN (Technik)	<input type="checkbox"/>
TÜFTELN (Technik)	<input type="checkbox"/>
BEGREIFEN (Verstand)	<input type="checkbox"/>
EINFÜHLEN (Verstand)	<input type="checkbox"/>
UNTERSUCHEN (Verstand)	<input type="checkbox"/>

ERFAHRUNG	
<input type="checkbox"/>	

NAME:	ARCHETYP:
ALTER:	GLÜCKSPUNKTE <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MOTIVATION:	ANKER:
PROBLEM:	
STOLZ:	<input type="checkbox"/>
BESCHREIBUNG:	
LIEBLINGSLIED:	

BEZIEHUNGEN	
KIND 1:	
KIND 2:	
KIND 3:	
KIND 4:	
NSC 1:	
NSC 2:	

GEGENSTÄNDE		BONUS
IKONISCHER GEGENSTAND		+2
	<input type="checkbox"/>	

GEHEIMVERSTECK	

NOTIZEN	



INDEX

A		Computerfreak	51	Helfen	70
Adelsö	26	Countdown	85	Herz	58
Albrechtsson, Hans	28			Hilfsbeschleuniger 1	28
Allen, Jeffrey „Farty“	101, 103	D		Hinweise	83
Alltag	79	Dale, Peter	104	Hoover-Damm	37, 44
Alter	58	DARPA	16, 35, 45, 113	Hovgården	26
AMAT-1	31	DART	45, 46		
AMAT-2	31	Degtaryev, Vladimir	30	I	
Amerika	35	Dixon, Donald	117, 131	Ich, Wagner	160
Anführen	72			Iwasaka	16, 17, 31
Äng, Per „Prutte“	101, 103	E			
Anker	61	Echokugel	28	J	
Archetypen	49	Einfühlen	75	Johnson, Stacey	131
Area 51	45	EP	62, 88	Jugenderziehungseinrichtung Sättra	26
Ärger	64	Erfahrung	62		
Atmosphäre	88	Erfahrungspunkte	62, 88	K	
Attribute	58	Eriksson, Mona	101	Kampagnen	93
Aufgebracht	62			Karte des schwedischen Loops	23
Aufwachsen in Amerika	36	F		Kinder, Die	48
		Färentuna	21	Kiosk	20
B		Färingsö	21	Klassenliebbling	52
Baikal-Kriege	17, 31	Fertigkeiten	58, 72	Komplikationen	69
Begreifen	75	Filme, Zehn	16	Kontakt	72
Bendlin-Akulov	17	Fisher Space Pen	44	Körper	58
Besucher aus der Kreidezeit	144	FOA	24, 31	Kraft	73
Bewegen	73	Forschungsbehörde für Verteidigung	24	Kühltürme	24, 106
Beziehungen	60			Kungsberga	21
Blankäng, Ing-Marie	109	G			
BMX-Räder	19	Gegenspieler-Countdown	85	L	
Bona-Türme, Die	24	Gegenstände	59, 91	Lake Mead	35, 44
Boulder Bowl	41	Geheimversteck	63	Landei	53
Boulder City	35, 37	Glücksfall	85	Landgren, Niklas „Nille“	111
Boulder City Airport	41	Glückspunkte	58, 67	Las Vegas	35, 37, 45
Boulder Dam Hotel, Das	41	Granat, Gunnar	117, 131	Leitgedanken des Spiels	10
Boulder Theater, Das	40	Grand Canyon	40	Lieber-Alta	17
Boyd, Christopher	119, 130	Gravitron, Das	27, 28	Lieblingslied	62
Brown, Albert and Arthur	179	Greene, Dorothy	158	Lilla Stenby	26
Bücherwurm	50	Großer Ärger	70	Loop, Der	17, 27
C		H		M	
Charme	72	Haupt-1	28	Magnetrinantrieb	29
Commodore 64	18	Haupt-2	28	Magnetrineffekt	29
Computer	37	Hayes, Mikey	111	Magnettrinscheiben	30

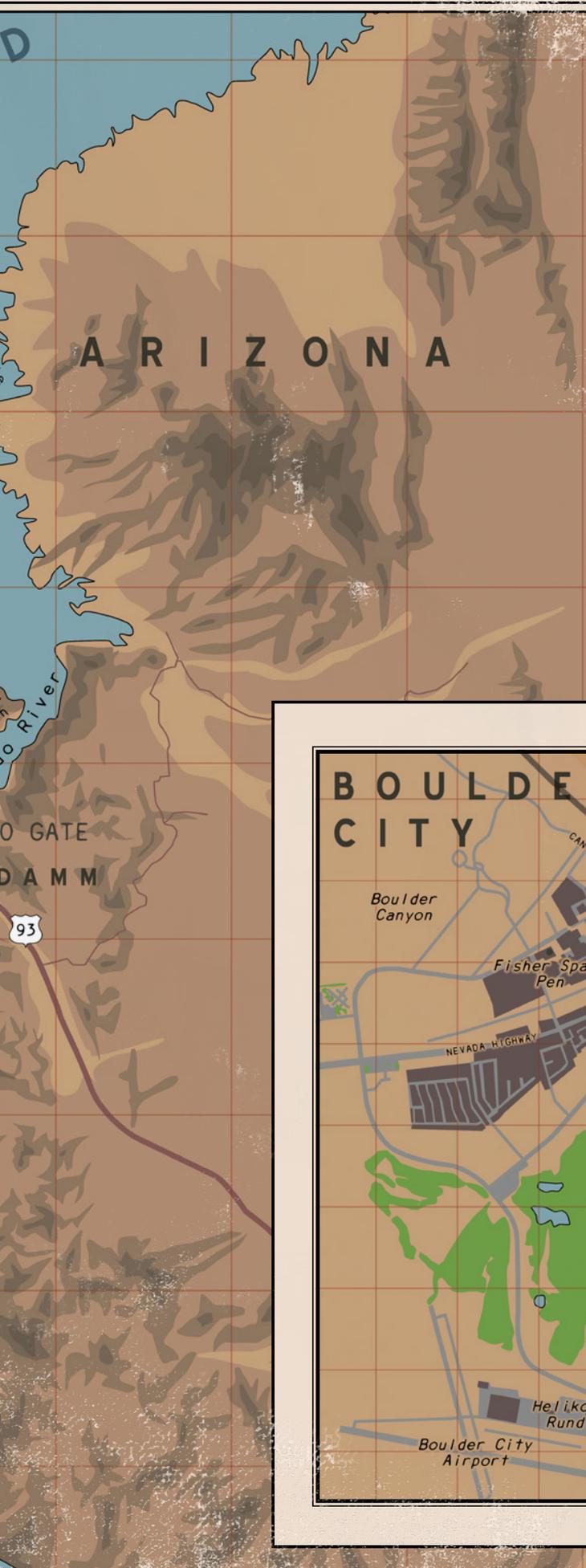


Mälارينseln, Die	19	Rogosin Locke Industries	17, 28	U	
Mälarsee	19, 21	Rollenspiel	9	Unruhestifter	57
Maltemann	17	Rollenspiele	18	Untersuchen	75
Månsson, Peter	104	S		Unwiderstehliche Anziehung	132
Militär-Forschungsposten 14	24	Schleichen	73	USA	35
Militärtechnologie	30	Schloss Svartsjö	21	US-Loop, Der	34
Misslungene Würfe	69	Schulbibliothek, Die	101	V	
Mojave-Wüste	37	Schuldisco	20	Valley of Fire (Feuertal)	45
Motivation	60	Schule	18	Vectra	17
Munsö	24	Schweden	17	Velociraptor	97
Musikvideos, Zehn	40	Showdown	87	Veränderung	87
Mysterienlandschaft	10, 98	Sivertsson, Majsan	131	Verstand	58
Mysterium, Das	76	Sommerferien und Killervogel	116	VHS	18, 21, 37
N		Sonderling	55	Video	21
NAAB	109	Songs, Zehn	20	vier Jahreszeiten der	
Nachspiel	87	Spiele	20, 39	verrückten Wissenschaft, Die	112
NAI	109	Sportskanone	56	Vorobyev, Mikhail	30
Nevada	35	Stavsborg-Fabrik	21	W	
Nevadas	37	St. Christopher	106	Walker, Mary	101
Nichtspielercharaktere	68, 90	Stenhamra	21	Warren, Mike	143
NSC		Stockholm	19	Wendepunkt	87
Nylander, Birgitta	158	Stolz	60	Wikingerzeit	26
O		Strapazieren von Würfeln	69	Wildtierclub, Der	104
Olof Palme	18	Sullivan, Joseph Harold	107	Wiman Shipyards	17
P		Svartsjö-Gefängnis	24	Wirsén, Michae	143
Paarhufer	17	Svartsjölandet (Schwarzseeinsel)	21	Wissenschaft, Zeitleiste	16
Petersen, Diane	113, 159	Svensson, Olof and Hadar	179	Würfel, Besondere	8
Phasen des Mysteriums	81	T		Würfelwurf	66
Piersons Altmetall	40	Tanner, Lisa	105–106	Würfel, Würfeln	10
Polizeiwache in Stenhamra	107	Technik	58	Z	
Problem	59	Tech-Unternehmen	17	Zustände	62, 66
Programmieren	74	Televerket	26		
R		Tengby, Lisa	105–106		
Rechnen	74	Thelin, Hans-Erik	107		
Red Rock Canyon	40	Thelin, Lena	113, 159		
Richards, Karen	109	Tingblad, Mats	119, 130		
Riksenergi	16, 26, 28, 113	Traumladen, Der	103		
Roboter	31	Triceratops	97		
Rocker	54	Tüfteln	74		
		TV	36		
		TV-Serien, Zehn	36		









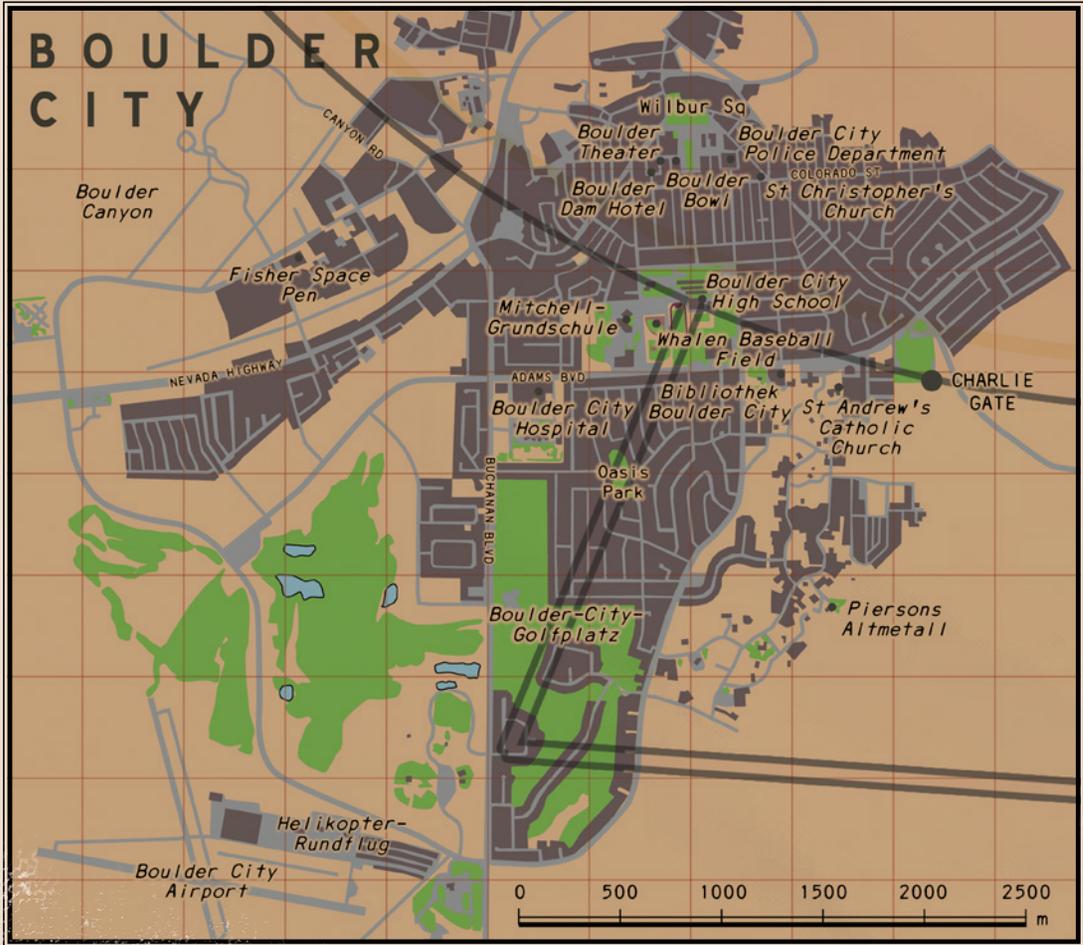
ARIZONA

BOULDER CITY DER LOOP

KARTE DER UMGEBUNG



-  Park/Waldgebiet
-  Hügel/Gebirge
-  Bewohntes Gebiet
-  Gebäude
-  Wartungstunnel
-  Fährroute
-  Transporttunnel
-  Öffentliche Straße



Die Landschaft war übersät mit Gerätschaften und Schrott, und alles hing auf die eine oder andere Weise mit dem Loop zusammen. Stets am Horizont zu sehen: die riesenhaften Kühltürme des Bona-Reaktors mit ihren grünen Hindernisfeuern. Wenn man ein Ohr an den Felsuntergrund legte, hörte man den Herzschlag des Loops – das Surren des Gravitrans, ein Wunderwerk der Ingenieurskunst und Kern der dort durchgeführten Experimente.

Die Werke des SciFi-Künstlers Simon Stålenhag, der die schwedische Vorstadt der 1980er mit fantastischen Maschinen und seltsamen Tieren bevölkerte, sorgten weltweit für Begeisterung. In diesem mehrfach preisgekrönten Rollenspiel könnt ihr nun in seine erstaunliche Welt des Loops eintauchen!

Ihr übernehmt die Rolle von Kindern, die Mysterien rund um den Loop aufdecken. Das Spielsystem basiert auf *Mutant: Jahr Null*, welches auf der Gen Con 2015 einen silbernen ENnie für die besten Regeln gewann.

Was dieses Buch bietet:

- Erschafft in nur wenigen Minuten eure einzigartigen Spielcharaktere mit all ihren Fertigkeiten, Gegenständen, Motivationen, Problemen und Beziehungen.
- Erkundet die Geheimnisse des Loops in zwei Haupt-Settings: eines basierend auf den schwedischen Mälارينseln, das andere angesiedelt in Boulder City im US-Bundesstaat Nevada.
- Erforscht Mysterien und überwindet Herausforderungen mit schnellen und effektiven Regeln, die auf den Spielmechanismen von „*Mutant: Jahr Null*“ basieren.
- Spielt vier vollständigen Szenarien, die zusammengenommen die Kampagne „Die vier Jahreszeiten der verrückten Wissenschaft“ bilden.

„Tales from the Loop versetzt euch direkt in Stranger Things und E.T.“
THE VERGE

„Eine wundersame Reise in eine Zeit, die es nur in unserer Vorstellungskraft gegeben hat und die sich dennoch unglaublich vertraut anfühlt.“
109



Gold-Gewinner in fünf Kategorien bei den ENnie Awards 2017:

- Bestes Spiel
- Bestes Setting
- Bestes Innen-Artwork
- Beste Autorenleistung
- Produkt des Jahres



FREE LEAGUE

Artikelnummer: US88000PDF

COPYRIGHT © 2020
SIMON STÅLENHAG AND FRIA LIGAN AB
Deutsche Ausgabe © 2020 Ulisses Spiele