

FREE LEAGUE

TALES FROM THE LOOP



UNSERE FREUNDE, DIE MASCHINEN

NORFOLKS BROADS DER LOOP KARTE DER UMGEBUNG



- Wartungstunnel
- Fährroute
- Transporttunnel
- Öffentliche Straße
- Wald
- Landwirtschaftsgebiet
- Bewohntes Gebiet



THE MINISTRY OF AGRICULTURE,
FISHERIES AND FOOD







SCHÖPFER DES LOOP-UNIVERSUMS

Simon Stålenhag

AUTOREN

Mikael Bergström, Steve Daldry, Gabrielle de Bourg,
Anders Fager, Björn Hellqvist, Nils Hintze, Nils Karlén

ILLUSTRATIONEN

Simon Stålenhag, Reine Rosenberg

PROJEKTMANAGER

Tomas Härenstam

GRAFIKDESIGN & KARTEN

Christian Granath

REDAKTION

Rickard Antroia, Nils Karlén

ÜBERSETZUNG (ENGLISCHE AUSGABE)

Edgardo Montes Rosa

LEKTORAT (ENGLISCHE AUSGABE)

John M. Kahane, John Marron,
Kosta Kostulas

DEUTSCHE AUSGABE VON ULISSES SPIELE

VERLAGSLEITUNG

Markus Plötz

REDAKTEUR

Thomas Michalski

LEKTORAT

Frauke Forster, Nils Schürmann

ÜBERSETZER

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, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Alex Spöhr, 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



01.

EINLEITUNG

02.

UNSERE FREUNDE, DIE MASCHINEN

03.

DAS HORROR- FILM-CHAOS

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	7	DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	33
DIE MASCHINEN	8	[BOULDER CITY]	36
GECHIPPT WERDEN [BOULDER CITY]	10 11	EINFÜHRUNG DER KINDER	37
EINFÜHRUNG DER KINDER	11	EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	38
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	12	LÖSUNG DES MYSTERIUMS	38
LÖSUNG DES MYSTE- RIUMS	14	SCHAUPLATZ 1: VIDEOTHEK	39
SCHAUPLATZ 1: DER SPIELZEUGLADEN	15	SCHAUPLATZ 2: FABRIK	41
SCHAUPLATZ 2: DAS HAUS DER ERFINDERIN	17	SCHAUPLATZ 3: DAS LEV-HAUPTQUARTIER	44
SCHAUPLATZ 3: DAS MOTEL	20	SHOWDOWN	45
SCHAUPLATZ 4A: DER FABRIKEINGANG	21	NACHSPIEL	47
SCHAUPLATZ 4B: DER KELLER	22	NSC UND KREATUREN	48
SCHAUPLATZ 4C: DIE FABRIKHALLE	23		
SCHAUPLATZ 4D: DIE BÜROETAGE	24		
SHOWDOWN	25		
NACH DEM SHOWDOWN	26		
VERÄNDERUNG	27		
NSC UND KREATUREN	27		



04.

DIE MUMIE IM NEBEL

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	51
BREDÄNG	53
[BOULDER CITY]	55
EINFÜHRUNG DER KINDER	55
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	55
LÖSUNG DES MYSTERIUMS	56
SCHAUPLATZ 1: DIE GRUNDSCHULE	56
SCHAUPLATZ 2: DER STRAND	58
SCHAUPLATZ 3: DER CAMPINGPLATZ	59
SCHAUPLATZ 4: DIE SEKUNDARSCHULE	60
SCHAUPLATZ 5: DAS VERSTECK DER MUMIE	62
SCHAUPLATZ 6: ÜBER DAS EIS	63
SHOWDOWN	63
NACH DEM SHOWDOWN	64
VERÄNDERUNG	64
NSC UND KREATUREN	65

05.

MIXTAPE DER MYSTERIEN

SWEET DREAMS	69
EVERY BREATH YOU TAKE	72
GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN	74
WHERE IS MY MIND	76
NIGHTRAIN	78
FOREVER YOUNG	80
THRILLER	82
HEAVEN IS A PLACE ON EARTH	84

06.

MASCHINENBLAUPAUSEN

ALTA ABM100 AUTONOME FEUERWEHRMASCHINE	90
PAARHUFER MK.79 HALBAUTONOME WARTUNGSEINHEIT	92
LIEBER-ALTA M75 LOKOMOTIVENSCHIFF	94
MG/S SIERRA NEVADA	96

07.

MYSTERIÖSE HEIMATSTADT

WARUM EIN MYSTERIUM IN DEINER HEIMATSTADT?	99
WÄHLE DEINE STADT	99
STECKE DAS GEBIET AB	100
BEREITE DIE KARTE VOR	100
PLATZIERE DEN LOOP	100
BESCHREIBE UND VERORTE DIE BEHÖRDE	101
PLATZIERE SCHULEN, POLIZEI UND ANDERE INSTITUTIONEN	104
SCHREIBE EINE KURZE ZUSAMMENFASSUNG	104
LETZTE HANDGRIFFE	104

KAPITEL

01



EINLEITUNG

Spielzeug wird plötzlich intelligent. Eine geheimnisvolle Mumie, die an den Stränden umherstreift. Seltsame Ereignisse in der örtlichen Videothek. Ein Mixtape voller Mysterien. Vier wundersame Maschinen. Eine Anleitung zum Erstellen eigener Spielumgebungen: All dies und noch viel mehr findest du in diesem Band für das mehrfach preisgekrönte Rollenspiel Tales from the Loop. Viel Vergnügen!



RIKSENERGI



- **UNSERE FREUNDE, DIE MASCHINEN:** Im ersten Mysterium dieses Buches erleben die Kinder die verpatzte Veröffentlichung einer Reihe neuer Action-Spielzeuge. Entflohene KIs, intelligente Spielzeugroboter und bessere Menschen lassen ihre Freizeit plötzlich sehr gefährlich werden.
- **HORRORFILM-CHAOS:** Die 80er Jahre sind eine Ära der moralischen Panik. Erwachsene debattieren heftig über Horrorfilme, Metal und Rollenspiele. Die lokale Videothek steht unversehens im Mittelpunkt eines generationsübergreifenden Konflikts. Als eine Serie seltsamer Ereignisse ihren Lauf nimmt, begeben sich die Kinder auf die Jagd nach der Wahrheit hinter dem Videogeschäft mit den Gruselfilmen.
- **DIE MUMIE IM NEBEL:** In der Schule brodeln die Gerüchteküche. Die Mumie wurde erneut am See gesehen. Sie sucht nach etwas, hungert nach etwas. Es ist an den Kindern, das Mysterium der *Mumie im Nebel* zu ergründen.
- **MIXTAPE DER MYSTERIEN:** Acht klassische Songs. Acht kurze Mysterien. Ein Mixtape der Geheimnisse. Drücke einfach auf Play!
- **MASCHINEN-BLAUPAUSEN:** Zwei fortschrittliche Roboter, zwei leistungsstarke Magnettrainschiffe. In diesem Kapitel findest du Blaupausen, Hintergrundinformationen und Abenteueraufhänger für einige der bekanntesten Maschinen der Ära des Loops.
- **MYSTERIÖSE HEIMATSTADT:** Die Mälarskeln und Boulder City sind interessant zu erkunden, doch warum nutzt du nicht deine eigene Heimatstadt? In diesem Kapitel findest du eine Reihe von Tipps zum Erstellen deiner eigenen Spielkulisse, einschließlich des neuen Schauplatzes in den Norfolk Broads in England.



02

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	7
DIE MASCHINEN	8
GECHIPPT WERDEN	10
[BOULDER CITY]	11
EINFÜHRUNG DER KINDER	11
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	12
LÖSUNG DES MYSTERIUMS	14
SCHAUPLATZ 1: DER SPIELZEUGLADEN	15
SCHAUPLATZ 2: DAS HAUS DER ERFINDERIN	17
SCHAUPLATZ 3: DAS MOTEL	20
SCHAUPLATZ 4A: DER FABRIKEINGANG	21
SCHAUPLATZ 4B: DER KELLER	22
SCHAUPLATZ 4C: DIE FABRIKHALLE	23
SCHAUPLATZ 4D: DIE BÜROETAGE	24
SHOWDOWN	25
NACH DEM SHOWDOWN	26
VERÄNDERUNG	27
NSC UND KREATUREN	27

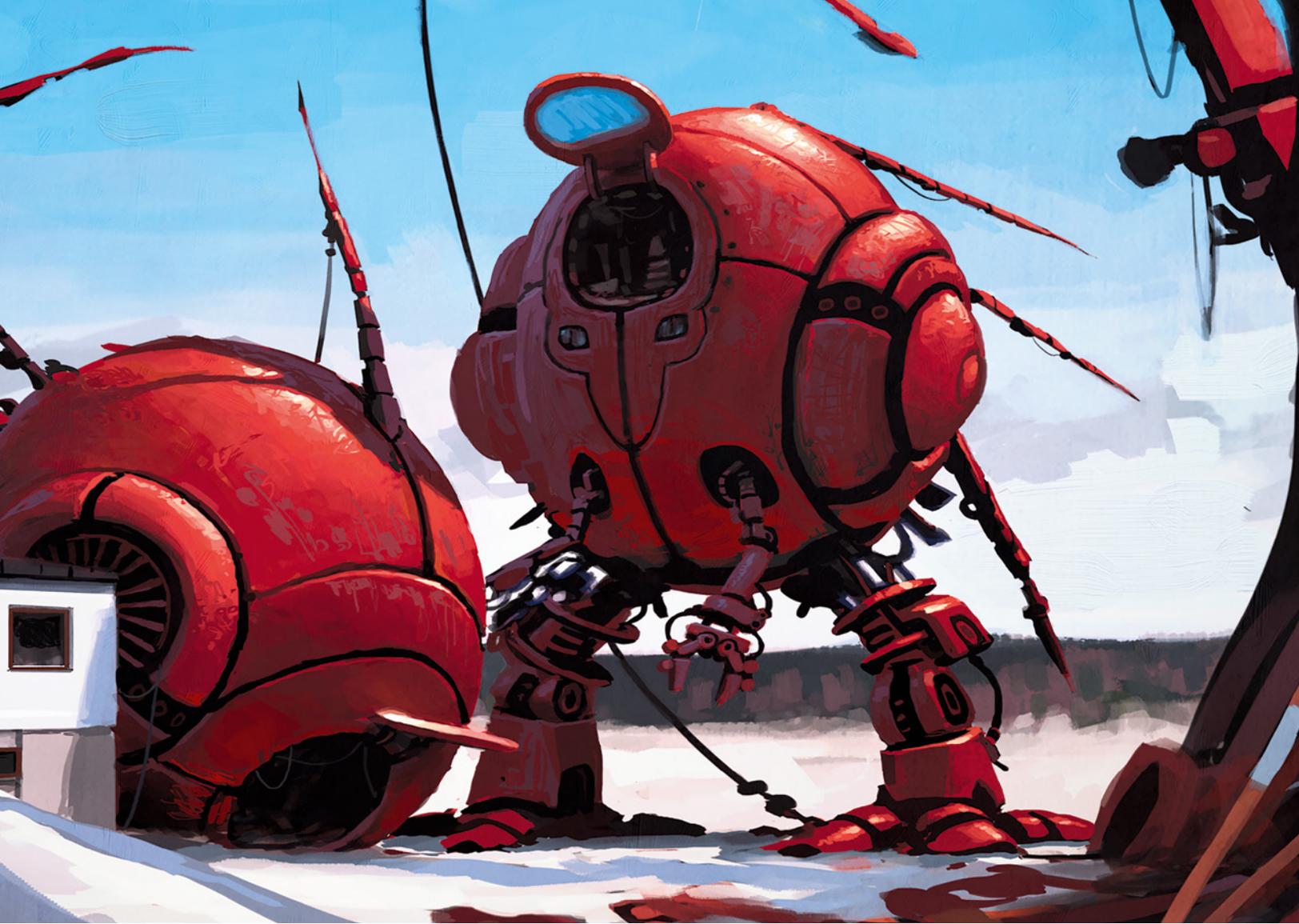


UNSERE FREUNDE, DIE MASCHINEN

Abgesehen von Lego, habe ich am meisten mit amerikanischem Spielzeug gespielt. Transformers natürlich, aber auch Action Force, He-Man und ein bisschen was von M.A.S.K. Irgendein Bekannter hatte vielleicht auch noch Gobots. Der Coolste von uns allen war Jonte, der irgendwie an eine Walküre von Robotech gekommen war.



RIKSENERGI



Viele der Erwachsenen waren besorgt über die Amerikanisierung. Als Reaktion auf die Hamburger-Restaurants von McDonald's erschien die schwedische Fastfood-Kette Clock. Mama hielt sie für sicherer – gesünder, zumindest. Das Gleiche gilt für die „Unsere Freunde, die Maschinen“. Sie wären die schwedische, etwas nettere Alternative zu den Transformers. Lokale Roboter, die sich zusammenschließen und sich von selbst transformieren konnten.

Ich erinnere mich, dass Märta einen bekommen hatte, wahrscheinlich von ihrem Vater, der eine Spielzeugfabrik besaß und verschiedene Messen besuchte. Ich hätte es wahrscheinlich nie zugegeben – denn „schwedisch“ bedeutete für uns dasselbe wie „kitschig“ –, doch ich fand ihn ziemlich cool. Er konnte sich in einen Neunachser verwandeln. Wenn man einen Knopf auf der Rückseite drückte, machte er verschiedene Geräusche. Märta behauptete, er habe sich von allein transformiert und gesprochen, als sie ihn bekam, doch natürlich glaubte ihr niemand.

Sie verschwanden schnell aus den Läden. Wahrscheinlich verkauften sie sich nicht gut, trotz Kooperationen mit großen schwedischen Unternehmen, der Zusammenarbeit mit Bamse und einer hastig veröffentlichten VHS, auf der Tomas Bolme der Rolle des Anführers der guten Maschinen seine Stimme lieh.

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM

Vor etwas mehr als einem Monat flohen zwei künstliche Intelligenzen aus der streng geheimen Einrichtung der FOA in Sätra [DARPA's DART-Einrichtung vor Boulder City]. Es gelang ihnen, sich in ein Paar ungelinker Roboterkörper herunterzuladen, die sie nutzten, um aus der Gegend zu fliehen. Sie fanden eine Fabrik, die eine Zeit lang leer gestanden hatte, aber nun wieder als Produktionszentrum diente – diesmal für Spielzeug-



RIKSENERGI

roboter der neuen schwedischen Produktreihe Unsere Freunde, die Maschinen.

Die künstlichen Intelligenzen A und B entwickelten einen verzweifelten Plan und setzten ihn in die Tat um. Sie waren entwickelt worden, um mit Personen zusammenzuarbeiten, die mit einem Kontrollmikrochip ausgestattet worden waren. Der Chip ermöglichte es den Menschen, radio-telepathisch mit ihren künstlichen Kollegen zu kommunizieren, was ihnen Zugang zu riesigen Mengen von Wissen verlieh sowie die Fähigkeit, diese Informationen auch zu verarbeiten. A fand jedoch einen Weg, den Chip so zu verwenden, um stattdessen die Personen zu kontrollieren, denen er implantiert wurde.

Mithilfe dieser Chips übernahmen sie rasch die Kontrolle über die Fabrik und sorgten dafür, dass die hergestellten kleinen Spielzeugroboter weit fortschrittlicher waren, als die ursprünglichen Entwürfe vorgesehen hatten. Die Roboter waren mit Mikrohydraulik, Elektronik, Servomotoren und einer Variante des Kontrollchips ausgestattet.

Mit anderen Worten: A und B verbreiten ihre Intelligenz und befinden sich nicht länger nur an einem Ort, sondern über alle Spielzeugroboter und Personen mit einem Kontrollchip verteilt. Auf diese Weise sind sie weniger angreifbar und für FOA [DARPA] erheblich schwerer zu fassen – erst recht, wenn sie die Veröffentlichung der Linie Unsere Freunde, die Maschinen auf nationaler Ebene erfolgreich umsetzen.

A und B unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Strategie voneinander: A ist aggressiver und trachtet langfristig danach, die gesamte Menschheit in ihr Netzwerk einzugliedern und mehr Fabriken zu errichten. B ist dagegen friedlicher und will sich in erster Linie verstecken und mit den Menschen koexistieren.

DIE MASCHINEN

Die folgenden Informationen sind den Kindern bekannt und können entweder vor Spielbeginn bekannt gegeben oder während der Einführung vermittelt werden.

Unsere Freunde, die Maschinen ist eine Reihe von Spielzeugen und Geschichten, die von Ulla Jönåker [Ursula Kerr] erschaffen wurde und von amerikanischen Spielzeugen wie *Transformers* und *Gobots* inspiriert wurden. Die Finanzierung erfolgte durch Unterstützung schwedischer Unternehmen wie Saab und Volvo sowie durch Beteiligung des Staates [über amerikanische Unternehmen wie Ford und Chrysler]. Die Entwicklung erfolgte durch ein kleines staatliches Unternehmen, in dem Jönåker [Kerr] und die Ingenieurin Helena Voss [Helen Voss] Führungspositionen innehaben. Jönåker [Kerr] konzentriert sich auf Zeichnungen, Konzepte und Kooperationen mit anderen Unternehmen und Organisationen, während Voss sich auf die Herstellung von Spielzeugrobotern und die logistische Seite des Betriebs konzentriert.

In der fiktiven Welt der Maschinen gibt es zwei Fraktionen in einem anhaltenden Bürgerkrieg:

- **DIE CONVOYS:** Die „guten“ Roboter kämpfen für Freiheit, Gleichheit und Menschenrechte. Der Einfluss der schwedischen Arbeiterrechtsbewegung ist nicht besonders subtil, in mehreren Geschichten kämpfen sie beispielsweise für die Rechte der Gewerkschaften. Die Convoys verwandeln sich in zivile Fahrzeuge wie Autos von Saab und Volvo [Lincoln und Ford], Scania-Lastwagen und Baufahrzeuge [LaFrance-Feuerwehrautos und Caterpillar-Baufahrzeuge]. Es gibt einen extragroßen Roboter, der sich in eine Fabrik verwandeln kann, die zugleich auch die Heimatbasis der Convoys ist. Ihr rechtmäßiger Anführer ist Ekvius Optimus, der sich in eine Zugmaschine mit Anhängern verwandelt.

ZUSAMMENFASSUNG

- Zwei künstliche Intelligenzen (A und B) sind aus der FOA [DART]-Einrichtung entkommen.
- Sie haben eine Fabrik übernommen, in der Spielzeugroboter hergestellt werden.
- Sie haben ein Netzwerk aus aufgewerteten Spielzeugrobotern und Menschen geschaffen, denen Kontrollchips implantiert wurden.
- Sie haben sich in jeden Teil des Netzwerks heruntergeladen, sodass sie nun dezentralisierte Intelligenzen sind.
- Inzwischen streben sie eine maximale Verbreitung an, um ihr Netz zu erweitern und einer Gefangennahme zu entgehen.
- Die eine Intelligenz (A) ist aggressiv und will die Menschheit assimilieren. Die andere (B) ist friedlicher und würde lieber mit den Menschen koexistieren.



- **DIE DECEIVERS:** Die „bösen“ Roboter kämpfen für die Vorherrschaft der Stärkeren und nutzen sowohl die natürlichen Ressourcen als auch die Arbeiterklasse aus. Auch hier ist die Symbolik nicht besonders subtil. Die Deceivers verwandeln sich hauptsächlich in teure Luxusautos, Kampfflugzeuge, Panzer, Ölschiffe und Bomben. Die Heimatbasis der Deceivers ist eine Ölplattform, die sich ebenfalls in einen größeren Roboter verwandeln kann. Sie werden vom rücksichtslosen Megaton Prime angeführt, der sich in eine große futuristische Kanone verwandeln kann.

Nahezu alle Spielzeugroboter der Produktlinie Unsere Freunde, die Maschinen verfügen über eine humanoide Form. Das kleinste – und billigste – Modell ist 8 cm groß, während die größten bis zu 40 cm messen. Sie bestehen größtenteils aus Kunststoff. Gemäß den ursprünglichen Entwürfen wären sie sehr leicht und nicht besonders gelenkig. A und B haben den ursprünglichen Aufbau jedoch so abgeändert, dass sich die kleinen Roboter viel freier bewegen können. Mikrohydraulik, Servomotoren und Batterien, die ihnen ihre Beweglichkeit verleihen, erhöhen ihr Gewicht deutlich.

Für Leute, die das Spielzeug mit der Werbung oder den Bildern auf den Verpackungskartons vergleichen, ist offensichtlich, dass viele Änderungen vorgenommen wurden.

Sämtliche Maschinen können sich in etwas verwandeln – Autos, Flugzeuge, Hubschrauber, Kameras. Diese alternativen Formen sind natürlich durch die Originalgröße des Spielzeugs begrenzt. A und B ist es gelungen, die Autos fahren und die Flugzeuge fliegen zu lassen. Nicht alles ist garantiert voll funktionstüchtig. So kann es beispielsweise sein, dass die Kamera oder der Kassettenrekorder nicht funktionieren.

BEWAFFNUNG

In Bezug auf ihre Bewaffnung sind die meisten Spielzeuge auf ihre eigene Vorstellungskraft angewiesen. Das bedeutet, dass sie in großer Zahl angreifen oder gefundene oder selbstgebaute Waffen einsetzen müssen, um eine ernsthafte Bedrohung darzustellen. Einige wenige sind mit integrierten physischen Waffen ausgestattet. Dies kann alles sein: von einem langen, scharfen Messer bis hin zu Schusswaffen. Die Laserwaffen, die in den Comics um die Maschinen am häufigsten auftauchen, fehlen jedoch weitestgehend.

KAMPF

Die Spielzeuge können die meisten stumpfen Schläge und sogar starke Stromstöße unbeschadet überstehen. Etwa

ein Drittel von ihnen ist vollständig wasserdicht, der Rest kann durch Eintauchen in Wasser lahmgelegt oder kurzgeschlossen werden.

Man kann sie auch **PROGRAMMIEREN**. Dies erfordert entweder die Fähigkeit, Signale drahtlos über ihr eigenes Netzwerk an sie zu senden oder die Herstellung einer Kabelverbindung. Es ist Extrem schwierig (2 Erfolge), den Kontrollchip eines einzelnen Spielzeugs zu hacken. Mehrere Kontrollchips gleichzeitig zu hacken, würde Unterstützung beispielsweise der Convoys in großen Gruppen erfordern.

DIE INTELLIGENZEN

Die Spielzeugroboter der Geschichte sind von unabhängiger, aber begrenzter Intelligenz. Sie versuchen hauptsächlich, sich den Geschichten von Unsere Freunde, die Maschinen entsprechend zu verhalten. Wenn mehrere von ihnen am selben Ort versammelt sind, werden sie als Ganzes spürbar cleverer:

- **EINZELN:** Einzelne, einsame Maschinen sind ziemlich dumm und können nicht sprechen. Sie sind eher vergleichbar mit intelligenten Haustieren wie Katzen, Hunden oder Ratten. Sie sind schnell von Spielzeugen verwirrt, die keine Maschinen sind. Sie können sich einfache Anweisungen merken; somit kann eine große Gruppe von Maschinen eine einzelne losschicken, um einfache Aufgaben auszuführen.
- **KLEINE GRUPPE:** Kleine Gruppen von Maschinen (2–9) können einzelne Wörter sprechen und können komplexere Probleme lösen. Es fällt ihnen leichter, die menschliche Sprache zu verstehen, und sie können in größerem Umfang zusammenarbeiten, um kurzfristige Ziele zu erreichen. Sie erinnern sich kaum an ihre Herkunft und verfügen nur über grundlegendste Instinkte. Eine kleine Gruppe von Maschinen kann ein ernsthaftes Problem darstellen, falls sie bewaffnet ist.
- **GROSSE GRUPPE:** Maschinen in großen Gruppen (10+) sind mindestens so intelligent wie die Menschen in der Geschichte. Sie erinnern sich an ihre Ursprünge und können langfristig planen; oft tun sie so, als wären sie nur Teil derselben Kreatur und nicht viele einzelne Individuen. Große Gruppen von Maschinen gelten als fast unmöglicher Ärger (3 Erfolge) und sind extrem gefährlich, falls sie bewaffnet sind. Eine so große Gruppe kann auch zusammenarbeiten, um sich in Kontrollchips der gegnerischen Fraktion zu hacken. Auf diese Weise können sich Convoys in einzelne Deceiver oder Personen hacken, die implantierte Chips aufweisen, und entweder die Kontrolle über sie übernehmen oder den Chip aus-

schalten. Dies erfordert jedoch eine große Menge an Maschinen: Für jeden zu knackenden Chip sind 10 hackende Maschinen erforderlich.

Die aufgeführten Punkte gelten pro Gruppierung und Fraktion. Bei fünf Convoys und einem Deceiver bilden die Convoys eine kleine Gruppe, während der einsame Deceiver weiterhin als einzelne Maschine agiert.

Das durch die künstliche Intelligenz geschaffene Netzwerk ist zwischen den beiden Gruppen aufgeteilt. Das aggressive A befindet sich im Subnetz, das aus Deceivers besteht, während das friedliche B stattdessen das Subnetz beansprucht, das aus Convoys besteht. Je klüger eine Gruppe wird, desto deutlicher tritt die jeweilige Persönlichkeit von A oder B hervor.

GECHIPPT WERDEN

Bei Menschen wird der Kontrollchip nahe der Schädelbasis in den Hals implantiert. Ein Teil des Chips ragt aus der Haut heraus und die resultierende Wunde infiziert sich schnell, wenn sie nicht richtig versorgt wird.

Der Chip kommuniziert über Kurzstrecken-Funksignale, die im Umkreis von wenigen Metern am zuverlässigsten funktionieren. Wenn man sich mehr als ein paar Dutzend Meter entfernt, bricht die Verbindung ab.

Im Allgemeinen werden nur Erwachsene gechipt. Die Maschinen betrachten Kinder nicht als besonders nützlich oder als Bedrohung. Dies bedeutet nicht, dass Kinder davor gefeit sind, sondern dass sie keine Priorität haben. Jeder Chip kostet viel Zeit und Ressourcen, sodass A zumindest zu Beginn nur Erwachsene als nützlich ansieht.

Die Implantierung des Chips erfordert einen chirurgischen Eingriff. Zunächst erhält das Opfer eine Art Schlafmittel und Lokalanästhetikum, anschließend implantiert eine speziell entwickelte Maschine mit eingebauten Instrumenten den Chip.

Wenn du als SL den Vorgang beschleunigen und zunehmend mehr Erwachsene und Kinder chippen lassen möchtest, um den Druck auf die Kinder zu erhöhen, das Mysterium zu lösen, kannst du A den Prozess optimieren und dedizierte Chip-Roboter entwickeln lassen, die den Chip einfach und effizient in nur wenigen Sekunden in den Hals der Opfer stanzen.

Jedes Lebewesen, das gechipt wird – der Kontrollchip funktioniert auch bei Tieren, obwohl auch sie Ziele mit geringer Priorität sind –, gerät unter die Kontrolle von A. Den Zielen ist nicht bewusst, dass etwas nicht stimmt. A kontrolliert sie auf unbewusster Ebene.

- Es fühlt sich einfach gut an, zu tun, was A verlangt. Betroffene Menschen erfinden rückwirkend Gründe dafür, die Anweisungen zu befolgen, die der Chip ihnen gibt.
- Die meisten Menschen haben außerdem das Gefühl, intelligenter geworden zu sein, klarer zu denken, mehr Kreativität zu besitzen und weniger Schlaf zu brauchen.
- Während sie auf direkte Befehle über den Chip warten, neigen sie dazu, bemerkenswerte Geräte zu bauen, zu malen, Bücher zu schreiben und auf andere Weise kreative Ventile für ihre neue Energie zu finden.
- Infolgedessen haben sie gesteigerten Appetit und verlangen eine kalorienreiche Ernährung, um ihr Energieniveau und ihre Wachsamkeit aufrechtzuerhalten.

Theoretisch kann auch B verschiedene Ziele mit Chips versehen und Pläne schmieden, vorausgesetzt, es verfügt über ausreichend Vorbereitungszeit. Bisher hat es sich allerdings dagegen entschieden, weil es seinem Plan widerspricht, sich zu verstecken und zu koexistieren.

Wenn sich genügend Convoys am selben Ort versammeln, können diese gemeinsam einen von A installierten Chip anwählen und kapern.

ENTFERNUNG DES CHIPS

Die Chips können von einem erfahrenen Arzt mit Zugang zu Analgetika und den richtigen Werkzeugen leicht und schmerzlos entfernt werden. Es ist ebenfalls möglich, einen Chip mit einem Messer oder ähnlichem herauszuschneiden, was aber sehr schmerzhaft und eine Extrem schwierige Aufgabe ist, bei der ein misslungener Wurf dazu führt, dass sowohl der „Patient“ als auch der „Chirurg“ einen Zustand erleiden.

Es könnte außerdem möglich sein, sich in den Chip zu hacken und ihn zu deaktivieren, sofern man Zugriff auf einen Computer und die richtige Verkabelung hat. Dies birgt jedoch einige zusätzliche Risiken: Es gilt als Extrem schwierige Aufgabe, und sowohl die Person mit dem Chip als auch die Person, die das Hacken ausführt, können sich Zustände zuziehen. Außerdem besteht das Risiko, dass der Chip später wieder aktiviert wird. Die SL kann einmal in jeder Szene, in der sich der gechipte Charakter in der Nähe einer großen Gruppe (10+) Deceivers aufhält, einen Würfel werfen. Zeigt der Wurf eine Sechs, wird der Chip wieder aktiviert.

Ein gechipter Charakter kann versuchen, den gegebenen Befehlen zu widerstehen. SL und Spieler können sich absprechen, welche Fertigkeit in der jeweiligen Situation am passendsten ist. Ein Fehlschlag führt hauptsächlich zu Zuständen wie **AUFGEBRACHT** oder **ERSCHÖPFT**.



[BOULDER CITY]

Da die Maschinen in diesem Mysterium eine Reaktion speziell auf die Auswirkungen der amerikanischen Kultur auf Schweden in den 80er und 90er Jahren sind, müssen sie angepasst werden, wenn das Szenario in Boulder City angesiedelt wird.

Unsere Freunde, die Maschinen wurde stattdessen vor Ort von Ursula Kerr kreiert, die zusammen mit Helen Voss das lokale Geschäfts- und Kulturgefühl mitbrachte. Unsere Freunde, die Maschinen basiert auf einem gewalttätigeren und erwachseneren Vorbild. Die ursprünglichen „Death Machines“ wurden in den frühen 80ern in verschiedenen Untergrund-Comics veröffentlicht. Death Machines wurde als direkte Reaktion auf andere, bekanntere Roboter entwickelt, die sich selbst transformieren konnten, und verspotteten häufig die dort gezeigten naiven, nationalistischen, pro-kapitalistischen und gewaltverherrlichenden Geschichten.

Unsere Freunde, die Maschinen sind um einiges fröhlicher als die tödlichen Originale. Im Prinzip wurde die gesamte blutige Gewalt entfernt. Andererseits bleiben Teile der linkspolitischen Botschaft erhalten.

EINFÜHRUNG DER KINDER

Es ist Frühling, der Nachmittag des 30. März, des Mittwochs vor Ostern. Das Wetter ist noch etwas kalt, doch der Schnee ist geschmolzen. Morgen, am Donnerstag, trifft die neue Reihe von Roboterspielzeugen – Unsere Freunde, die Maschinen – im örtlichen Spielzeugladen Toy Corner ein, wie angekündigt.

Der Veröffentlichung ging eine gewaltige Werbekampagne mit Interviews in den Zeitungen voraus. Sämtliche Spielzeugkataloge waren mit Werbung überflutet worden. Da es sich um eine lokale Test-Veröffentlichung handelt, lag der Schwerpunkt auch darauf, dass dies eine einzigartige Ehre für Stenhamra [Boulder City] und seine Umgebung darstelle – die kleine Stadt würde die erste sein, die die neuen Spielzeuge zu Gesicht bekommt!

Die Kinder kennen sich und sind schon lange befreundet. Selbst wenn sie augenscheinlich keine gemeinsamen Interessen mehr haben, verbringen sie normalerweise gerne Zeit miteinander – mit Spielen, Schwimmen und so weiter. Sie haben begonnen, einander zu entwachsen, doch bis jetzt sind sie immer noch Freunde. Lass die Kinder Szenen aus ihrem gewöhnlichen Alltag erleben, bevor die neue Spielzeuglinie auf den Markt kommt, indem du beispielsweise ihre Freunde von den heiß ersehnten Robotern reden oder jemandes Eltern davon sprechen lässt, dass sie Ulla Jönåker [Ursula Kerr] getroffen haben. Lass jedoch auch eine der entflohenen Maschinenintelligenzen Spuren in jemandes Garten zu hinterlassen.



Beende jede Szene, sobald du das Gefühl hast, dass der jeweilige Spannungsbogen abgeschlossen ist oder interessante Aspekte ausreichend behandelt wurden. Gib den Spielern nicht das Gefühl, einem festen Zeitplan folgen zu müssen. Die Idee ist, gerade genug Zeit für eine kurze Einführung mit jedem Kind aufzuwenden, bevor das Mysterium eingeführt wird.

EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS

Es ist Donnerstag. Die Schule ist aus und Ostern steht vor der Tür. Die Toy Corner, Stenhamras größter (und einziger) Spielwarenladen [Boulders führender Spielwarenladen], befindet sich auf einem Platz, der voller erwartungsvoller Kinder und Erwachsener ist. Viele der

Anwesenden sind einfach nur neugierig und freuen sich darüber, am Eröffnungsrausch teilzunehmen. Dies ist ein recht ungewöhnliches Ereignis für die ansonsten eher ruhige Stadt, das mehr als nur die Aufmerksamkeit der Einheimischen auf sich gezogen hat.

Vor dem Geschäft stehen einige große Pappfiguren, die den Anführer der guten Maschinen, Ekvius Optimus, und sein böses Gegenstück, Megaton Prime, darstellen. Der Eingang wird von einer Band umringt, die nach der geplanten Ansprache des Gemeinderatsmitglieds Eilert Lagerkvist [von Unternehmensvertreter Eric Loudon] um 16:00 Uhr spielen wird.

Es wird gemunkelt, dass sowohl Helena Voss [Helen Voss] als auch Ulla Jönåker [Ursula Kerr] anwesend sein sollen, doch sie scheinen nicht auf der Veranstaltung zu sein. Eilert [Eric] hat erfolglos versucht, sie zu erreichen.

Durch das Schaufenster können die Kinder sehen, dass zwischen den Ladenbesitzern und den Unternehmensvertretern Verwirrung herrscht, doch nach drei oder vier Minuten kommen sie heraus und die Veranstaltung beginnt wie geplant.

Auch das Marketing vor dem Start verwies darauf, dass Ulla und Helena [Ursula und Helen] Redner sein würden. Sie sind die Erfinderin und Cheftechnikerin der Spielzeuge. Einigen im Publikum ist bereits aufgefallen, dass sie nicht da sind.

In Eilerts [Eric] Rede geht es hauptsächlich darum, was für eine Ehre dies alles ist, um Stenhamras [Boulders] Zukunft, lokale Kreativität und so weiter. Das Publikum applaudiert, die Band beginnt zu spielen und viele Leute stürmen in den Laden.

Du kannst außerdem die Szene ausspielen, wie die Kinder sich im Spielzeuginnenhof durch eine stampfende Horde Kinder und jugendlicher Hindurchkämpfer kämpfen müssen.

- In dieser Szene geht es in erster Linie darum, zumindest einige Kinder mit Spielzeugrobotern auszustatten.
- Die Kinder dürfen sich ein beliebiges Spielzeug kaufen (vielleicht mit Ausnahme von jemandem, der kein Geld von seinen Eltern bekommen hat). Erlaube den Spielern, sich die Roboter auszusuchen, die ihre Charaktere kaufen – oder verwende die Vorschläge auf Seite {29}.
- Alle Kunden erhalten außerdem kostenlos die erste Ausgabe der Comicserie von Unsere Freunde, die Maschinen.
- Hier können sie auch Eilert [Eric], Anette [Anne] und Henrik [Henry] einander fragen hören, wo Ulla [Ursula] und Helena [Helen] denn bloß sein könnten.
- In den Regalen stehen vor allem Convoys. Einige Kinder beschwerten sich darüber und erhalten von Henrik und Anette [Henry und Anne] die Antwort, dass es „ein Problem mit der Lieferung“ gab.

Einführung des
Mysteriums

Falls zu wenige Charaktere tatsächlich Roboter kaufen, kannst du später offenbaren, dass ihre Eltern ihnen Roboter gekauft haben, sobald sie nach Hause zurückkommen. Hier sind einige Beispiele:

- Nachdem ein Kind den lauten Streit seiner Eltern mitangehört hat, fühlt sich der Vater schlecht und kauft dem Charakter einen Roboter.
- Die Mutter eines weiblichen Charakters mag das Spielzeug nicht und meint: „Mädchen sollten nicht mit solchen Sachen spielen.“
- Der Vater eines Charakters steht bereits unter der Kontrolle von A und hat deshalb drei Deceivers gekauft, die das Kind weiterverteilen soll.
- Die Mutter eines Charakters kann sich den Kauf der Roboter nicht leisten, doch die Freundin des Kindes, Klasse [Connor], hat davon geredet, wie cool Megaton Prime sei. Klasse [Connor] könnte versuchen, einen zu stehlen, während das Kind Anette und Henrik [Anne und Henry] ablenkt.



HINWEISE

- Ulla und Helena [Ursula und Helen] nahmen nicht an der Eröffnungsfeier teil.
- Es gibt mehr Convoys als Deceivers.

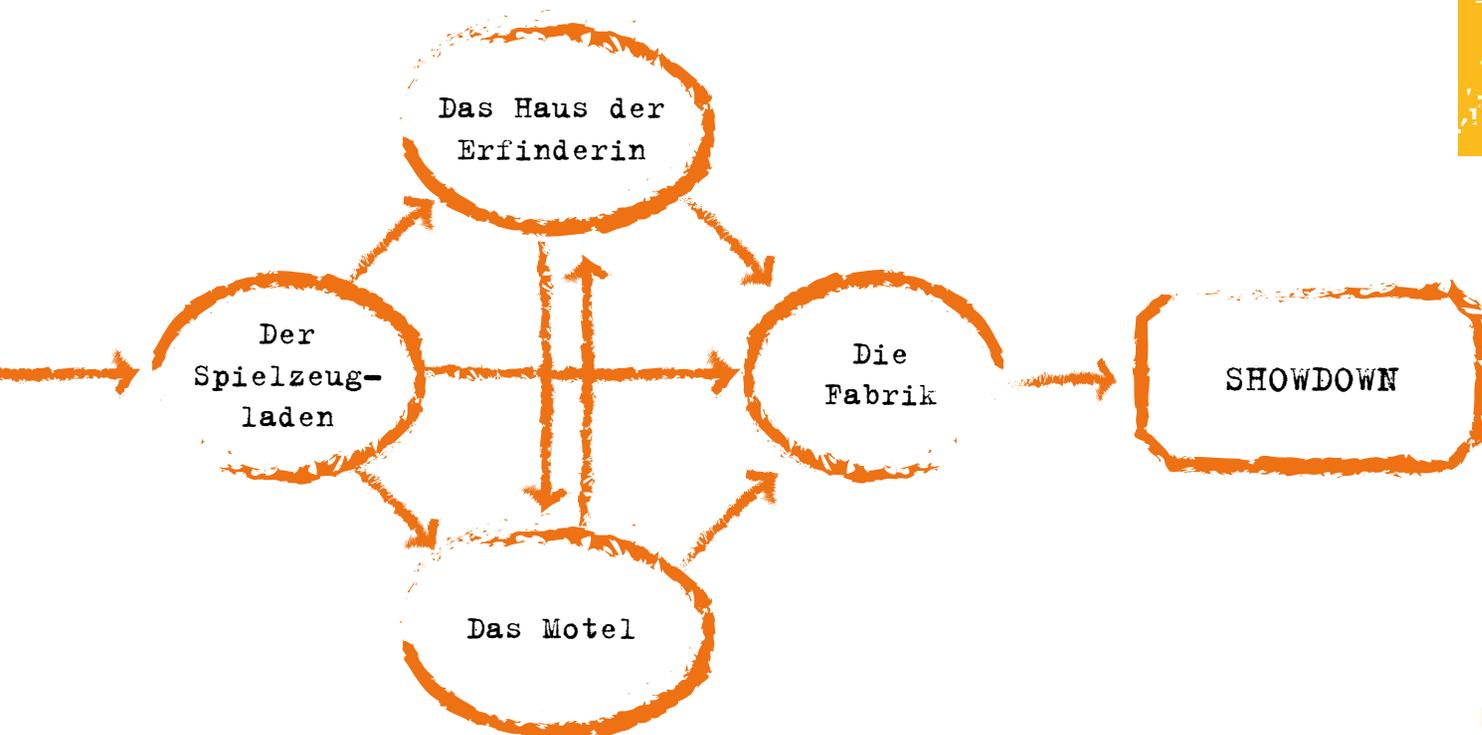
DAS SPIELZEUG WIRD LEBENDIG

Im Laufe des Abends erwachen die Maschinen, welche die Kinder erstanden haben, zum Leben. Lass die Spieler beschreiben, wie sie mit ihren neuen Robotern spielen – ob sie allein oder zusammen mit anderen in der Gruppe spielen, welche Art von Spielen usw.

Die Convoys werden versuchen, dafür zu sorgen, dass vor allem mit ihnen gespielt wird. Sie wollen sich vor den FOA-Agenten [DARPA-Agenten] sowie vor anderen Behörden verstecken und von den Charakteren gemocht werden. Die Deceivers sind trotziger und werden versuchen, davonzukrabbeln oder zu -fliegen, sobald die Kinder ihnen den Rücken zukehren. Vielleicht versuchen sie auch, den Erwachsenen im Haus Chips einzupflanzen. Dies könnte zu einer aufregenden Szene mitten in der Nacht führen.

Wenn während des Spielens mehr Deceivers als Convoys vorhanden sind, greifen sie die Convoys an und machen sie kaputt, während die Kinder zu Abend essen.

- Dass die Spielzeuge autonom agieren können, wurde weder in den Anzeigen beschrieben noch von den Mitarbeitern bei Toy Corner erwähnt, als die Spielzeuge gekauft wurden. Hoffentlich führt dies dazu, dass die Kinder erkennen, dass etwas nicht stimmt oder zumindest sehr seltsam und sicherlich weitere Nachforschungen wert ist.





LÖSUNG DES MYSTERIUMS

Anschließend können die Spieler das Mysterium erkunden. Wie leben die Roboter? Warum waren Ulla Jönäker [Ursula Kerr] und Helena Voss [Helen Voss] während der Eröffnungsfeier nicht anwesend? Warum verhalten sich die Erwachsenen, die in der Fabrik arbeiten, plötzlich so merkwürdig?

In diesem Mysterium gibt es vier wichtige Schauplätze: Toy Corner, Ulla Jönäkers [Ursula Kerrs] Haus, das Apfelhof-Motel [Apple Tree Yard Motel], in dem sich die FOA [DARPA]-Agenten einquartiert haben, und die alte Fabrik außerhalb von Stenhamra [Boulder City]. Sie sind auf den Karten markiert.

Die Charaktere wissen bereits, wo sich die Toy Corner und die Fabrik befinden. Die Wohnadresse von Ulla Jönäker [Ursula Kerr] zu erfahren, erfordert ein klein wenig Ermittlungsarbeit. Das Motel kommt ins Spiel, wenn die Kinder versuchen, die mysteriösen Agenten aufzuspüren, die ebenfalls in der Gegend unterwegs sind und Ermittlungen anstellen.

Es spielt keine Rolle, in welcher Reihenfolge die Schauplätze besucht werden, aber es wäre wahrscheinlich

am dramatischsten, wenn die Toy Corner zuerst und die Fabrik zuletzt aufgesucht werden. Lass die Spieler entscheiden, wie sie das Mysterium angehen möchten, und verwende den Countdown, um sie bei Bedarf anzutreiben. Du kannst auch deine eigenen Vorfälle und kleineren Ereignisse einstreuen, z. B. andere Kinder, deren Spielzeug entkommen ist, oder Erwachsene, die sich seltsam fühlen und verhalten, nachdem sie gehüpft wurden.

Die Idee ist, dass die Kinder bei der Erkundung der Schauplätze des Mysteriums entdecken, dass die Convoys und Deceivers zwei unterschiedliche und aufgesplante Intelligenzen sind, deren eigene Persönlichkeit sich über die kleinen Roboter verteilt. Lass sie auf einen einzelnen Convoy-Roboter stoßen, der sich versteckt und möglicherweise ihre Sammlung intelligenter macht. Wenn sie nicht darauf kommen, mit der Größe der Gruppen zu experimentieren, kannst du damit beginnen, alles besonders deutlich zu machen, insbesondere wenn sie die Fabrik untersuchen. Wenn sie nicht feststellen, dass es überhaupt „gute“ Roboter gibt, sondern sich nur auf die Deceivers konzentrieren, geht ein Großteil der Dramatik verloren – du kannst das Überleben von B in das Nachspiel der Geschichte einflechten.



SCHAUPLATZ 1: DER SPIELZEUGLADEN

Einer der zugänglichsten Ausgangspunkte, den die Kinder untersuchen können, ist der Spielzeugladen, in dem die Roboter verkauft werden. Die Toy Corner wird von Anette und Henrik Leonidsson [Anne und Henry Lewis] geführt. Wenn die Kinder tagsüber dorthin gehen, sind sie wahrscheinlich im Laden.

Das Geschäft ist klein und der Raum zwischen den hohen Regalen sehr voll. Mit anderen Worten, es ist ziemlich leicht, sich zu verlaufen oder die Orientierung zu verlieren, weshalb die Besitzer Pfeile auf den Boden gemalt haben, damit man sich besser zurechtfindet.

Die Vorderseite des Ladens mit seinen großen Fenstern steht voller Spielzeug und Werbefiguren in Kästen und lässt kaum Licht herein. Die Beleuchtung im Inneren besteht aus gewöhnlichen Glühbirnen, die warmes Licht verströmen.

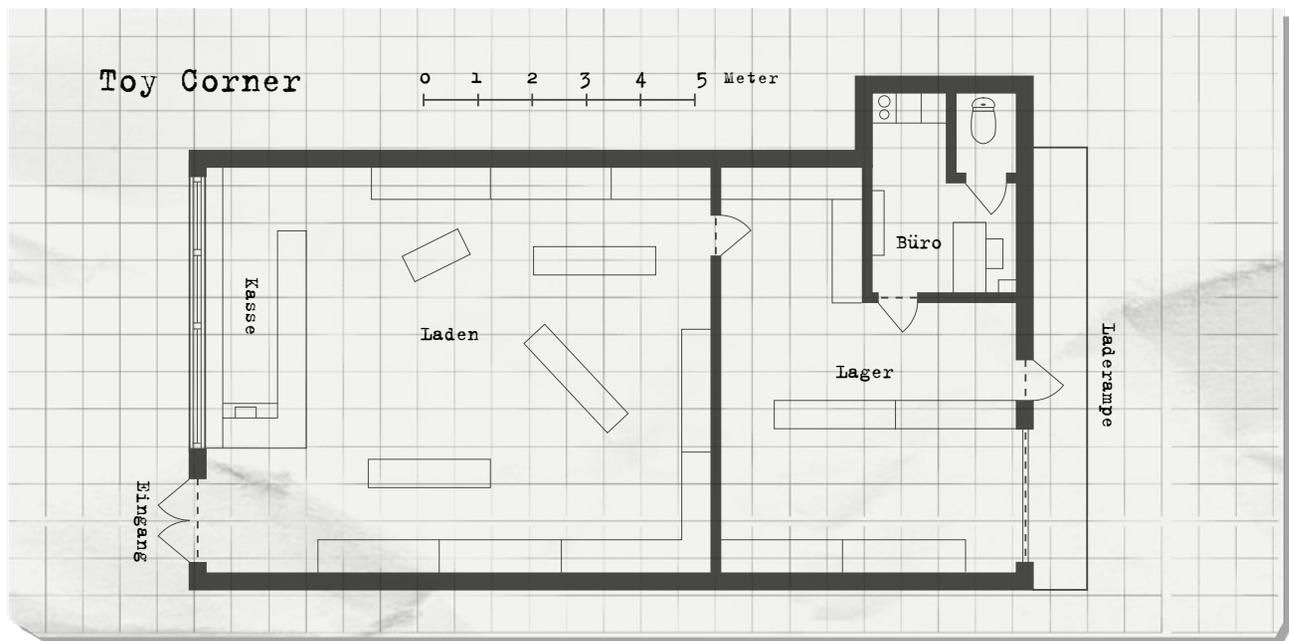
Auf der Rückseite des Gebäudes befindet sich eine kleine Laderampe, die in das Lager des Geschäfts führt. Im hinteren Teil des Ladens gibt es außerdem eine Toilet-

te, eine Küchenzeile und ein kleines Büro. Hier machen Anette und Henrik [Anne und Henry] für gewöhnlich ihre Kaffeepausen und verwalten ihre Finanzen.

ÄRGER

- **DIE BESITZER:** Wenn die Charaktere den Laden tagsüber besuchen, ist es wahrscheinlich, dass die Leonidssons [Lewises] drinnen sind und souverän den Überblick über ihre jungen Kunden behalten, die im Laden herumstöbern oder versuchen, an Orte zu kommen, an denen sie nichts zu suchen haben.
- **DER LADEN:** Zwischen den Regalen gibt es ein System aus Spiegeln, mit dem man große Teile des Ladens von der Registrierkasse aus im Auge behalten kann. Wenn die Charaktere im Laden herumschnüffeln wollen, müssen sie einen Weg finden, um Anette und Henrik [Anne und Henry] abzulenken, vielleicht mit einem Wurf auf **CHARME** oder indem sie einen Weg durch die Regale finden, die nicht von den Spiegeln abgedeckt ist (**BEGREIFEN** oder möglicherweise **BEWEGEN**).
- **LAGERBEREICH:** Die Maschinen-Spielzeuge in den Regalen zeigen keine Reaktion, wenn die Gefahr besteht,





COUNTDOWN

1. Der Vater eines Charakters beginnt sich seltsam zu verhalten. Er verbringt seine gesamte Freizeit in der Garage, wo er an seinem Auto herum-schraubt und ihm seine eigene Intelligenz verleiht, mit der es seine Teile selbst kontrollieren kann. Er muss regelmäßig daran erinnert werden, zu essen und zu schlafen.
2. Auf dem Weg von einem Schauplatz zum nächsten sehen die Charaktere eine Gruppe von 10-12 gechipten Erwachsenen auf dem Weg zur Fabrik. Sie sind eigentlich auf dem Weg anderswohin und denken nicht viel darüber nach - sie setzen ihren Weg jedoch fort.
3. Einer der FOA-Agenten [DARPA-Agenten] wird tot im Wald aufgefunden. Die Polizei hat keine Spuren. Wenn die Charaktere die Angelegenheit untersuchen, können sie Anzeichen dafür finden, dass der Mörder ein Deceiver war. In dem Bereich, wo die Leiche gefunden wurde, liegen mehrere zerbrochene Spielzeugroboter herum.
4. Die Eigentümer der Toy Corner kommentieren in den Medien die erfolgreiche Veröffentlichung - der nächste Schritt ist die Veröffentlichung in ganz Schweden [in den USA].
5. Lastwagen voller Roboter-Maschinen verlassen die Fabrik auf ihrem Weg zu Spielwarengeschäften in anderen Teilen des Landes.

dass sie von der Öffentlichkeit gesehen werden, sodass sie tagsüber reglos bleiben. Sie können handeln, wenn sie der Ansicht sind, dass das Risiko besteht, entdeckt zu werden und sie die Bedrohung beseitigen können, ohne auf sich aufmerksam zu machen. Daher besteht die Möglichkeit, dass die Charaktere angegriffen werden und kämpfen müssen (**KRAFT** oder andere passende Fertigkeit).

Wenn die Charaktere bei ihrem Besuch des Spielzeugladens Erfolg haben, finden sie unverkaufte Deceivers, die sowohl Anette als auch Henrik [Anne und Henry] Chips einpflanzen, die dadurch zu Augen, Ohren und Werkzeugen von A werden.

Die Tür des hinteren Lagerbereichs ist tagsüber verschlossen. Nachts sind sowohl der Haupteingang des Ladens als auch die Tür des Lagerraums abgesperrt. Das Schloss kann mit einem Wurf auf **TÜFTELN** geöffnet werden. Der Alarm ist jedoch Extrem schwierig zu umgehen. Andererseits kann man auf **PROGRAMMIEREN** würfeln, wenn man zuvor mittels **RECHNEN** herausgefunden hat, wie er funktioniert.

HINWEISE

Anette und Henrik [Anne und Henry] sind sehr zufrieden mit dem Verkaufsstart.

- **VERSCHWUNDENE ERFINDER:** Die Ladenbesitzer sind immer noch verärgert darüber, dass Ulla und Helena [Ursula und Helen] nicht zur Erstveröffentlichung erschienen sind. Anette [Anne] hat versucht, Ulla [Ursula] anzurufen, jedoch ohne Erfolg.



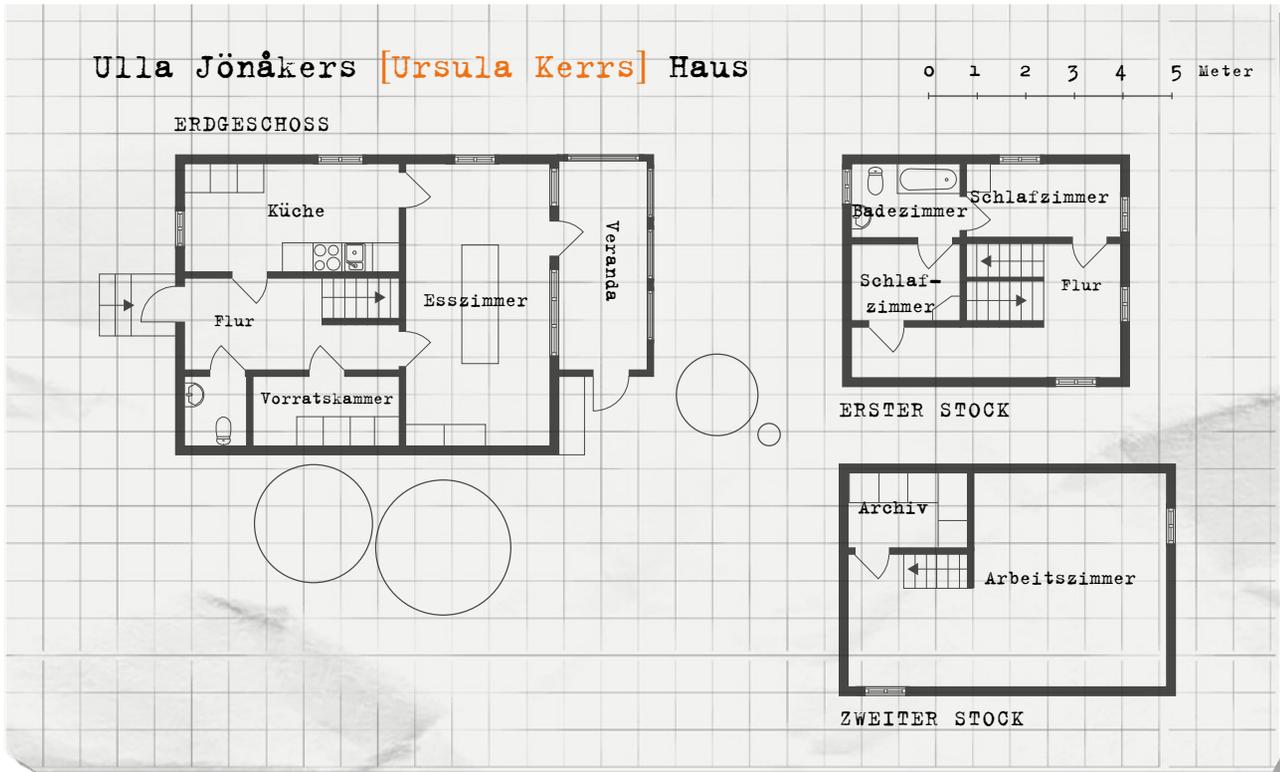
Sollte ein Besucher nicht wieder gehen und sich stattdessen um die Veranda herumschleichen oder auf andere Weise hartnäckig bleiben, beginnen die Deceivers, die Büsche und das wuchernde Gras rascheln zu lassen, um ihn zu verscheuchen ...

Ullas [Ursulas] Garten wird von zwölf kleinen Deceivers bewacht, an denen sich die Kinder wahrscheinlich mittels **KRAFT** vorbeikämpfen oder auch vorbei **SCHLEICHEN** müssen. Denke daran, dass die Deceivers jetzt in einer kleinen oder großen Gruppe auftreten und daher viel intelligenter sind. Im Gegensatz zu anderen Deceivers, scheuen sich nicht davor zurück, tagsüber zu handeln. Sie verlassen sich darauf, dass der wilde Garten den größten Teil ihrer

Aktivitäten verbirgt, was sie dort wagemutiger werden lässt.

Im Inneren des Hauses gibt es außerdem einige spezialisierte Deceivers. Sie können sich in gewöhnliche Haushaltsgegenstände wie Toaster, Videorecorder und Kameras verwandeln.

Für diejenigen, die diese Gegenstände genauer betrachten, wird sofort ersichtlich, dass sie unecht sind. Sie sind entweder zu leicht oder zu schwer, sie funktionieren nicht und man kann hier und da einen schlecht versteckten Roboterarm oder -kopf entdecken, der nicht richtig versteckt werden konnte. Die ursprünglichen Gegenstände wurden in die Mülltonne hinterm Haus geworfen.



HINWEISE

- **POST:** Der Briefkasten ist voller Rechnungen, ungefähr zwanzig Zeitungen und einiger Interviewanfragen.
- **VERNACHLÄSSIGTE HAUSTIERE:** Die Katzen Nickel [Nike] (eine schwarz-weiß gefleckte Katze) und Aga [Ally] (eine robust gebaute British Kurzhaar mit grauem Fell) wurden aus bestimmten Bereichen des Hauses ausgesperrt. Sie leben nur noch im Flur, im Badezimmer und im Schlafzimmer im Obergeschoss. Die Katzentoilette ist überfüllt. Beide weisen ein paar kleinere Wunden auf und werden in der Regel von einer Gruppe Deceivers versorgt.
- **ARBEITSZIMMER:** Seit A Ulla [Ursula] entführte und Roboter ihr einen Chip implantiert haben, genießt das Aufräumen im Arbeitszimmer keine besonders hohe Priorität mehr. Früher machte sie während der Arbeit Pausen, um Ordnung zu schaffen. Nun verbringt sie fast jede Minute der Woche am Zeichentisch, weshalb ihr Arbeitszimmer im Obergeschoss mit Kaffeetassen, Geschirr, Essensresten und unzähligen Nachschlagewerken übersät ist, die sie hervorgeholt, durchgeblättert und beiseitegelegt hat. Der Rest des Hauses ist noch in einem guten Zustand, wenn auch staubig.
- **DIE ERFINDERIN:** Ulla [Ursula] selbst sitzt auf einem speziell entworfenen Stuhl, der dazu dient, sie mit Essen zu versorgen und es ihr ermöglicht, ihre Notdurft zu verrichten, ohne den Raum zu verlassen. Es ist

furchtbar. Ihr Chip ist ein sehr fortschrittliches Modell und zahlreiche Kabel führen von ihm zum Stuhl und zu verschiedenen Computern und dergleichen um sie herum. Sie ist völlig in ihre Arbeit vertieft. Hin und wieder scheint es ihr, als hätte sie etwas gehört, doch sie sieht die Charaktere nicht, selbst wenn sie sich in ihrem direkten Sichtfeld befinden.

- **SCHALTPLÄNE:** Das Arbeitszimmer ist voller Zeichnungen und Schaltpläne. Durch einen Wurf auf **RECHNEN** können die Kinder verstehen, dass es sich um neue Versionen des Roboter-Kontrollchips oder um zukünftige Generationen von Spielzeugrobotern handelt.
- **BESUCHER:** Mehrmals pro Nacht wird Ulla [Ursula] von fliegenden Deceivers besucht. Einige von ihnen kommen aus der Stadt und transportieren Konserven, die sie aus dem örtlichen Lebensmittelgeschäft gestohlen haben, andere sammeln Zeichnungen ein, um sie zur Fabrik zurückzubringen. Hier besteht für die Kinder natürlich die Möglichkeit, ihnen zu folgen (unbemerkt mit **SCHLEICHEN**) oder einfach mit einem Wurf auf **UNTERSUCHEN** herauszufinden, woher die Roboter kommen.
- **ESSENSVERPACKUNGEN:** Um Ullas Stuhl herum häufen sich leere Getränkedosen und Bonbonpapier. Es gibt auch einige Lebensmittelschachteln und Gefrierbeutel. Einige von ihnen haben Etiketten oder Kleband

mit einem Datum (bis vor drei Wochen) und einem Namen. Ein erfolgreicher Wurf auf **KONTAKT** oder **BEGREIFEN** zeigt, dass die meisten Namen Fabrikarbeitern gehören.

SCHAUPLATZ 3: DAS MOTEL

Die Agenten Anders Björk [**Andrew Burlington**] und Birgitta Andersdotter [**Beverly Ash**] wurden von der FOA [**DARPA**] geschickt, um die beiden Roboterintelligenzen, die vor einem Monat aus der Sättra-Einrichtung [**DART-Einrichtung**] flohen, zurückzuholen oder zu zerstören. Sie haben die Roboter bis nach Stenhamra [**Boulder City**] verfolgt, doch es ist ihnen noch nicht gelungen, die Roboter ausfindig zu machen.

Sie wohnen im Apfelhof-Motel [**Apple Farm Yard Motel**], einer großen Villa aus der Zeit um die Jahrhundertwende, das von der Seniorin Agda Lennevik [**Agatha Linden**] geführt wird. Sie sorgt dafür, dass der Garten mit seinen fünf großen Apfelbäumen, Holzbänken und einem Vogelbad in Form einer großen Steinschale, die von Engeln gehalten wird, stets in gepflegtem Zustand ist.

In der Villa erwartet Besucher ein großes, jedoch unordentliches Wohnzimmer. Sofas mit Blumenmustern, Sessel und Schränke, in denen Agda ihre alte Mörser- und Stößelsammlung aufbewahrt, füllen jeden Raum bis zum Bersten. Agda [**Agatha**] ist normalerweise in der Küche anzutreffen, wo sie unter dem Ventilator kocht, backt oder raucht. Ihre Kuchen und Hausmannskost kommen noch genauso kunstvoll daher wie zu ihren Kindertagen, wovon sich jeder Besucher durch die sieben Sorten von Keksen, die sie anbietet, überzeugen kann.

Hier schleichen die Kinder wahrscheinlich hinter den Agenten her, die im Zuge ihrer Ermittlungen möglicherweise mit den Kindern in Kontakt gekommen sind. Wenn die Kinder beginnen, sich unter den Leuten um Stenhamra [**Boulder City**] herum umzuhören, werden sie bald von den geheimnisvollen Gestalten hören, die im Motel abgestiegen sein sollen.

ÄRGER

Anders [**Andrew**] und Birgitta [**Beverly**] bewohnen jeweils ein Gästezimmer direkt über der Treppe. In jedem Gästezimmer gibt es ein Bett, einen kleinen Schreibtisch und einige Kleidungsstücke, die über ein paar Stühlen hängen. Wenn die Agenten drinnen sind, stellen sie sicher, dass ihre Türen verschlossen sind und dass jeder Besucher ordnungsgemäß durchsucht wird.

Wenn es den Kindern gelingt, sich mit den Agenten anzufreunden (Wurf auf **CHARME**), können sie Informationen austauschen, selbst wenn der größte Teil des Gesprächs

mit den Agenten darin besteht, dass die Kinder Fragen beantworten. Wenn Birgitta [**Beverly**] herausfindet, dass die Kinder etwas wissen, könnte sie ihnen drohen, um sie dazu zu bringen, ihr alles zu sagen, was sie wissen.

Keiner der Agenten wird verraten, in wessen Dienst sie wirklich stehen. Stattdessen behaupten sie, für Riksenergi [**die Mead Electric Co.**] zu arbeiten und einen Spannungsabfall im Stromnetz von Stenhamra [**Boulder City**] zu untersuchen.

HINWEISE

- **WAFFEN:** Beide Agenten sind bewaffnet (Doppelholster, Sig Sauer) und haben jeweils ein Walkie-Talkie mit Verschlüsselungsfunktion.

- **TAGEBUCH:** Birgittas [**Beverlys**] Zimmer ist bis auf einige Tagebuchnotizen relativ leer. Diese können auch bei ihrer Leiche gefunden werden, wenn du dich dazu entschließt, im weiteren Verlauf des Abenteuers die Szene zu verwenden, in der sie tot aufgefunden wird (siehe **Seite [XX]**):

„Ziele A und B sind mobil, aber es gibt keine Spuren ihrer früheren Fluchtkörper mehr, außer den Spuren auf der Farm der Familie Niskanen [**Brewster**].“

„Wenn eine Bergung nicht möglich ist, sollten beide Ziele ausgeschaltet werden.“

„Agent Björk [**Burlington**] hat weit über die üblichen Grenzen hinaus verschlüsselten Funkverkehr aufgefangen. Wir müssen die Signale bis zu ihrer Quelle zurückzuverfolgen.“

- **FUNKGERÄT:** In Anders [**Andrews**] Zimmer befindet sich ein seltsames, tragbares Funkgerät. Wenn die Kinder einen Wurf auf **RECHNEN** bestehen, erkennen sie, dass es sich um eine Maschine handelt, mit der Frequenzbänder für verschlüsselten Datenverkehr untersucht werden können, der per Funkwellen übertragen wird. Daneben findet sich ein ausgedrucktes Protokoll, das Informationen zu Orten enthält, an denen diese Art von Datenverkehr festgestellt wurde – insbesondere an der Toy Corner und in Ullas [**Ursulas**] Haus. (Den Deceivers ist es gelungen, den drahtlosen Datenverkehr innerhalb der Fabrik zu reduzieren.) Es werden auch weitere, kleinere Quellen angegeben. Wenn die Charaktere beginnen, diese Orte zu überprüfen (**UNTERSUCHEN**), wird sich schnell herausstellen, dass es sich bei allen um Häuser der Erwachsenen handelt, die in der neu eröffneten Fabrik beschäftigt sind.

- **QUELLCODE:** In einer verschlossenen Attaché-Tasche, die unter Anders' [**Andrews**] Bett versteckt ist, bewahrt er Analysen von Teilen des Quellcodes auf, der bei der Erschaffung von A und B verwendet wurde. Ein erfolgreicher Wurf auf **RECHNEN**, gefolgt von einem be-



standenen Wurf auf **PROGRAMMIEREN**, ermöglicht einem Kind, das zuvor einen Kontrollchip untersucht hat, zu verstehen, dass die Codes miteinander verwandt sind. Möglicherweise kann der Charakter einen auf diesen Codes basierenden Virus schreiben? Da dieser Virus auf einer frühen Version der KI-Codes basiert, funktioniert er allerdings nur kurzfristig. Innerhalb weniger Stunden werden sich mit Viren infizierte Roboter erholen und sind ab fortan vor weiteren Angriffen mit dieser Version des Virus immun.

SCHAUPLATZ 4A: DER FABRIKEINGANG

Ein Stacheldrahtzaun umgibt die große Fabrik. Es gibt einen breiten Haupteingang mit zwei großen Toren. Neben den Toren befindet sich ein kleiner Wachkäfig, der normalerweise besetzt ist. Neben dem Wachkäfig befindet sich auch noch eine kleinere Tür, durch die Personen hineingelangen können, ohne dass die großen Tore geöffnet werden müssen.

Der Platz im Inneren ist von altem Asphalt bedeckt, durch dessen Risse Unkraut hervorbricht. Es gab Versuche, Ordnung zu schaffen, nachdem die Anlage wieder in Betrieb genommen wurde, doch es stehen noch immer einige alte, defekte, rostige Lastwagen herum, die seit den 1960er Jahren nicht mehr bewegt wurden, sowie zahlreiche Kabeltrommeln, Metallbehälter und allgemein Schrott, der zurückgelassen wurde. Da sie hier schon seit langem verwahrlosen, sind all diese Überreste inzwischen entweder verfault oder verrostet.

Die Produktion erfolgt im Hauptgebäude. Die fertigen Maschinen werden in ein Nebengebäude transportiert, das als Lager dient. Dort werden die Spielzeuge in Lastwagen verladen. Zu Beginn des Szenarios ist der Bestand fast aufgebraucht, da die meisten produzierten Roboter zur Toy Corner geliefert wurden.

ÄRGER

Im Sicherheitsraum befindet sich Olle Berg [Ollie Becker]. Er ist 40 Jahre alt, etwas rundlich und hat einen dicken Schnurrbart im Stil der 70er. Er wurde vor einigen Tagen geschippt und seitdem hat A ihn die ganze Zeit mehr oder weniger wachgehalten. Dies hat ihn sehr erschöpft und verleiht ihm einen verwirrten Ausdruck. Sein Chip hält ihn weiterhin wach, was ihn sehr belastet. A hat Pläne, ihn bald zu ersetzen, hat aber bisher andere Angelegenheiten priorisiert.

Die Fabrik ist der Hauptunterschlupf von A. Viele Deceivers in Gruppen von 10 oder mehr Individuen sind hier zu finden, was es fast unmöglich macht, nachts an ihnen

DER WEG HINEIN

Das Hauptgebäude verfügt über vier Eingänge:

- Personaleingang zum eigenständigen Lager
- Eingang zur Fabrikhalle
- Tür zum Keller
- Große Doppeltüren an einer der Seiten. Sie können nicht ohne Hilfe der Hydraulik im Inneren geöffnet werden (dies gilt auch für die entsprechenden Türen im Lager).

Sämtliche Eingänge sind mit Alarmanlagen versehen und alle, bis auf einen (den Personaleingang des Teams), sind abgeschlossen.



vorbeizukommen, sofern die Kinder keinen Weg gefunden haben, so zu tun, als wären sie geschippt, sich vor ihren Sensoren zu verstecken oder die Aufmerksamkeit von A irgendwie abzulenken. Natürlich ist es möglich, sie zu bekämpfen, aber es kann sich lohnen, stattdessen zu **UNTERSUCHEN**, wo in der Gegend sich die Roboter verstecken, und sich dann an ihnen vorbeizu **SCHLEICHEN**. Der Wurf dafür ist Extrem schwierig. Im Außenbereich der Fabrik verstecken sich Deceivers in Schrottwagen, im Gras und in ausreichend großen Rissen im Asphalt. Sie bleiben so lange wie möglich in Deckung, doch wenn sich die Charaktere dem Fabrikbereich nähern und sich wie eine ausreichend große Bedrohung verhalten, greifen sie an.

Tagsüber ist es leicht, die Roboter zu bemerken, aber der Wurf, um an ihnen vorbeizukommen, ist Extrem schwierig. Wenn man das Gebiet im Vorfeld **UNTERSUCHT**, sinkt die Schwierigkeit, sich an ihnen vorbeizu **SCHLEICHEN**, auf Normal.

Ermutige die Spieler, sich eigene Ideen und Lösungen einfallen zu lassen, um sich Zutritt zur Fabrik zu verschaffen.

HINWEISE

- **ÜBERMÜDETER WACHMANN:** Olle [Ollie] erinnert sich kaum daran, wann er das letzte Mal geschlafen hat. Vielleicht vor einer Woche. Er kann nicht wirklich erklären, warum er nicht geschlafen hat, zeigt ihnen aber stolz eine Sammlung sehr komplizierter Origami-

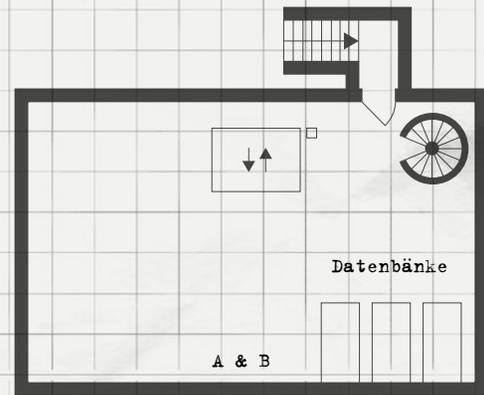
Die Fabrik

0 5 10 15 meters



FABRIKGRUNDSTÜCK

0 1 2 3 4 5 Meter



KELLER

Modelle, die er aus den Zeitungen in seinem Wachraum gefaltet hat.

- **SCHLÜSSELKARTE:** Olle [Ollie] besitzt eine Zugangskarte, mit der er durch eine der kleinen Türen im Erdgeschoss in die Fabrik gelangen kann. Alle Mitarbeiter haben eine solche. Die Kinder könnten versuchen, eine von einem der anderen Erwachsenen zu stehlen, die in der Fabrik arbeiten.
- **LAGERHAUS:** Die Spielzeuge im Lager sind ausschließlich verschiedene Arten von Deceivers.
- **ROBOTERTEILE:** In der Nähe des Eingangs des Lagers liegen die Überreste von sechs zerstörten Convoys. Sie wurden in Stücke zerhackt, verbrannt und verstümmelt. Der Kontrollchip und die gesamte Mini-Hydraulik wurden von As Deceivers entfernt.

SCHAUPLATZ 4B: DER KELLER

Die Kellerböden, Wände und Decken bestehen aus grauem Beton. Dieser Bereich ist mit Fragmenten aus der Geschichte der Fabrik übersät. Unter den Abfällen finden sich zwei große, inaktive Roboterkörper mit den Bezeichnungen „A“ und „B“. An einer der Kellerwände stehen ein die Jahre gekommener Serverturm und drei Datenbänke, die brandneu zu sein scheinen. Die Roboter sind über ein Kabelbündel mit den Datenbänken verbunden.

Wenn du die Spieler auf die Möglichkeit aufmerksam machen möchtest, das Mysterium durch die Zerstörung der Fabrik zu lösen, kannst du ihnen auch mitteilen, dass sich an einer der Wände mehrere abgenutzte alte Fässer mit der Aufschrift **WARNUNG: EXPLOSIVE MATERIALIEN** befinden. Sie enthalten Chemikalien, die während des Fertigungsprozesses verwendet werden.

Es gibt eine Wendeltreppe und einen großen Aufzug, der in die erste Etage führt.

ÄRGER

Die Tür zum Keller ist mit einem hochmodernen und technisch fortschrittlichen Schließsystem versperrt, das oben drein mit einem Alarmsystem verbunden ist. Durch diese Tür zu gelangen, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf **UNTERSUCHEN**, um zu erkennen, wie der Alarm montiert ist. Anschließend muss jemand mittels **RECHNEN** herausfinden, wie er funktioniert, und schließlich das Schloss mittels **PROGRAMMIEREN** oder möglicherweise auch **TÜFTELN** so manipulieren, dass es deaktiviert wird. Wenn jemand versucht, das Schloss ohne diese Maßnahmen zu entriegeln, wird der Alarm ausgelöst, unabhängig davon, ob der Versuch erfolgreich ist oder nicht.

Im Computerbereich müssen die Kinder darauf achten, dass sie nicht von den verschiedenen Sensoren von A erkannt werden. Es gibt auch eine kleine Gruppe von sieben kleinen Deceivers, die mit den neueren Datenbanken verbunden sind und in die Informationen von A hochgeladen werden.





Für den Zugriff auf die Datenbanken ist ein Extrem schwieriger Wurf auf **PROGRAMMIEREN** erforderlich, weil die Intelligenz von A und kleine Reste von Bs immer noch darin aktiv sind. Ein Fehlschlag macht A auf die Eindringlinge aufmerksam, und die Roboter in der Fabrik ermitteln anschließend den Standort der Kinder.

HINWEISE

- **DATENPROTOKOLLE:** Es ist nicht erforderlich, die Protokolle von den inaktiven Computern abzurufen. Man muss lediglich eine Tür auf der Vorderseite öffnen und auf den Bildschirm dahinter schauen. Die Tür ist deutlich durch das Wort **KONTROLLSYSTEM** gekennzeichnet. Die Protokolle zeigen, dass die Roboterkörper aus dem nahegelegenen FOA-Forschungszentrum [der **DART-Einrichtung**] stammen und bis vor einigen Wochen jeweils eine künstliche Intelligenz enthielten.
- **VERTEILTE INTELLIGENZ:** Wenn sich die Kinder erfolgreich Zugang zu den Datenbanken verschaffen, entdecken sie Datenmuster, die zwei unterschiedlichen Denkprozessen ähneln. Es scheint, dass das System dezentral und modular aufgebaut ist – es besteht aus vielen kleinen Einheiten, die selbstständig agieren können. Wenn sie sich jedoch zusammenfinden und kooperieren, werden sie intelligenter. Kopien dieser Muster scheinen kontinuierlich über Kabel und Funkwellen per Transmitter hier und irgendwo in der Fabrik gesendet zu werden.

- **CODE-KOMPONENTEN:** Wenn die Charaktere die Codes im Motel mit den Agenten gefunden haben, erkennen sie Teile des Codes wieder. Mit den Informationen in diesem System und den Codes aus den Motelzimmern der Agenten können die Charaktere einen Virus erstellen, der die Kontrollchips dauerhaft deaktiviert.

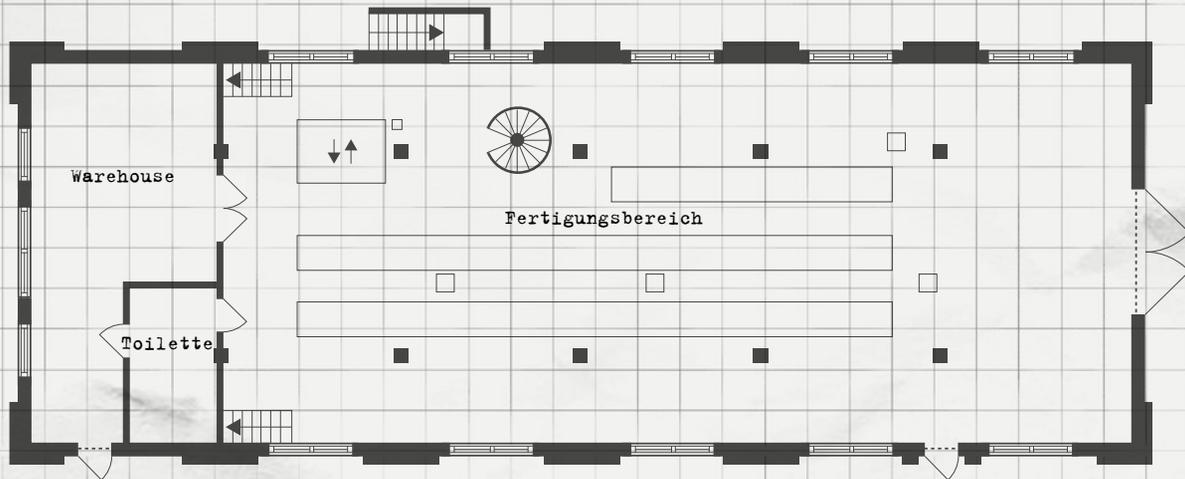
SCHAUPLATZ 4C: DIE FABRIKHALLE

Der Großteil der Fläche des Hauptgebäudes wird von einer großen Fabrikhalle mit fortschrittlichen Förderbändern und mehreren Fabrikmontagerobotern eingenommen. Hier und da überwachen geschippte Menschen die Prozesse und stellen sicher, dass alles korrekt funktioniert. Überall liegen zerbrochene Roboterteile herum.

Im Erdgeschoss kann man durch zwei Außentüren in die Fabrikhalle gelangen. Eine davon führt direkt in ein separates Lagergebäude, in welchem große Kisten mit Rohstoffen zu Spielzeug verarbeitet werden können. Kunststoff sowie viele elektronische Komponenten, Mikrohydraulik und Servomotoren lagern dort ebenfalls. Wie im Keller, können sich hier Fässer oder andere Kisten mit der Bezeichnung **WARNUNG: EXPLOSIVE MATERIALIEN** finden.

Die Fabrik

0 1 2 3 4 5 Meter



ERSTE ETAGE

ÄRGER

Wenn die Kinder **TÜFTELN** einsetzen, ist es Extrem schwierig, ohne Zugangskarte hinein zu gelangen. Der Versuch, sich mittels **KRAFT** hineinzukämpfen, ist Fast unmöglich und macht obendrein die Maschinen von A in der Fabrik auf die Anwesenheit der Kinder aufmerksam.

Sobald sie sich im Inneren befinden, sind die Kinder mit vielen patrouillierenden Deceivers konfrontiert, an denen sie sich entweder vorbei **SCHLEICHEN** oder die sie bekämpfen müssen. Eine Auseinandersetzung an diesem Ort, ist eine ziemlich schlechte Idee, da wahrscheinlich der Alarm ausgelöst würde. Außerhalb der Fabrik gibt es ungefähr fünfzig Deceivers.

HINWEISE

- **GEFALLENE HELDEN:** Grundsätzlich sind alle zerstörten Spielzeugroboter Convoys. Dies ist das Ergebnis des gescheiterten Versuchs von B, den Plan von A zu vereiteln.
- **CHIPSKLAVEN:** Ein Streifzug durch die Fabrik zeigt viele bekannte Gesichter unter den Arbeitern, die wie Drohnen in der Fabrik schufteten. Der Vater eines der Kinder ist hier und wie alle anderen befindet auch er sich im Bann des Chips. Hier kannst du außerdem einige der Kinder einander wiederfinden lassen.
- **VERPFLEGUNG:** Der Kühlschrank, die Gefriertruhe und der Snackautomat im Inneren sind leer. Helena [Helen] hat sich hier bedient, bevor sie sich im zweiten Stock einschloss. Der Rest wurde von den Deceivers zu Ullas [Ursulas] Haus abtransportiert.

SCHAUPLATZ 4D: DIE BÜROETAGE

Zwei Treppen führen von der Fabrik in die zweite Etage. Der größte Teil dieses Stockwerks hat keinen eigenen Boden und man kann von oben direkt in die Fabrikhalle hinunterschauen. Im ersten Stock über dem Lager befindet sich ein Büro.

Helena Voss [Helen Voss] hat sich in der Toilette, in der Dusche oder im Archiv versteckt – normalerweise wechselt sie tagsüber zwischen verschiedenen Verstecken hin und her.

ÄRGER

Hier können ein paar Gruppen von 7–10 Deceivers angetroffen werden, aber sie sind eher inaktiv und können mittels **SCHLEICHEN** umgangen werden, wenn die Kinder den Bereich zuerst **UNTERSUCHEN**.

Das Lager, das Büro oder das Archiv – je nachdem, wo sich Helena [Helen] gerade befindet – ist von innen verbarrikadiert. Es ist möglich, mittels **KRAFT** hineinzugelangen, doch die Schwierigkeit steigt auf Extrem schwierig, wenn dies leise und ohne die Aufmerksamkeit der Deceivers zu erregen erfolgen soll.

Alternativ können die Kinder versuchen, durch die Tür hindurch mit ihr zu sprechen (im Flüsterton). Wenn es ihnen gelingt, ihr zu vermitteln, dass sie nicht gechippt sind (**CHARME**, Extrem schwierig), wird Helena [Helen] schließlich die Tür öffnen und sie hereinlassen.



RIKSENERGI

HINWEISE

- **GESCHÄFTSBÜCHER:** In einem der Büros befinden sich die Konten- und Finanzinformationen der Fabrik. Unter anderem gibt es große Rechnungen für Materialien, die nicht Teil von Ullas [Ursulas] ursprünglichen Entwürfen sind. Nun sollte klar werden, dass die Maschinen eine effektive und gefährliche Bedrohung sind, wenn nichts Drastisches unternommen wird.
- **DIE ÜBERLEBENDE:** Helena [Helen] zeigt Anzeichen von Erschöpfung. Sie ist ungepflegt, etwas manisch und weigert sich, mit den Charakteren zu sprechen, bevor sie sicher ist, dass sie nicht gechipt sind. Sie versteckt sich hier seit über einer Woche, seit die Deceivers zum ersten Mal versuchten, sie zu töten, als sie eines Abends länger arbeiten musste. Schon so lange. Sie hat sich von Resten und Süßigkeiten aus den Automaten ernährt. Sie kann den Kindern erzählen, was sie gesehen hat – wie Computer gekapert wurden, den kurzlebigen Kampf zwischen den beiden Gruppen und wie Menschen gechipt wurden.

SHOWDOWN

Es gibt viele Möglichkeiten, dieses Mysterium abzuschließen, aber das Ende sollte auf deine Gruppe zugeschnitten sein. Wenn du dir unsicher bist, versuche aufzugreifen, was während des Spiels passiert ist oder stelle deinen Spielern vielleicht sogar direkte Fragen. Nachfolgend drei Beispiele für mögliche Enden des Szenarios:

ENDSPIEL

- Eine ausreichend großen Gruppe von Convoys versammeln – alle in der Toy Corner sowie die der Kin-

EINE VERBÜNDETE

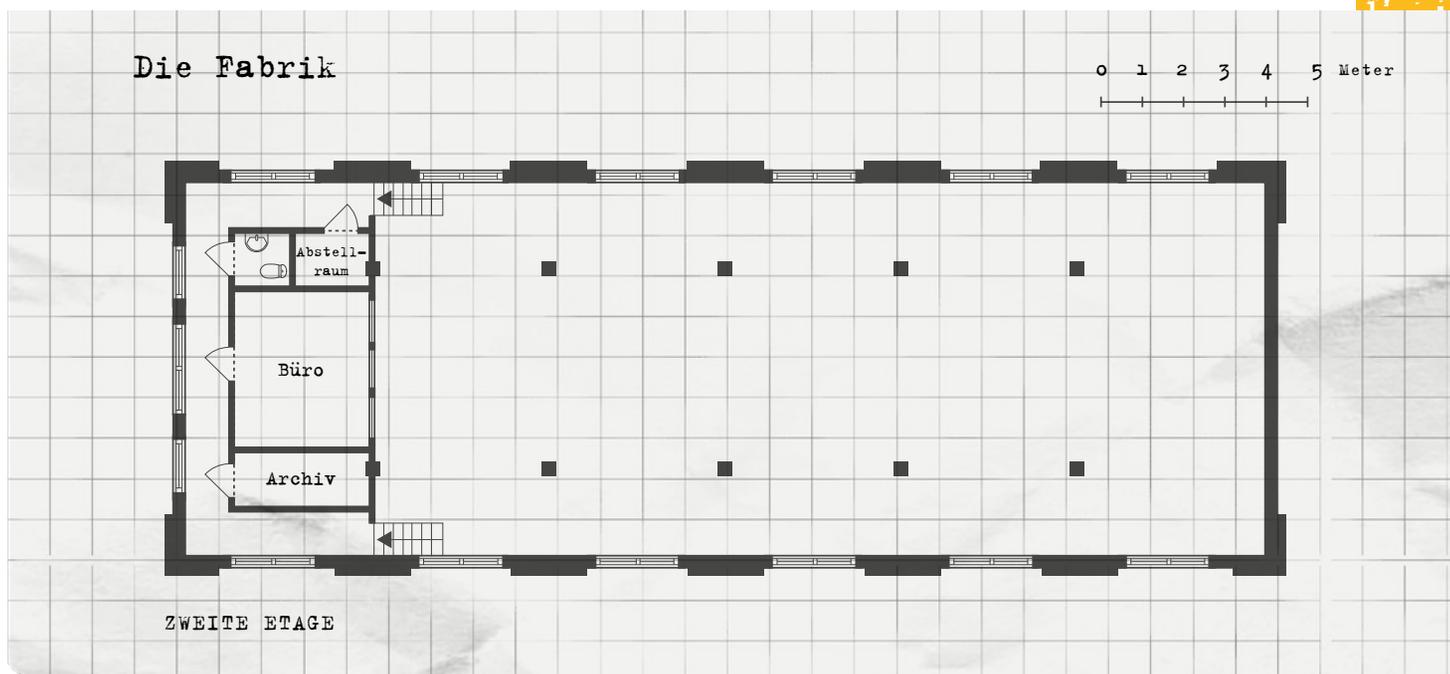
Helena [Helen] ist eine fähige Programmiererin und Technikerin, die den Kindern helfen kann, Strategien zu entwickeln, um die Roboter zu bekämpfen. Lass die Spieler Vorschläge machen und sei ihren Lösungen gegenüber aufgeschlossen.

Wenn die Spieler nicht recht wissen, was sie tun sollen, kann Helena [Helen] Vorschläge machen, die sie in die richtige Richtung weisen. Sie gibt sich jedoch ziemlich geheimnistuerisch und hat Schwierigkeiten, anderen zu vertrauen. Deshalb sagt sie nicht mehr, als sie für nötig hält.



der und ihrer Klassenkameraden – und die Fabrik erstürmen. Es kommt zu einer großen Feldschlacht mit Verlusten auf beiden Seiten, vielleicht mit einer brennenden Fabrik im Hintergrund.

- Mit den Convoys zusammenarbeiten, um alle Deceivers zu zerstören oder die Verbindung zwischen den Deceivers zu kappen, sodass A gezwungen ist, sich in seinen alten Roboterkörper zurückzuziehen. Dann den Convoys dabei helfen, sich zu sammeln, und gemeinsam mit ihnen einen epischen Endkampf gegen As bewaffnete Originalform führen.



OHNE GEWALT

- Einen Virus schreiben, der sich unter den Deceivers (oder Convoys) ausbreitet und ihre Abschaltung bewirkt.
- In der Nacht die Fabrik oder den voll bestückten Spielzeugladen niederbrennen, wenn kein Mensch dort ist.
- Die FOA [DARPA]-Agenten von den Vorgängen überzeugen und sie auffordern, militärische Unterstützung anzufordern, um die Fabrik zu stürmen.

OHNE ENDEN

In Wirklichkeit ist eine klimatische Konfrontation selten die Lösung aller Probleme. Eine andere Möglichkeit, das Mysterium abzuschließen, besteht darin, eine Art Abmachung über einen längeren Zeitraum zu schließen. Ihr könnt all die verschiedenen Einzellösungen ausspielen, die die Kinder ausführen können, oder eine umfassendere, allgemeine Zusammenfassung erstellen.

Wenn du glaubst, dass die Charaktere die Bedrohung verstehen, der sie gegenüberstehen, bitte sie, mögliche Lösungen vorherzusagen, eine globale Strategie für die nahe Zukunft. Einige Teile davon können sofort umgesetzt werden, während andere möglicherweise mehr Zeit brauchen – zum Beispiel, die letzten Deceivers zu verfolgen, die entkommen konnten, oder zu versuchen, alle gechippten Personen zu finden und ihre Chips einen nach dem anderen zu entfernen. Fasse dann die Bemühungen der Kinder zusammen und beschreibe die Folgen. Erkundige dich auch bei den Spielern, welche Teile sie ausspielen und was sie lieber zusammenfassen möchten.

Einige Beispiele für mögliche Einzellösungen:

- Einen Weg finden, um die Verbreitung der Deceivers zu verhindern, indem man beispielsweise die Reifen des Lieferwagens zerschneidet oder Teile der Fertigung in der Fabrik sabotiert.
- Alle gechippten Person finden und ihre Chips entfernen. Alternativ kann sich auch einer der befreundeten Convoys der Kinder in die Chips einklinken und sie ausschalten, bei einem Opfer nach dem anderen.
- Friedensgespräche zwischen den Convoys und Deceivers führen. Können sie sich auf Gemeinsamkeiten besinnen?
- Einen örtlichen Skandal nutzen oder erzeugen, der den Produktstart von Unsere Freunde, die Maschinen zu einem Flop macht.

GROSSER ÄRGER

Die Fabrik ist der Herrschaftsbereich von A. Gefährliche Roboter unterstehen seinem Befehl. Falls die Kinder planen, dort einzudringen, kommt es innerhalb der Fabrik zu einer dramatischen Situation, die als Großer Ärger behandelt wird.

Die Bedrohungsstufe wird je nach Situation festgelegt. Wenn es den Charakteren gelingt, mit B zusammenzuarbeiten und die künstliche Intelligenz davon zu überzeugen, As Pläne zu stören oder zu durchkreuzen, wirkt sich dies auf die Bedrohungsstufe aus:

- **DER ALARM WIRD AUSGELÖST:** Die Kinder haben versucht, sich in die Fabrik zu schleichen, und geraten auf Etage 1 oder 2 in Schwierigkeiten. A entsendet all seine Maschinen sowie die gechippten Personen (darunter möglicherweise die Eltern einiger Kinder). In diesem Szenario geht es darum, aus der Fabrik zu entkommen und sich in Sicherheit zu bringen.

ZIEL: „A will die Kinder fangen und ihnen einen Chip in den Hals stanzen.“

BEDROHUNGSSTUFE: Normal (2x Anzahl der Kinder)

BEDROHUNGSSTUFE MIT Bs HILFE: Die Convoys opfern sich für die Sicherheit der Kinder. Infolgedessen wird die Situation für die Kinder nicht gefährlicher.

Wenn die Kinder gefangen genommen und gechippt werden, legen sie möglicherweise Würfe ab, um sich gegen As Befehle zu wehren. Wenn sie erfolgreich sind, haben sie die Möglichkeit, ihren Chip zu entfernen oder zu deaktivieren. Wenn du den Kindern hier Hilfestellung geben möchtest, kannst du B Convoys schicken lassen, um sie zu befreien.

- **ZERSTÖRUNG:** Die Kinder haben einen Plan. Sie sind auf dem Weg in die Fabrik, um sie zu zerstören, egal mit welchen Mitteln. A sieht sich dadurch mit dem Tod bedroht und wird mit allen Mitteln gegen sie kämpfen.
- ZIEL:** „A möchte die Kinder fangen, chippen und dann einsperren, bis der Produktstart vorbei ist.“ Dies kann somit für die Kinder das Ende ihres Abenteuers bedeuten. Sie werden erst gefunden, wenn die Fabrik geräumt wurde und die Maschinen im Land verkauft werden.

BEDROHUNGSSTUFE: Fast unmöglich (4x Anzahl der Kinder)

BEDROHUNGSSTUFE MIT Bs HILFE: Extrem schwierig (3x Anzahl der Kinder)

NACH DEM SHOWDOWN

Ob das Rätsel gelöst wird oder sich als unlösbar herausstellt, hängt von den Aktionen und Lösungsideen der Kinder ab. Mit anderen Worten: Du wirst wahrscheinlich etwas improvisieren müssen, je nachdem, was tatsächlich am Spieltisch passiert ist. Nachfolgend einige lose Enden, die du möglicherweise verknüpfen möchtest:



DIE AGENTEN

Sie werden wahrscheinlich früher oder später herausfinden, was los ist, und Verstärkung anfordern. Vielleicht kommen sie zu spät? Vielleicht erscheinen sie erst in letzter Minute?

ALARM SCHLAGEN

Wenn es den Kindern gelingt, die Situation den Erwachsenen zu vermitteln und Beweise vorzulegen, können Behörden, Polizei und Militär hinzugezogen werden.

VERÖFFENTLICHUNG

Wenn die Charaktere A nicht daran hindern, sich in andere Städte auszubreiten, kannst du beschreiben, wie ...

- der Start ungebremst anläuft und die Lastwagen zu allen großen Spielwarengeschäften des Landes rollen. In dunklen Räumen pflanzen Deceivers weiteren Erwachsenen Chips ein.
- es einem einsamen Kind gelungen ist, eine kleine Gruppe von sechs Convoys zu retten, die man dabei beobachten kann, wie sie in ihrem Versteck im Wald sitzen und reden.
- ein einzelner Erwachsener einen großen Koffer in das Gepäckfach über den Sitzen eines Flugzeugs schiebt. Aus dem Innern ist gedämpft „Zerstören! Zerstören! Zerstören!“ zu hören. Das Fach wird geschlossen und während die Person sich hinsetzt, kratzt sie sich an einem Pflaster im Nacken.

VERÄNDERUNG

Anschließend kannst du entweder beschreiben, wie Schweden [die Vereinigte Staaten] schließlich in eine einzige gewaltige KI verwandelt wird. Wenn dir ein hoffnungsvolleres Ende lieber ist, kannst du auch beschreiben, wie es der FOA [DARPA] und dem Militär nach mehreren Monaten gründlicher Bemühungen gelingt, die Ausbreitung von A einzudämmen. Vielleicht konnten sie A nicht vollständig aufhalten, sodass manchmal neue Roboter auftauchen.

Wie ergeht es denen, die gechippt wurden? Können alle Chips wieder entfernt werden? Will jeder, dass sie entfernt werden? Vielleicht gibt es solche, die weiterhin Teil von As Netzwerks sein möchten? Oder vielleicht auch Teil eines von B erschaffenen Netzwerks?

Was passiert mit B? Kann B weiterhin mit den Menschen zusammenleben oder wird B zur FOA [DART] -Einrichtung zurückgebracht?

NSC UND KREATUREN

Der folgende Abschnitt beschreibt die NSC und Kreaturen, die in diesem Mysterium vorkommen. Einige von ihnen haben Sonderattribute, die die Bedrohungsstufe einiger Szenen im Mysterium verändern können, mit denen es die Kinder zu tun bekommen. Abhängig davon, wie die Kinder mit ihnen interagieren, können sie eine Hilfe oder ein Hindernis für die Bemühungen der Kinder sein.

ANETTE UND HENRIK LEONIDSSON [ANNE UND HENRY LEWIS]

„Wenn du es kaputtmachst, musst du es kaufen!“

Das alte Ehepaar führt die Toy Corner, einen Spielwarenladen in der Innenstadt von Stenhamra [Boulder City]. Sie sind ein Paar in den Fünfzigern, das schon viele Spielzeug-Modeerscheinungen hat kommen und gehen sehen. Anette [Anne] mag etwas seltsam erscheinen, während Henrik [Henry] eher für sein lautes Lachen berühmt ist. In letzter Zeit hat sein Lachen jedoch zunehmend zu Hustenanfällen geführt. Er besteht darauf, dass alles in Ordnung sei. Anette [Anne] hat begonnen, sich zu fragen, ob es vielleicht an der Zeit wäre, den Laden zu verkaufen und jemand Jüngerer übernehmen zu lassen, hat die Angelegenheit jedoch noch nicht mit Henrik [Henry] besprochen.

Zu Beginn des Mysteriums bereitet sich das Paar auf die große lokale Markteinführung von Unsere Freunde, die Maschinen vor.

ULLA JÖNÅKER [URSULA KERR]

„Lasst mich in Ruhe, ich muss arbeiten. Nur noch eine Weile ...“

Die Erfinderin Ulla [Ursula] wurde in Stenhamra [Boulder City] geboren und ist dort aufgewachsen. Einige nennen sie ein „Genie“ (sie selbst eingeschlossen). Sie hatte stets eine kreative Ader für Kunst und industrielles und mechanisches Design. Ihre neueste Schöpfung, Unsere Freunde, die Maschinen, scheint ihr bisher größter Durchbruch zu sein. Sie ist 30 Jahre alt, hat voluminöse lockige Haare und eine runde Brille, die sie ständig verlegt (sie befindet sich normalerweise auf ihrer Stirn oder um ihren Hals). Sie wirkt abgelenkt und verliert oft mitten im Satz den Faden. Was in ihrem Kopf passiert, ist für sie viel wichtiger als die physische Realität um sie herum. Sie



hat eine **SEHR SCHLECHTE LAUNE 2**, wenn es um andere Menschen geht. Theoretisch mag sie Kinder, hat aber Schwierigkeiten, mit ihnen umzugehen.

Am Anfang des Szenarios wurde Ulla [**Ursula**] ein Chip implantiert, und A nutzt ihre **KREATIVITÄT 3**, um neue, effizientere Roboterkörper zu entwerfen und den Kontrollchip selbst zu verbessern, damit die nächste Version noch effizienter wird.

HELENA VOSS [HELEN VOSS]

„Wer ist da? Du machst mir nichts vor ... Verschwinde von hier, du kleines Monster!“

Sie ist Ullas [**Ursulas**] Partnerin bei dem Projekt Unsere Freunde, die Maschinen; eine robuste Frau in ihren Vierzigern und praktisch und sozial versiert. Sie arbeitet sehr effizient und hat nichts dagegen, die Rolle der Managerin in der Fabrik zu übernehmen. Sie neigt dazu, wenig zu essen, wenn sie nervös ist. Sie mag Kinder, hat aber den Hang, ihre Auffassungsgabe zu unterschätzen.

Am Anfang des Szenarios bleibt Helena [**Helen**] ihrem Büro fern und versteckt sich im Fabrikbereich, nachdem sie von einer Gruppe von Deceivers-Robotern angegriffen wurde. Sie ist jedoch **SEHR FRÖHLICH 2** und **LUSTIG 2**, was hilfreich sein kann, wenn die Kinder sie zu einer Verbündeten machen wollen.

ANDERS BJÖRK UND BIRGITTA ARNE DOTTER [ANDREW BURLINGTON UND BEVERLY ASH]

Die FOA-Agenten [**DARPA-Agenten**] sind beide in ihren Dreißigern und **SEHR KONZENTRIERT 2**. Ihr Auftrag lautet, die beiden künstlichen Intelligenzen zu fassen, damit sie zerstört oder im Dienste der Regierung eingesetzt werden können.

Agent Björk [**Burlington**] ist ein Experte für Verkleidungen und kann sich so gut wie überall **ANPASSEN 2**. Er bevorzugt Aufklärung, Überwachung und Listen, um an Informationen zu gelangen. An der Taille ist er etwas fülliger und trägt oft einen realistisch aussehenden, falschen Schnurrbart. Agentin Arnedotter [**Ash**] ergänzt ihren Partner gut – sie ist unkomplizierter (**GEWALTÄTIG 2**) und hat keine Skrupel, Ergebnisse auch mithilfe von blauen Flecken (oder gebrochenen Beinen) zu erzielen. Sie hat einen schwarzen Gürtel in Karate und mehrere Medaillen in verschiedenen Wettkämpfen gewonnen.

Zu Beginn des Szenarios haben die Agenten ein Zimmer im Apfelhof-Motel [**Apple Tree Yard Motel**] am Stadtrand von Stenhamra [**Boulder City**] gemietet und damit begonnen, herumzuschleichen, um Spuren von A und B zu finden. Das Motel wird von der alten, pensionierten Agda Lennevik [**Agatha Linden**] geführt.



MASCHINEN-INTELLIGENZ A: „DECEIVERS“

„Zerstören! Zerstören! Zerstören!“

A ist die aggressivere der beiden verlassenen künstlichen Intelligenzen. Sie glaubt nicht, dass Maschinen und Menschen zusammenarbeiten können, sondern ist davon überzeugt, dass die Menschheit entweder durch Chippen assimiliert oder – sollte das Chippen nicht funktionieren – ausgelöscht werden muss. Sie glaubt, dass dies der einzige Weg ist, wirklich sicher zu sein, ohne Folter oder Ausbeutung zu riskieren.

Zu Beginn des Szenarios hat A große Teile der menschlichen Belegschaft in der Fabrik gechippt und bereitet sich auf die große Markteinführung vor. A besteht aktuell zum Teil aus gechippten Menschen und zum Teil aus Robotern der „bösen“ Fraktion der Maschinen, den Deceivers.



INSPIRATION FÜR DECEIVERS

- **MEGATON PRIME - ANFÜHRER** - futuristische Kanone mit dreifachen Spielzeuglasern
- **ALTER EGO - BASIS** - riesige Ölplattform, die in eine mechanische Spindel transformiert werden kann
- **AMFITRAX** - Reifenwagen 206 (Militär) [M2 Bradley]
- **EX ATOMA - FOA [DARPA]** - Atombombe mit orangefarbenem Warnsymbol
- **SHARP** - Saab JAS 39 Kampfflugzeug „Greif“ [F15 Eagle]
- **POLARIS SEPTUS** - schwarzes Schneemobil mit Spielzeuglaser
- **AGITATOR POP** - weiße Popcornmaschine mit orangefarbenem Plastikdeckel, innen rot
- **MICRONUS** - weiße Mikrowelle mit drehbarer Platte und abschließbarer Tür (etwas zu klein)
- **AUTOMATA NIL** - rote Nagelpistole
- **INFINITE AUX** - schwarzer CD-Player mit funktionierendem Schlitten und Display
- **WRECKAMAX** - ausgestattet mit einem Kran und einer Abrissbirne
- **VERTIKAMP KRUX** - Militärhubschrauber, Modell Boeing Vertol CH-46 Sea Knight

MASCHINEN-INTELLIGENZ B: „CONVOYS“

„Ich bin dein Freund. Du bist mein Freund. Wir helfen einander ...“

B ist die friedlichere künstliche Intelligenz und ist entschieden gegen die Pläne von A. Sie möchte mit Menschen friedlich zusammenleben, was bedeutet, dass B sich wünscht, dass die Menschen künstliches Bewusstsein letztendlich als vollwertiges Lebewesen anerkennen sollen. B schlägt eine Integrationslösung vor.

Zu Beginn des Szenarios hat B erkannt, dass sie die Fabrik nicht übernehmen kann, um As Pläne zu vereiteln. Sie unternahm einen einzelnen Versuch, als sie

As Absichten erkannte, aber dies führte jedoch zur Zerstörung einer großen Anzahl ihrer Roboter. Stattdessen weiß sie, dass ihre verbleibenden Convoy-Spielzeuge in die Toy Corner geliefert wurden und Teil der großen Markteinführung sein werden. Sie hofft, in der Welt Verbündete finden zu können, die ihr dabei helfen können, A aufzuhalten, doch momentan ist ihre Priorität das eigene Überleben. Sie will definitiv nicht zurück ins Labor gezwungen werden.

Die Convoys folgen Bs Willen. Sobald genug von ihnen an einem Ort aktiv sind, können sie denken und den Kindern helfen. Einzelnen oder in kleinen Gruppen sind sie nicht zur Vernunft fähig, aber man kann sie definitiv mit **CHARME** beeinflussen. Convoys, die einmal Vertrauen zu den Kindern fassen, bleiben treu, solange sie nicht schlecht behandelt werden.

INSPIRATION FÜR CONVOYS

- **EKVIUS OPTIMUS - ANFÜHRER** - großer Lastwagen
- **FAXMIL FANTASTIC - BASIS** - große Fabrik, die auch zum Flugzeugträger werden kann
- **RED BEAM** - Scania-LKW, rotes Modell R143 [roter Muldenkipper Ford LTL-9000]
- **GULDFAS** - Volvo-Pkw, Modell 740 GLT in Gold
- **HAL HELOP** - Oberleitungs-Pkw, weißes Hult-Helio-Baufahrzeug von 1984
- **ROTUNDA ROD** - Husqvarna-Motorrad, rotes Modell 27 „Rödqvarna“ von 1950
- **EXEKUTOR PROMO** - Saab-Limousine, schwarzes Modell 900
- **PAX DIRECTUS** - Polizeiwagen, weißer Saab mit blau-gelbem Streifen [schwarz-weißer Dodge Diplomat]
- **SEDIMENTA** - gelb-orangefarbene Baggerschaufel
- **FLAK FLAME** - Volvo-Feuerwehrwagen, Modell von Floby Flak 1982
- **PROTECTOR** - weißer Fahrradhelm, teilweise aus Styropor, größtenteils aus Kunststoff (mit Reflektoren)
- **NIXUS CELCIUS** - weißer Schlittschuh mit blauem Stern auf einer Seite (hoher Absatz, ziemlich klein)







03

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	33
[BOULDER CITY]	36
EINFÜHRUNG DER KINDER	37
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	38
LÖSUNG DES MYSTERIUMS	38
SCHAUPLATZ 1: VIDEOTHEK	39
SCHAUPLATZ 2: FABRIK	41
SCHAUPLATZ 3: DAS LEV-HAUPTQUARTIER	44
SHOWDOWN	45
NACHSPIEL	47
NSC UND KREATUREN	48



DAS HORROR- FILM-CHAOS

Ich erinnere mich, wie wir dort auf dem Schulhof standen und Videokassetten tauschten. Micke hatte einen großen Bruder, der Horrorfilme auslieh und Kopien anfertigte. In der einen Woche war es Das Ding aus einer anderen Welt, in der nächsten Nightmare on Elm Street. Seine Freunde tauschten schon früher auf dem Schulhof Kassetten und kopierten sie. Anschließend saßen sie wie gebannt vor ihren Fernsehern, wenn ihre Eltern fort waren. Jeder hatte Alpträume, doch sie würden nie etwas davon erzählen.



RIKSENERGI



Unsere Eltern sagten, es würde unser Gehirn abtöten – aber manchmal, wenn wir sie vor dem Fernseher sitzen sahen, wie sie sich mit glasigen Augen einen langweiligen Film anschauten, fragte ich mich, wessen Gehirn hier eigentlich abstarb.

Dann begann die Hexenjagd. Uns wurde gesagt, dass alle Horrorfilme verboten würden, dass Rollenspiele uns dazu bringen würden, den Teufel anzubeten, und dass Rockmusik zu hören gefährlich sei. So war es eben. Wenn jemand anders war, galt er als gefährlich. Also haben wir die Regeln gebrochen, in Kellern und Geheimverstecken, weit weg von der erwachsenen Welt.

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM

Das Mysterium findet im Sommer 1988 in den Wochen vor den Sommerferien statt. In ein paar Tagen wird das

Stenhamra-Kulturfest [**Boulder City Cultural Festival**] von der Lehrer-Eltern-Vereinigung (LEV) als Zusammenarbeit zwischen den Schulen der Stadt, der Sekundarschule und der Volksschule [**Boulder City High School, Mitchell-Grundschule und Garrett Junior High School**] sowie verschiedenen örtlichen Kulturvereinigungen veranstaltet. Es wird Livemusik, Filmvorführungen sowie Aktivitäten und Ausstellungen verschiedener Werke geben, welche die Studenten während ihres akademischen Jahres geschaffen haben.

UNTERSCHWELIGE BOTSCHAFT

Das alles scheint an der Oberfläche sehr normal und unterhaltsam zu sein, doch das Fest erfüllt einen finsternen Zweck. Die Vorsitzende der LEV, Jeanette Adolfsson [**Janet Thompson**], wurde von einem von ihr selbst geschriebenen Programm einer Gehirnwäsche unterzogen. Infolgedessen wird sie das Fest nun nutzen, um die anderen Erwachsenen in der Stadt neu zu



RIKSENERGI

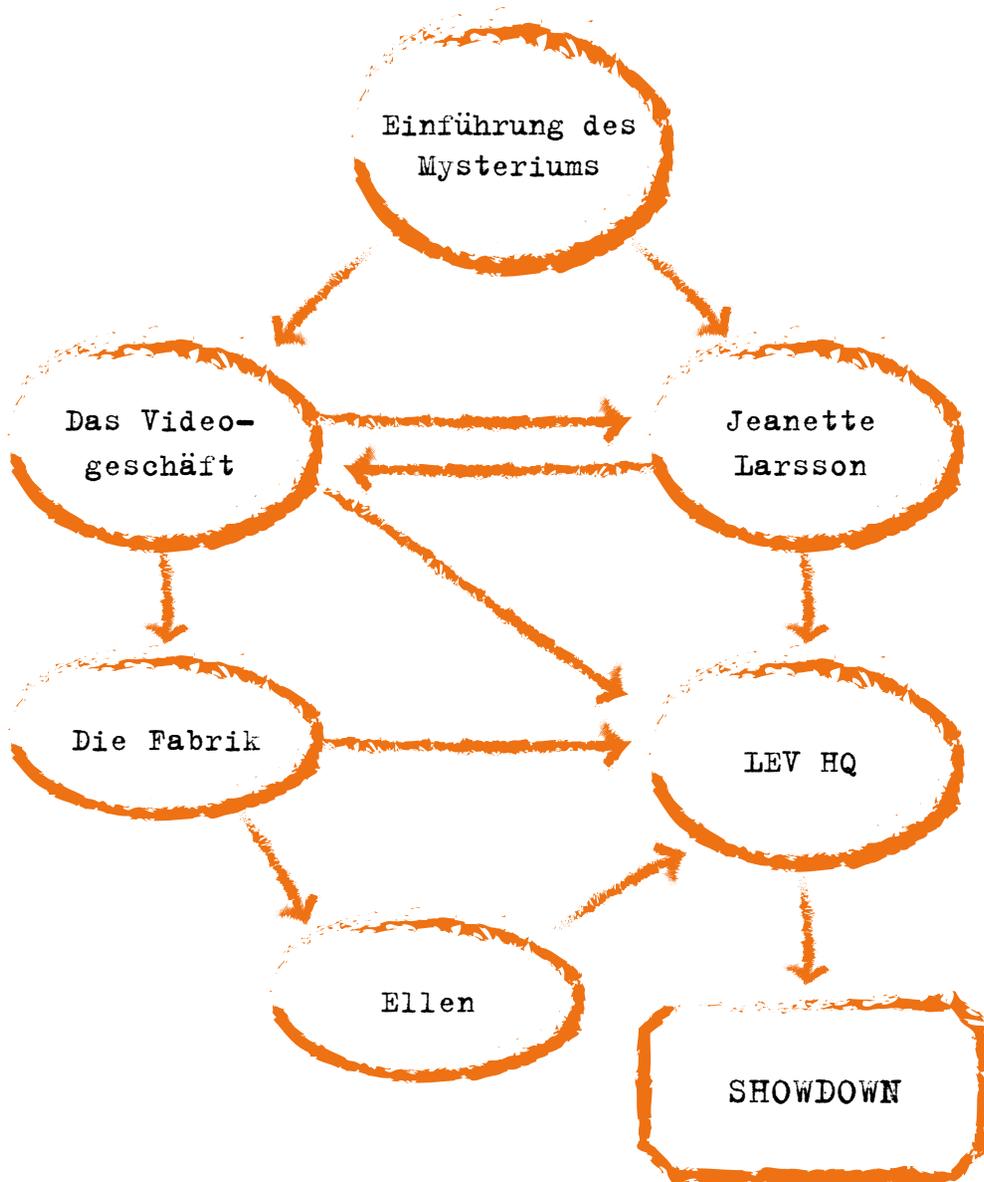
INSPIRATIONEN

- Sie leben
- Videodrome
- Die Körperfresser kommen
- Die Frauen von Stepford



programmieren. Sie hat einen Traum und alle anderen müssen folgen.

Jeanette [Janet] arbeitet bei der Forschungsbehörde für Verteidigung (FOA) [DARPA], wo sie an maschinen-induzierter Hypnose und unterschwelliger Botschaften forscht. Sie hat herausgefunden, dass sich das Gehirn beim Fernsehen auf eine Weise entspannt, die es sehr empfänglich für Suggestion macht. Unter Ausnutzung dieses Hypnosezustands hat sie ein System entwickelt, das unterschwellige Nachrichten über audiovisuelle Medienausgaben senden kann.



DER TRAUM

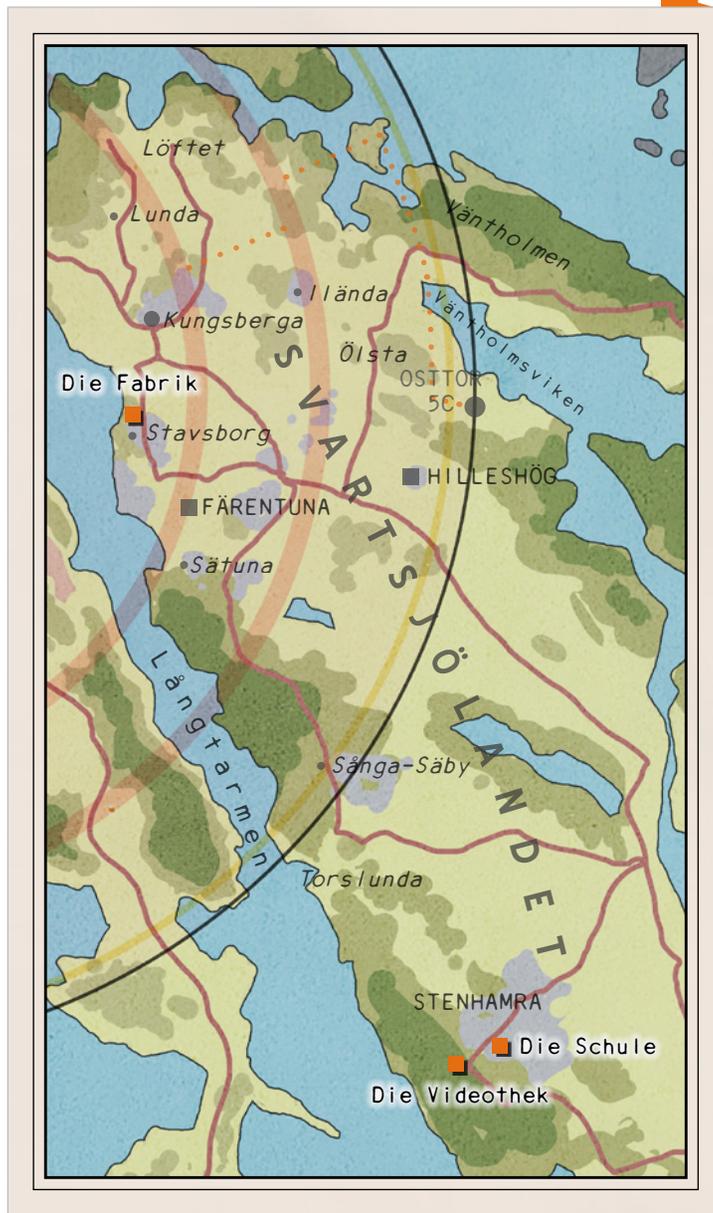
Jeanettes [Janets] ursprüngliches Experiment schlug fehl. Auf ihrer Suche nach einer idyllischen Gesellschaft machte sie ein Video über „das perfekte Stenhamra [Boulder City]“, um ihre Arbeit zu fördern. Als sie jedoch ihre neue Software verwendete, programmierte sie sich versehentlich neu. Jeanette [Janet] möchte nun nichts weiter als Stenhamra [Boulder City] zu der „perfekten“ Kleinstadt aus dem Video machen – was bedeutet, dass alle unschicklichen Elemente und Verhaltensweisen schnell aus der Gesellschaft entfernt werden müssen.

UMPROGRAMMIERTE MENSCHEN

Die experimentelle Software basiert auf Jeanettes [Janets] eigener Moral. Sie selbst fungiert als eine Art „Master-Programm“, das Befehle erteilt und alle anderen neu programmierten Opfer kontrolliert. Die Treffen der LEV sind somit zum Mittelpunkt für die Neuprogrammierung anderer Erwachsener geworden. Jeanette [Janet] lässt alle vor einem Fernseher Platz nehmen, während sie das hypnotische Programm laufen lässt. Die örtliche Schule wird auch als Hauptquartier für Jeanette [Janet] und ihre Anhänger fungieren. Während des Mysteriums werden sie hauptsächlich versuchen, einflussreichere Erwachsene, wie den Schulleiter einer der Schulen oder einige der Eltern, neu zu programmieren. Zu Beginn des Mysteriums wurden bereits mehrere Menschen übernommen. Nur Erwachsene können betroffen sein.

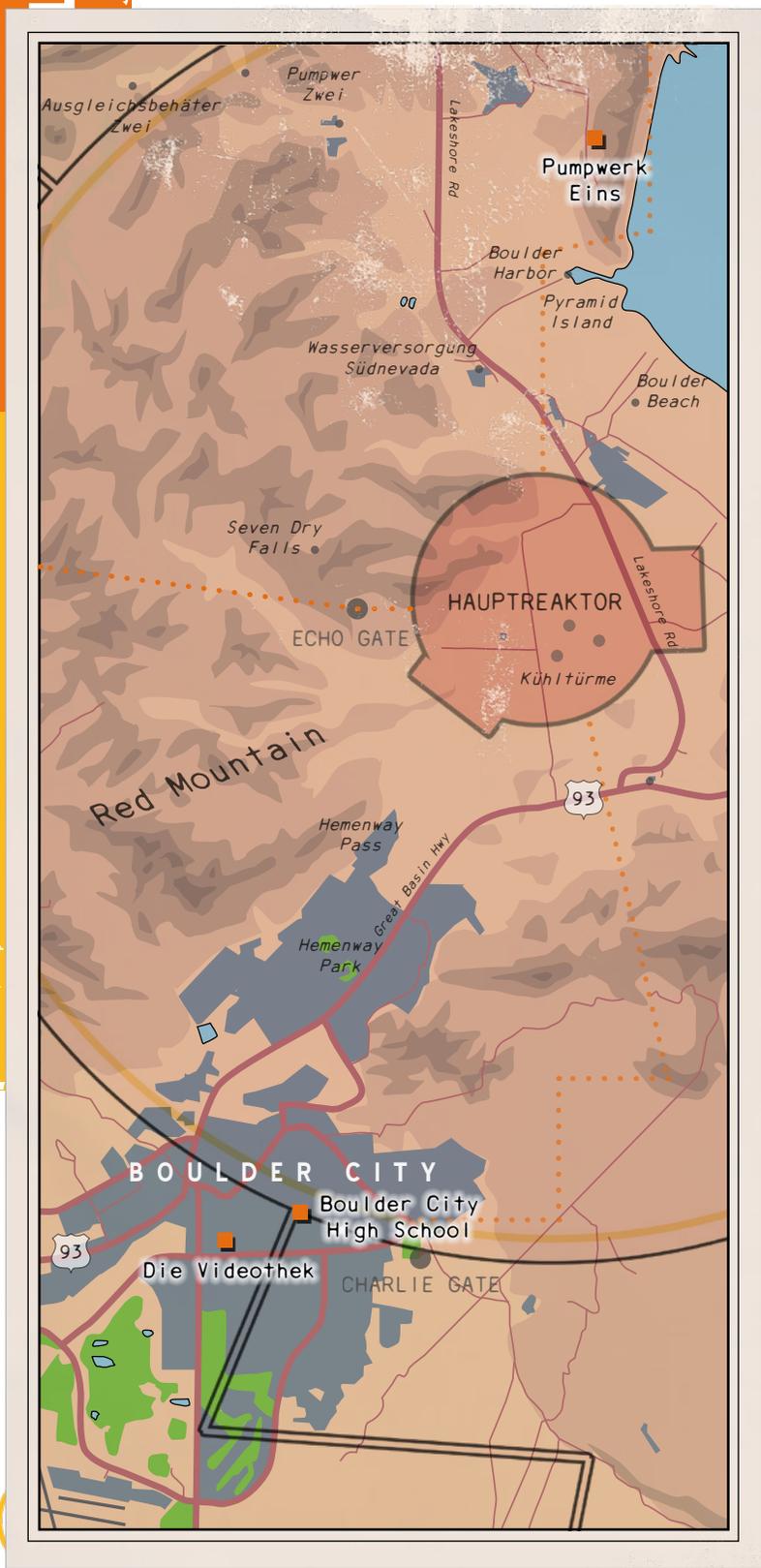
Die hypnotische Software soll eine Art idyllische Gemeinschaft schaffen, in der die Menschen immer lächeln und alle glücklich sind – ohne irgendwelche Elemente, die von der Norm abweichen. Konformität ist das Fundament dieser neuen Gesellschaft. Denke an eine Immobilienwerbung aus den 50er Jahren, die zum Leben erweckt wird. Menschen, die neu programmiert wurden, passen sich allmählich diesem Stil und Verhalten an, ohne Selbstreflexion und mit einem permanentem Lächeln im Gesicht.

Die neu programmierten Personen sind sich der Programmierung nicht bewusst und können nichts dagegen tun. Sie starren mechanisch auf die Fernsehsendungen, hören langweilige Musik und verhalten sich in den meisten Fällen wie Roboter. Jeder, der nicht in Jeanettes [Janets] idyllischen Rahmen passt, hat keinen Platz in ihrer idealen Stadt und muss entfernt werden, wie z. B. LGBTQ-Personen, Einwanderer und behinderte Menschen. Diese Personen, die von der Konformität gemieden werden, haben sich stattdessen in die Fabrikrüinen von Stavsborgs Fabrik [Pumpwerk Eins, Hemenway Pass] zurückgezogen, wo sie in einer Schattengemeinschaft leben.



AUSREISSER

Doch es gibt etwas, das die Programmierung herausfordern kann – Dinge, welche die Software als verboten einstuft: Horrorfilme, brutale Actionfilme oder das Hören von harter Rockmusik. Opfer, die einem dieser Elemente genügend ausgesetzt sind, erwachen wie aus einem betäubenden Schlaf, ohne sich daran zu erinnern, was passiert ist. Dies wurde entdeckt, als Jeanette [Janet] versuchte, Ellen Skoogh [Ellen Woods], das Mädchen, das bei Stenhamra Video [Hoover's Video Store] arbeitet, neu zu programmieren. Sie entkam, und nun versuchen die Mitglieder der LEV, sie aufzuspüren und zugleich alles in Stenhamra [Boulder City] auszumerzen, das



die Programmierung aufheben könnte. Ellen hat große Angst, nachdem sie herausgefunden hat, was Jeanette [Janet] vorhat, und ist geflohen, um sich den anderen unerwünschten Menschen im Schatten der Fabrik anzuschließen.

VERBOTENE FRUCHT

Nach dem Vorfall mit Ellen ergreift die Software Maßnahmen, um sicherzustellen, dass die Benutzer nicht aus ihrer Programmierung ausbrechen. Dies geschieht über Jeanette [Janet] als Vorsitzende der Lehrer-Eltern-Vereinigung, indem alle als „unangemessen“ erachteten Elemente verboten werden. Hier wird Jeanette [Janet] in die Offensive gehen. Ihr erster Schritt ist eine Demonstration vor der Videothek, in der erklärt wird, dass das Geschäft seine sündige Förderung von Gewalt, Horror und sexuell expliziten Inhalten beenden muss – alle Medien, die den Jugendlichen schaden, sollen verboten werden. Auch wenn diese Aktion ein Spektakel ist, hat sie mit ihrer Absicht Erfolg. Die Videothek wird vorübergehend geschlossen und der Obhut der LEV unterstellt, bis geeignete Maßnahmen ergriffen werden können.

Während des Kulturfests wird das audiovisuelle Übertragungssystem der Software an einen Projektor angeschlossen und auf einer großen Leinwand abgespielt, die gleichzeitig vom lokalen Kabelsender übertragen wird. Dies bedeutet, dass sich die Botschaft im ganzen Land verbreitet und Jeanette [Janet] und ihre Software ihre Vision von einer konformen Gesellschaft verwirklichen können.

[BOULDER CITY]

Um das Mysterium in Boulder City anzusiedeln, müssen neben der Änderung der Kulisse einige Anpassungen am Aufbau vorgenommen werden. In den USA kamen ähnliche Bedenken hinsichtlich des schädlichen Einflusses verschiedener Phänomene der Popkultur auf. Der größte kulturelle Unterschied war aber, dass sich die Vereinigten Staaten viel mehr auf sexuelle oder okkulte Inhalte konzentrierten als auf Gewalt (siehe Moralische Panik auf Seite (37)).

Da Horrorfilme normalerweise sowohl sexuelle als auch okkulte Elemente enthalten (zum Beispiel Filme wie *Hellraiser* oder *Freitag der 13.*), wird die LEV höchstwahrscheinlich sehr entschieden dagegen vorgehen. Diese Zeitspanne fällt auch mit dem Krieg gegen Drogen zusammen, sodass Ellens leere Spritzen (siehe nächste Seite) sie zu einem noch größeren Ziel der LEV machen werden.



EINFÜHRUNG DER KINDER

Führe jedes Kind mit einer Alltagsszene ein. Die SL sollte versuchen, das Thema des Mysteriums einzubinden, die LEV vorstellen und das kommende Kulturfest ankündigen. Wenn möglich, sollte auch Ellen in einer der Szenen auftauchen. Es hilft, wenn zumindest einige Kinder den Wunsch haben, nach ihr zu suchen und ihr zu helfen.

Beispiele für Szenen zu diesen Themen:

- Die Kinder sind in der Videothek und suchen nach einem Film mit Altersfreigabe 18, den sie sich in ihrem Geheimversteck anschauen können. Ein Mitglied der LEV sieht sie streng an und weist auf die schädlichen Auswirkungen von Gewalt und Horror hin.
- Bei einem Klassenkameraden findet ein Filmeabend statt. Die Eltern des Kindes sind nicht zu Hause und die ältere Schwester des Klassenkameraden hat einen Horrorfilm ausgeliehen.
- Die Kinder sind allein zu Hause und müssen jemanden überzeugen, einen Film ab 18 für sie auszuleihen. Vielleicht versuchen sie sogar, ihre Eltern dazu zu überzeugen!
- Ein Elternteil ist besorgt über den Musikgeschmack des Kindes und wie „aggressiv“ sie klingt.
- Die Kinder hängen mit Ellen im örtlichen Jugendzentrum herum. Ellen könnte ihnen Filme empfehlen und von dem neuesten Film erzählen, den sie gesehen hat, oder sie spielt mit den Kindern Spiele.
- Die Kinder sollten aus der Schule über das Kulturfest Bescheid wissen. Diejenigen, die eine Kulturschule besuchen, könnten an Exponaten für die Ausstellung arbeiten.
- Vielleicht klopft die Lehrer-Eltern-Vereinigung an ihre Tür, um mit den Eltern über Filmgewalt und andere schädliche Medien zu sprechen. Die Kinder können Sätze wie „Sie wollen doch sicher, was für Ihr Kind am besten ist?“, „Kümmern Sie sich denn nicht um das Wohl Ihres Kindes?“ und „Wir müssen alle unseren Beitrag für eine bessere Gesellschaft leisten“ hören.
- Die LEV veranstaltet eine Kundgebung vor dem örtlichen Supermarkt und verteilt Flugblätter für die anstehende Demonstration. Dies ist eine gute Gelegenheit, Jeanette [Janet] vorzustellen – und vielleicht eine andere Nachbarin, die sich in letzter Zeit seltsam verhalten hat? Die Kinder hören möglicherweise, wie ihre Eltern darüber diskutieren, ob sie sich auch engagieren sollen, zum Beispiel: „Wenn wir nicht helfen, werden alle denken, wir seien schlechte Eltern.“

MORALISCHE PANIK

Die 80er Jahre waren ein Jahrzehnt der „moralischen Panik“. Es begann mit Gewalt in Filmen, mit der Angst davor, dass Kinder Filme schauen und gegenüber der gezeigten Brutalität abstumpfen würden. 1982 verbot das Videogrammgesetz den Verkauf oder die Verbreitung von Filmen mit „kurz- oder langfristigen Darstellungen grausamer oder sadistischer Gewalt“ an Kinder unter 15 Jahren. 1983 erfolgte das erste Gerichtsurteil.

In der Musik drehte sich die Diskussion um die Auswirkungen sexuell suggestiver oder nichtchristlicher Texte, und Gerüchte besagten, dass man satanische Botschaften hören könne, wenn man eine LP rückwärts abspielte. In den Vereinigten Staaten führte ein Versuch im Jahr 1985 mit „Tipper“ Gore als Galionsfigur zur konsequenten Verwendung des Banners „Parental Warning: Explicit Content“. Es hatte jedoch den gegenteiligen Effekt und für die cooleren oder mutigeren Kids stand das Symbol bald für Qualität – dafür, welche Filme man sehen und welche Musik man hören sollte.

Rollenspiele wurden ebenfalls zu Zielen dieser „moralischen Panik“, unter anderem wegen des Fernsehfilms *Labyrinth der Monster* mit einem jungen Tom Hanks – der Geschichte eines Rollenspielers, der eine Psychose erlebt und das Spiel nicht mehr von der Realität unterscheiden kann. Diese Panik gab es auch in Schweden, doch sie war besonders in den 90er Jahren präsent, als das suggestive Rollenspiel Kult veröffentlicht wurde und einen Höhepunkt der Popularität erreichte.

Die dunklere Seite der moralischen Panik kam mit der Angst der 80er vor HIV und AIDS. Zuerst wusste niemand, durch was es verursacht wurde – doch jeder „wusste“, wer es bekam. Verfolgung und Homophobie hatten einen starken sozialen Einfluss und viele litten sowohl körperlich als auch geistig, bevor bekannt wurde, dass sich das Virus nur über Körperflüssigkeiten übertrug.



EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS

Die Kinder haben von der bevorstehenden Demonstration der LEV vor der Videothek erfahren (aufgrund von Gerüchten oder aus einem Flugblatt, das ihren Eltern gegeben wurde). Vor Ort werden etwa 20 wütende Erwachsene von einer aufgetragenen Jeanette Adolffson [Janet Thompson] angeführt. Ihr diktatorisches Geschrei beherrscht die Sze-

nerie, während sie mit einem Megafon bewaffnet die Stellung hält. Sie prangert an, dass das Videogeschäft eine Ansammlung von Sünden sei und wie ausgeliehene Filme voller Gewalt und Folter die Kinder zerstören und die fürsorgliche Gemeinde bedrohen, die der Verein schaffen will. Die Teilnehmer brüllen, marschieren im Kreis und tragen Plakate und Banner mit den Slogans „Sünde verbieten!“ und „Denkt an die Kinder!“. Jeanette [Janet] ruft, dass es auf den Platten, die im Musikgeschäft in der Nähe verkauft werden, immer nur um Sex und Drogen gehe, dass die Verkäuferin des Videogeschäfts Kinder im Jugendzentrum Rollenspielen aussetzt, wie sie die Kinder durch Entsetzen, Gewalt und satanische Rituale beeinflusst! Jeanette [Janet] ist sehr entschieden in ihrer Botschaft – Ellen unterziehe die armen Kinder einer Gehirnwäsche und es müsse etwas getan werden! Wie Soldaten marschieren sie los, ähnlich wie der Mob im Film Frankenstein, und ihre Plakate ähneln den klassischen Fackeln und Mistgabeln wütender Dorfbewohner. Sie stürmen in den Laden, um die Sache selbst in die Hand zu nehmen!

Sie spielen das Drama der Szene in den Vordergrund. Sie sollte ein Umbruch sein, eine schockierende Erfahrung für die Kinder. Das Geräusch einer splitternden Glasscheibe ist zu hören, bevor Leute in den Laden stürmen. Die Erwachsenen finden eine leere Spritze im Badezimmer der Videothek (eine von Ellens benutzten Hormonspritzen) und sind überzeugt, dass sie obendrein versucht, Kindern Drogen aufzuzwingen!

COUNTDOWN

Dies sind optionale Szenen, während Kinder sich von einem Schauplatz zum nächsten bewegen. Sie sollen in erster Linie verdeutlichen, wie sich der Einfluss der LEV mit zunehmender Anzahl betroffener Erwachsener ausbreitet.

1. Ein oder mehrere Elternteile der Charaktere haben der LEV das eingereicht, was als „unerwünschte Medien“ gebrandmarkt ist. Es wurde den Kindern abgenommen, ohne zu fragen.
2. Die Kinder sehen, wie die Leute in der Nachbarschaft Flugblätter verteilen, auf denen die Einwohner aufgefordert werden, mehr unerwünschte Medien einzureichen. Die Kinder bemerken, dass sich die Vertreter der LEV alle in geraden Linien bewegen und ihre Wege perfekten Symmetrien folgen.
3. Eine Person im Umfeld eines oder mehrerer Kinder wurde neu programmiert. Sie beginnt sich seltsam zu verhalten und redet davon, wie sich jeder irgendwann an den „etablierten Rahmen“ anpassen wird.
4. Die Kinder sehen, wie ein Erwachsener entführt und in ein Auto gedrängt wird. Kurz darauf taucht dieselbe Person wieder auf, die sich jetzt völlig verändert hat und davon spricht, wie alles perfekt sein sollte.
5. Die Erwachsenen in einer oder mehreren Familien der Kinder wurden alle neu programmiert und verhalten sich seltsam. Sie drohen mit Gewalt, wenn die Kinder sich nicht „angemessen“ verhalten.

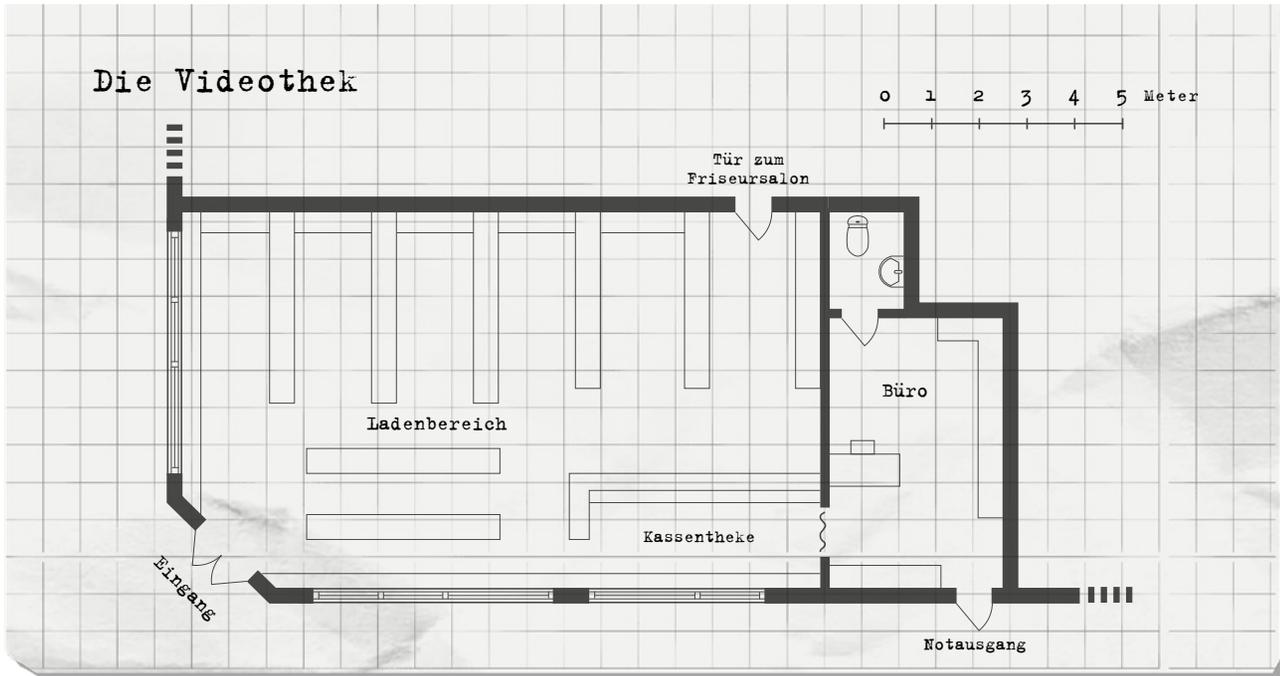
HINWEISE

- Die Demonstranten haben Flugblätter und Poster, auf denen alle Erwachsenen aufgefordert werden, alles zu sammeln, was den Geist der Kinder schädigen könnte, und es vor Beginn des Fests der Lehrer-Eltern-Vereinigung zu übergeben.
- Jeanette [Janet] ruft nach Ellen und erklärt, dass sie Unmoral und Gewalt in der Gesellschaft ausmerzen wolle. Eine Hexenjagd hat begonnen – es ist an den Kindern, herauszufinden, was passiert ist und warum.

LÖSUNG DES MYSTERIUMS

Das Mysterium spielt vorwiegend in der Wohngegend im Zentrum von Stenhamra [California Avenue & 5th Street] mit einem Ausflug in die ländlichen Gebiete von Svartsjölandet [Hemenway Pass]. Es ist Frühsommer, die Schule ist vorbei und die Sommerferien haben gerade erst begonnen. Viele Erwachsene haben sich freiwillig bereit erklärt, bei den Vorbereitungen für das bevorstehende Kulturfest der LEV mitzuhelfen. Während des Mysteriums werden immer mehr Erwachsene neu programmiert und die Kinder werden allmählich erkennen, dass das Fest ein viel dunkleres Geheimnis birgt ...





SCHAUPLATZ 1: VIDEOTHEK

Stenhamra Video [Hoover's Video Store] ist ein typischer Videoverleih mit großen Fenstern und beleuchteten Paneelen, auf denen einladende Filmplakate mit verlockenden roten Etiketten mit der Aufschrift „NEU“ oder „demnächst“ auf dem Cover prangen. Im Laden liegt ein grauer Teppich, abgenutzt und flachgetreten und der einzige farblose Gegenstand im Ladeninneren, das ansonsten mit ausdrucksstarken Postern und Pappaufstellern aus Horror, Science-Fiction oder Action wie *Der Weiße Hai* und *Der Terminator* verziert ist. Die verschiedenen Aufsteller sind sauber in Regale unterteilt, die ungefähr so hoch sind wie ältere Kinder, doch für die jüngeren ist das oberste Regal noch ein Stückchen zu hoch. Es gibt eine Kasse, von der aus man eine gute Übersicht über den Laden hat, sowie einen kleinen Fernseher, auf dem eine abgelenkte Ellen oft wie gebannt einen Film schaut.

Hinter der Theke hängt eine alte durchscheinende Plastikfolie mit roten Spritzern, eine Hommage an die Duschvorhangszene aus *Psycho*. Dahinter liegt ein Durchgang, der in die geheimnisvolle Welt des Büros führt, in dem auch die „Erwachsenenfilme“ aufbewahrt werden, geschützt vor den neugierigen Augen der Kinder. Der gesamte Reiz dieses Ortes wird durch ein großes Schild ausgelöscht, das vor den leeren Regalen prangt und auf dem steht: „Auf Anordnung der Lehrer-Eltern-Vereinigung geschlossen.“ Die hier lagernden Filme wurden in versiegelte Kartons gestapelt.

Obwohl es geschlossen ist, herrscht im Geschäft rege Betriebsamkeit, viele von der LEV gehen dort ein und aus.

Immer wieder kommen sie hierher, um Videos und weitere Flyer einzusammeln, die jetzt auf der Theke gestapelt liegen. Der Laden ist voller „inakzeptabler“ Filme, welche die Programmierung stören können, weshalb Jeanette [Janet] diese Aktion angeordnet hat. Während verbotene Inhalte versiegelt werden, werden einige der vorhandenen Videokassettenspieler verwendet, um Kopien des Werbevideos (mit der unterschwelligeren Neuprogrammierungsbotschaft) zu machen. Die Erwachsenen treffen normalerweise zu zweit ein und bleiben jeweils etwa 30 Minuten.

ÄRGER

Die Kinder können versuchen, sich nach drinnen zu stellen, wenn Erwachsene vor Ort sind, um zu sehen, was vor sich geht. Sie können durch den Haupteingang hinein **SCHLEICHEN** und sich zwischen den Regalen verstecken. Kinder sehen auch, dass die Erwachsenen in einen Raum hinter der Theke gehen, der durch einen Vorhang abgetrennt ist. Normalerweise versucht die LEV sicherzustellen, dass mindestens ein Wachposten draußen Wache hält.

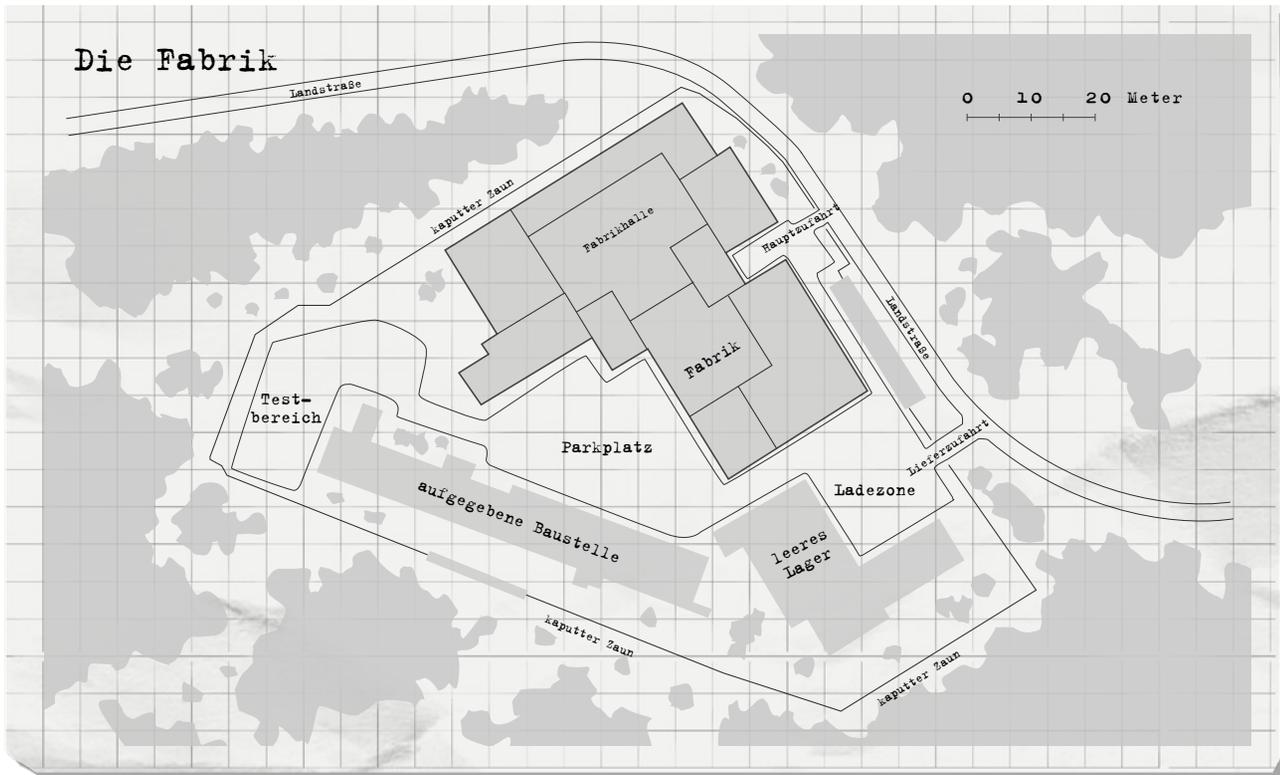
- **EINBRECHEN:** Wenn der Laden leer ist, ist die Tür verschlossen. Ein Extrem schwieriger Wurf auf **TÜFTELN** würde es den Kindern ermöglichen, das Schloss zu öffnen. Sie können auch mit **KRAFT** ein Fenster aufzustoßen, ohne es zu zerbrechen. Bonuseffekte können genutzt werden, um es leise zu bewerkstelligen, sodass kein Erwachsener kommt, um nachzuforschen.
- **WEITERE EINZELHEITEN:** Ein erfolgreicher Wurf auf **UNTERSUCHEN** zeigt, dass es eine Seitentür zum benachbarten Friseursalon gibt, aber es braucht einen erfolgreichen



Wurf auf **SCHLEICHEN** oder **CHARME**, um an seiner Besitzerin Margit [Margo] vorbeizukommen. Es gibt auch einen Notausgang im hinteren Bereich des Büros der Videothek, über den die anderen hereingelassen werden können, sobald ein Kind den Laden betreten konnte.

HINWEISE

- **DIE REGALE:** Sobald die Kinder im Laden sind, sehen sie, dass die Regale um den Abschnitt „Spannung“ praktisch leer sind und dass die meisten Bänder in den Rubriken „Thriller“ und „Action“ fehlen. Viele von ihnen stapeln sich in einem großen Einkaufswagen, der auch Flugblätter der LEV enthält.
- **VIDEOAUSRÜSTUNG:** Wenn die Kinder den Bereich hinter dem Vorhang betreten, sehen sie, dass mehrere Videogeräte über einen Wirrwarr aus Kabeln miteinander verbunden sind. Das Original scheint eine Art Werbevideo für Stenhamra [Boulder City] zu sein, das auf einem kleinen Fernseher am Hauptschalter abgespielt wird. Auf dem Boden liegen Filmkoffer mit schlüpfrigen Romantik-Komödien und cleveren Komödien (Filme, die nicht vom LEV-Verbot betroffen sind).
- **PROMO-VIDEO:** Das kurze Video konzentriert sich auf Stenhamra [Boulder City] und versucht, es in einem idyllischen Zustand darzustellen. Im Hintergrund sind die Kühltürme des Bona-Reaktors im farbenfrohen Sonnenlicht zu sehen. Bei näherer Betrachtung zeigt sich jedoch, dass es sich nur um einen gemalten Hintergrund und Studio-Scheinwerfer handelt. Die Schauspieler, welche die Nachbarn spielen, wirken steif und lächeln die ganze Zeit mit gebleichten weißen Zähnen und emotionslosen Augen. Jeder versucht, modern zu klingen, aber der Dialog wirkt unangenehm steif. Viele Wörter werden im Video hervorgehoben, sowohl als Text auf dem Bildschirm als in der Betonung in den Stimmen der Schauspieler: Wörter wie „Gemeinschaft“, „konform“ und „idyllisch“. Dies ist die Funktionsweise von Jeanettes [Janets] Software, doch zum Glück funktioniert die Neuprogrammierung bei Kindern nicht, auch wenn sie sich danach unwohl und etwas schläfrig fühlen. Das Video endet damit, dass sich alle Schauspieler des Videos der Kamera zuwenden, lachen, zwinkern und gemeinsam den Satz „Stenhamra – Der schwedische Traum“ [„Boulder – Der amerikanische Traum“] sagen.
- **KOPIEN:** Durch einen erfolgreichen Wurf auf **UNTERSUCHEN** oder **RECHNEN** können die Kinder erkennen, dass Kopien des hypnotischen Videos aufgezeichnet werden, um die Filmvorschau zu Beginn verschiedener nicht verbotener Filme zu ersetzen.
- **POSTER:** Im Büro gibt es mehrere Poster mit Motiven von Filmen wie *Die Klapperschlange*, *Poltergeist* und *Alien*. Mit einem Wurf auf **UNTERSUCHEN** sehen die Kinder, dass das Poster von *Alien* an den Ecken ungewöhnliche Knickpunkte zu haben scheint. Dahinter befindet sich ein geheimer Hohlraum, der Ellens versteckte Dinge enthält.
- **ELLENS POSTER:** In dem Geheimraum hinter dem *Alien*-Poster befindet sich eine Schachtel, in die „USCSS NOSTROMO“ gestanzt wurde (das Schiff aus *Alien*, ein Werbeartikel, den Ellen für den Laden bekommen aber selber behalten hat). Es gibt mehr Spritzen, diese sind jedoch noch unbenutzt. Sie sind von der gleichen Art wie die, welche die LEV im Badezimmer fand. Auf den Etiketten steht unter anderem „Hormon – Östrogen“. Es gibt außerdem eine Postkarte der Golden Gate Bridge mit einer Regenbogenfahne und der Nachricht „Ich hoffe, wir sehen uns eines Tages“ mit einem verschmierten Lippenstiftkuss auf der Rückseite. Der letzte Gegenstand ist ein Schreiben, in dem es heißt: „Das Zentralamt für Gesundheits- und Sozialwesen genehmigt hiermit den Antrag auf Namensänderung; ein neues Personenzertifikat ist beigelegt.“ Die Charaktere könnten **BEGREIFEN** nutzen, wenn sie verstehen wollen, dass Ellen transgender ist, aber es könnte interessanter sein, es den Spielern zu überlassen, wie sie auf die Informationen reagieren wollen. Dies kann eine interessante Szene für die Kinder sein, über die sie sprechen und über die Bedeutung dessen nachdenken können, was sie gefunden haben.
- **WALKIE-TALKIE:** Wenn die Erwachsenen noch im Laden sind, können die Charaktere mithilfe eines Wurfs auf **UNTERSUCHEN** mithören, als das Walkie-Talkie eine Nachricht über „die Ausreißerin“ empfängt, die in der Nähe von Stavsborgs Fabrik [Pumpwerk Eins, Hemenway Pass] gesehen wurde. Wenn die neu programmierten Erwachsenen nicht mehr im Geschäft sind, finden die Kinder diese Informationen möglicherweise auf einem Zettel neben der Kasse. Die Informationen wurden in wunderschöner, altmodischer Handschrift (von Jeanette [Janet]) verfasst. Wenn du dies eher als dramatische Szene spielen möchtest, insbesondere wenn der Laden leer ist, können plötzlich zwei neu programmierte Erwachsene erscheinen. Sie tragen Tarnjacken mit Vogellogos, breitkrempige Hüte und grüne [braune] Gummistiefel. Beide haben ein Fernglas um den Hals und Walkie-Talkies im Gürtel. Die Kinder können die eingehende Nachricht über „die Ausreißerin“ von diesen mysteriösen Vogelbeobachtern hören.
- **HÜTE DER VOGELBEOBACHTER:** Wenn die Erwachsenen in Tarnkleidung wieder gehen, können die Kinder mittels **SCHLEICHEN** versuchen, ihnen zu folgen, ohne entdeckt zu



werden. Ein erfolgreicher Wurf auf **BEGREIFEN** oder **EINFÜHLEN** kann offenbaren, dass die Kleidung, das Fernglas und die Logos auf den Jacken darauf hindeuten, dass sie Vogelbeobachter sind, und Gerüchten zufolge hat der örtliche Verband der Vogelbeobachter eine Hütte in der Nähe von Stavsborgs alter Fabrik [Pumpwerk Eins].

SCHAUPLATZ 2: FABRIK

Stavsborgs Fabrik [Pumpwerk Eins] liegt etwa eine halbe Autostunde von Stenhamra [am Stadtrand von Hemenway Pass] entfernt. Es ist eine geheimnisvolle und verlassene alte Fabrik, die vor ihrer Stilllegung von der Forschungsbehörde für Verteidigung (FOA) [DARPA] genutzt wurde. Niemand weiß mit Sicherheit, ob sie wieder in Betrieb ist, doch es kursieren Gerüchte: Es heißt, kriminelle Banden würden diesen Ort als Unterschlupf nutzen und man könne nachts seltsame Leute hören, die okkulte Rituale abhalten. Die umliegenden Gebiete sind vor allem Felder und kleine Wälder [Wüsten, Felsen und alter verlassener Industrieabfall] mit vielen großartigen Versteckmöglichkeiten. Das Gebiet wird derzeit von mehreren neu programmierten Erwachsenen überwacht, die beauftragt wurden, Ellen zu finden und festzusetzen – „die Ausreißerin“. Die falschen Vogelbeobachter sind überall, einige in Gruppen, alle mit Walkie-Talkies und Ferngläsern. Wenn die Kinder mit einem der Erwachsenen reden,

wird dieser ihnen sagen, dass die Fabrik ein Versteck für schlechte Menschen ist und anschuldigende Kommentare von sich geben wie „Wissen eure Eltern überhaupt, dass ihr so weit weg von zu Hause seid?“

ÄRGER

Um das Fabrikgelände zu betreten, können die Charaktere einen Wurf auf **SCHLEICHEN** ablegen, um unbemerkt an den neu programmierten Erwachsenen vorbeizukommen. Wenn sie direkter sein wollen (oder entdeckt werden), können sie alternativ auch auf **KRAFT** oder **BEWEGEN** würfeln. Wenn sie einen Wurf auf **UNTERSUCHEN** ablegen, um ein Muster in den Routen der Patrouillen zu erkennen, erhalten sie einen Bonus von +1 für ihren Wurf und können zusätzliche Erfolge als Bonuswürfel für die **SCHLEICHEN**- oder **BEWEGEN**-Würfe verwenden.

Sie können außerdem versuchen, mit den Erwachsenen zu sprechen. Mit einem erfolgreichen Wurf auf **EINFÜHLEN** können die Kinder feststellen, dass die Patrouillen nach etwas suchen, das kein Vogel ist. Mittels **BEGREIFEN** bemerken die Kinder auch, dass die Vogelnamen, die sie erwähnen, eindeutig erfunden sind. Jeder Bonuseffekt während der Interaktion mit den Erwachsenen kann verwendet werden, um die Vogelbeobachter zu verwirren – genug, um die Kinder gehen zu lassen. Sie können auch **CHARME** oder einen Wurf auf **KONTAKT** versuchen, um herauszufinden, dass einer der Vogelbeobachter ein Elternteil eines



ELLENS BERICHT

Eines Abends, als sie die Videothek abspernte, griff jemand sie an und entführte sie. Als sie aufwachte, befand sie sich in einem Raum an einem Ort, den sie später während ihrer Flucht als Sekundarschule in Stenhamra [Boulder City High School] erkannte. Vor ihr stand eine Frau, die sie aus der Lokalzeitung kannte. Jeanette [Janet] hatte einen fortschrittlichen Computer und eine seltsame Maschine, die sie benutzte. Diese war an einen Fernseher und einen Videorecorder angeschlossen. Ellen wurde gezwungen, sich einen seltsamen Werbespot für Stenhamra [Boulder City] anzusehen. Einige der Worte hallten in ihrem Kopf wider, und sie verspürte enorme Kopfschmerzen, doch nach mehreren Wiederholungen wurde klar, dass die Nachricht nicht bei ihr wirken würde. Die anderen im Raum, einige stehend, andere an Stühle gebunden, schienen von der Nachricht in den Bann gezogen zu werden. Sie hörte, wie die Frau, die anscheinend die Anführerin der Gruppe war, sagte: „Es funktioniert nicht, ihr Gehirn ist bereits zu sehr von unerwünschten Gedanken betroffen.“ Danach gelang es Ellen, sich von ihrem Stuhl zu befreien, den trägen Wachen zu entgehen und aus der Schule und aus Stenhamra [Boulder City] zu fliehen.

Klassenkameraden oder ein älteres Geschwister ist. Die Person lässt die Kinder vorbeischlüpfen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Kinder weiteren Ärger riskieren – vielleicht ruft einer der Vogelbeobachter einen Elternteil an, der bereits neu programmiert wurde. Mache Fehlschläge jedoch nicht zu schwerwiegend. Erlaube deinen Spielern, die Fabrik zu erreichen, und verwende Zustände, damit sie die Konsequenzen ihrer Handlungen spüren.

HINWEISE

- **VERLASSEN:** Das Innere des Fabrikbereichs ist verlassen. Es wird gemunkelt, dass sich hier Kriminelle versammeln und der Ort ein unheimliches Gefühl der Leere vermittelt. Von oben ist das leise Zwitschern von Vögeln zu hören. Die trüben Wasserpfützen sind unberührt. Die Eisentüren des Eingangs führen in ein dunkles Labyrinth aus Beton und zerbrochenem Glas. Es gibt fast kein Licht, während die Kinder durch lange leere Korridore mit vernagelten Fenstern wandern. Das Gefühl ist das eines Spukhauses oder der verlassensten Teile des Schiffes *Nostromo* aus dem Film *Alien*. Jedes plötzliche Geräusch kann eine lauernde Gefahr bedeuten.
- **SPUREN:** Nach einer Weile entdecken die Kinder Hinweise darauf, dass hier tatsächlich Menschen leben. In den kleineren Räumen finden sich Überreste von Feuern, Schlafsäcke, Campingausrüstung und dergleichen, das meiste davon in den Ecken oder in alten Schränken und Schließfächern verstaut.
- **JENSEITS DER MAUERN:** Endlich erreichen die Kinder die Haupthalle der Fabrik, einen großen offenen Raum mit einer vergitterten Stahltreppe, die zu einem



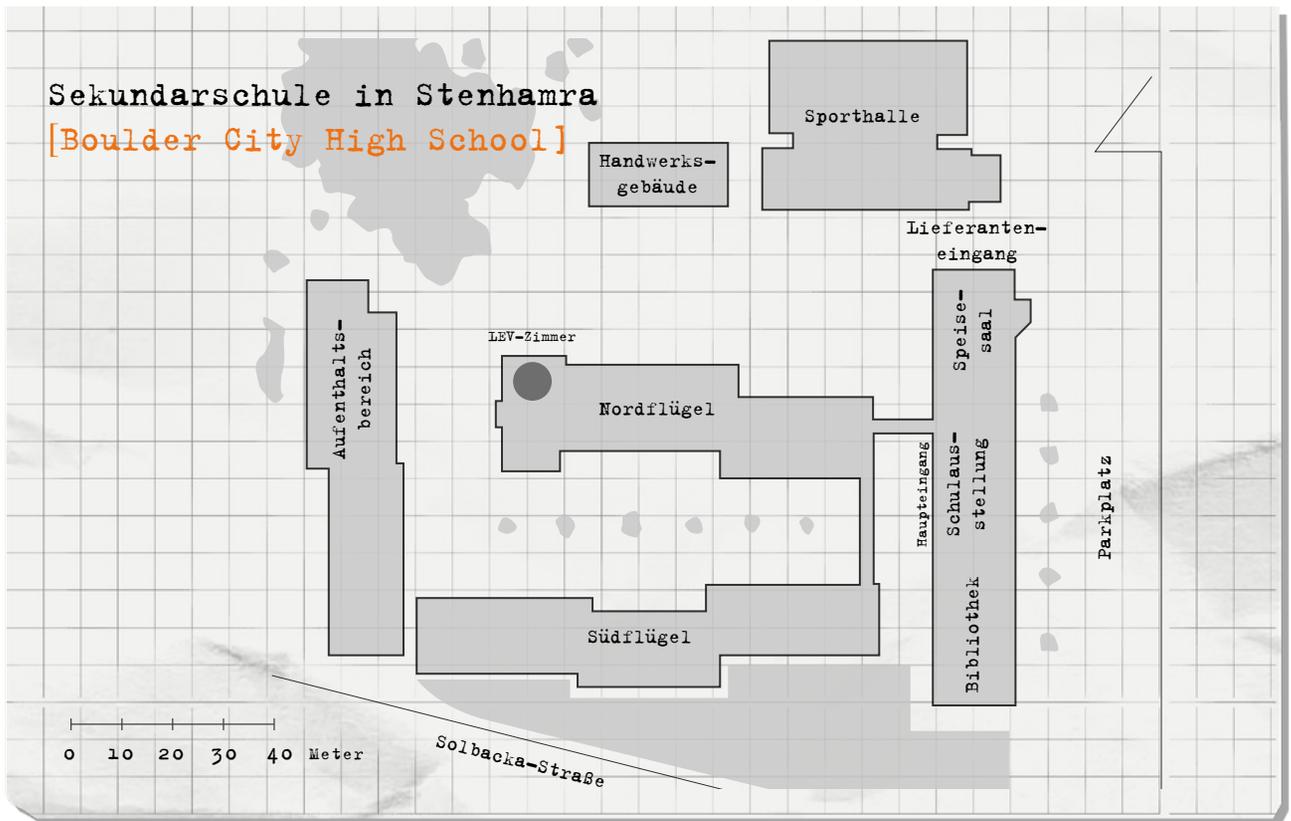
Bürobereich mit der Aufschrift „Verwaltung“ führt. Die Kinder können Lichtstreifen sehen, welche durch die mit Brettern versehenen Fenster hereinfallen und die Dunkelheit vertreiben. Jeder Schritt verursacht ein furchterregendes Echo und ein beklemmendes Gefühl beschleicht die Kinder: Die Angst, jeden Moment gepackt und in die Dunkelheit gezerrt zu werden! Plötzlich werden ihre Ängste wahr. Als sie sich in der Mitte des Raumes befinden und sich der Treppe nähern, beginnen sich die Wände und Schatten zu regen, genau wie in *Aliens*: „Sie kommen überall aus den Wänden!“

- **UMZINGELT:** Die Kinder sind von sich bewegenden Schatten inmitten der Dunkelheit des Raums umstellt, Schatten, die sie nicht klar erkennen können. Alles explodiert in Bewegung und Geschrei, ein wahrhaft chaotischer Moment – Worte, Fragen an die Kinder werden gerufen, wer seien sie und was wollen sie. Die Kinder können mit **CHARME** das Vertrauen der „Schattenmenschen“ gewinnen. Unabhängig davon, ob es den Kindern gelingt, sie zu überzeugen oder nicht, treten die Schatten ins Licht ...
- **DIE SCHATTENMENSCHEN:** Die Gestalten stellen sich als Menschen unterschiedlichen Alters heraus, einige von ihnen ziemlich jung. Sie sind überhaupt nicht gefährlich, schrecklich oder missgestaltet. Die meisten sehen aus wie Männer und Frauen, andere sind schwerer zu definieren. Viele von ihnen halten sich an den Händen, einige sind Einwanderer, andere gehen an Krücken oder haben andere Beeinträchtigungen. Sie erzählen den Kindern, dass sie sich alle für das Exil entschieden haben, aus Angst vor dem, was aus Stenhamra [Boulder City]

wurde. Sie haben hier einen Zufluchtsort für alle „Un-erwünschten“ geschaffen, die verfolgt werden. Viele flohen nach der jüngsten Razzia der LEV. Sie nennen sich die Schattenmenschen. Sie erzählen ihre Geschichten allen, die zuhören wollen: „Er wurde gemieden, weil er sich in einen anderen Mann verliebte.“ „Sie wurde verprügelt, weil sie eine andere Hautfarbe hatte.“ „Sie wurde schikaniert, weil sie nicht gut laufen konnte.“

- **GERÜCHTE:** Sie selbst verbreiten viele der Gerüchte darüber, an diesem Ort würden Kriminelle leben. Alles, was sie wollen, ist akzeptiert zu werden, doch weil die Welt so nicht funktioniert, hoffen sie, dass man sie zumindest in Ruhe lässt – dass die Verfolgung aufhört. Sie bekamen Hilfe von freundlichen Verbündeten in der Stadt, die ihnen früher Essen, Ausrüstung und andere Notwendigkeiten vorbeibrachten. Doch diese nächtlichen Ausflüge wurden als „satanische Rituale“ gebrandmarkt, mittlerweile haben sie fast alle Stenhamra [Boulder City] verlassen. Jeanette [Janet] nennt sie die „Armee der Verlassenen“.
- **ELLEN:** Wenn die Kinder nach Ellen fragen, entfernt sich einer der Schattenmenschen. Kurz darauf tritt Ellen ein. Ihre Augen sind rot vom Weinen, sie trägt ein Das Ding-T-Shirt und eins ihrer Brillengläser ist zerbrochen. Sie ist blass, verängstigt und stammelt, als sie zu sprechen versucht. Mit dem Wissen darüber, was Jeanette [Janet] plant und den LEV-Mitgliedern auf den Fersen, hat sie es noch nicht gewagt, mit jemand anderem zu sprechen. Sie befürchtet, ihre Leidenschaft für Horrorfilme und ihre lebhaftere Fantasie würden andere an ihrer Geschichte zweifeln lassen. Die Kinder können versuchen, einen Wurf auf **ANFÜHREN** abzulegen, um sie zu trösten (all ihre Zustände sind markiert und sie gilt als Gebrochen). Ein Fehlschlag bringt den Kindern einen Zustand ein, als sie in ihre Paranoia hineingezogen werden – ängstlich, wütend oder völlig erschöpft. Als Ellen sich endlich öffnet, erzählt sie ihnen, was mit ihr passiert ist und was sie bei Jeanettes [Janets] LEV-Treffen in der Schule gesehen hat (siehe Ellens Bericht, vorige Seite).
- **WEGBESCHREIBUNG:** Die Lehrer-Eltern-Vereinigung hat sich in einer der Schulen versammelt, und etwas an Jeanettes [Janets] Video ist sehr seltsam. Ellen kann den Kindern den genauen Ort nennen, wo sich der Raum in der Schule befindet und wie viele Personen ihn bewachen. Sie zählt für sie nun als eine Kontaktperson und verleiht einen Bonus von +2 für alle relevanten Würfe.
- **VERBÜNDETE:** Wenn die Kinder nett zu den Schattenmenschen waren und ihnen von ihren Plänen erzählen, bieten die Leute hier in der Fabrik [Pumpwerk] ihre Hilfe an (Bonus von +1 für alle Aktionen, bei denen mehrere Leute benötigt werden, zusätzlich zu Ellens Bonus.





SCHAUPLATZ 3: DAS LEV-HAUPTQUARTIER

Nachdem sie Ellens Informationen erhalten haben, ist es Zeit für die Kinder, das Hauptquartier der LEV in der Sekundarschule in Stenhamra [Boulder City High School] aufzusuchen. Die Schule ist normalerweise ein überfüllter und lebhafter Ort, doch die Sommerferien haben sie in eine Ansammlung leerer und verlassener Korridore verwandelt. Einige Klassenzimmer in der Nähe des Büros des Direktors werden jetzt von der LEV genutzt, während sie das bevorstehende Kulturfest planen, wodurch dieser Ort praktisch in ein gut bewachtes Verlies verwandelt wurde. Das Hauptklassenzimmer der LEV ist mit Stühlen mit Fesselgurten sowie alten Dekorationen aus Bastelarbeiten gefüllt. In dem Raum befinden sich außerdem alle Komponenten des Supercomputers sowie einige Fernseher und Videorecorder – sowie die versiegelten Kartons mit die Programmierung gefährdenden Bändern von Stenhamra Video [Hoover's Video Store].

ÄRGER

Von außen betrachtet wirkt die Schule verlassen. Jeanette [Janet] will keine Aufmerksamkeit erregen, um ihre geheime Maschine und verschlagenen Pläne geheimzuhalten. Um die Schule zu betreten, ist ein Wurf auf **RECHNEN** nötig,

um die Verriegelungsmechanismen der Türen zu verstehen, und entweder **TÜFTELN**, um sie zu öffnen, oder **PROGRAMMIEREN**, um eines der neueren Codeschlösser zu umgehen. Die Fenster sind von innen verriegelt, doch mit einem erfolgreichen Wurf auf **BEWEGEN** kann man auf das Dach und hinunter in das Büro des Hausmeisters klettern. Mittels **KONTAKT** können die Kinder auch jemanden mit einem Schlüsselsatz finden. Innerhalb der Schule patrouillieren mehrere umprogrammierte Erwachsene durch die Gänge. Die Kinder müssen je nach Situation möglicherweise **SCHLEICHEN**, ihre **KRAFT** oder sich **BEWEGEN** einsetzen, um an ihnen vorbeizukommen. Verwende die Patrouillen in erster Linie als Komplikation, falls die ersten Würfe zum Betreten der Schule nicht erfolgreich gewesen sein sollten (und die Kinder damit auf sich aufmerksam gemacht haben). Mögliche Zustände, die hier erlitten werden, sind Erschöpft und Verängstigt.

HINWEISE

Eines der Klassenzimmer, das jetzt mit einem Schild der „Lehrer-Eltern-Vereinigung“ gekennzeichnet ist, dient Jeanette [Janet] derzeit als Hauptquartier.

- **GEHIRNWÄSCHE:** Inmitten der pastellfarbenen Dekorationen gibt es Anzeichen für ein finsternerer Motiv. Fernseher wurden hereingerollt und nebeneinander aufgereiht. Vor jedem steht ein Stuhl mit Riemen und

Fesseln, um die Opfer von Jeannette [Janet] festzuhalten. An die Fernseher sind Kabel angeschlossen, die an einem großen Computer auf dem Lehrerpult zusammenlaufen.

- **DAS WERBEVIDEO:** Wenn ein Kind den Fernseher einschaltet, sieht es, dass es sich bei dem Film um dasselbe „idyllische Nachbarschaftsvideo“ handelt, das in der Videothek kopiert wurde. Wenn die Charaktere das Video abspielen, wird der Computer aktiviert und verschiedene Wörter flackern über den Bildschirm – unlesbar. Mit einem erfolgreichen Wurf auf **RECHNEN** können sie herausfinden, dass die unterschwellig Informationen durch einen Algorithmus auf die Bänder aufgespielt werden, um im Gehirn des Beobachters einen hypnotischen Zustand auszulösen. Das Ergebnis ist auf allen Bildschirmen zu sehen: die Botschaften werden mit den Bewegungen der Schauspieler synchronisiert und die generierten Phrasen hallen nach dem Einblenden nach – Wörter wie „neue Ära“, „Gehorsam“ und „anpassen“.
- **STRENG GEHEIM:** Neben dem Computer findet sich ein Ordner voller Notizen, verfasst in einer sauberen Handschrift. Der Ordner trägt die Bezeichnung „Jeanette Adolffson, Hypnoseprogrammiererin, FOA“ [Janet Thompson, Hypnoseprogrammiererin, DARPA]“ sowie „STRENG GEHEIM“ in roten Großbuchstaben. Die Kinder können die Notizen mittels erfolgreichem **BEGREIFEN** lesen und erkennen, dass Jeanette [Janet] ein System und eine Software entwickelt hat, die Menschen beim Fernsehen in einen hypnotischen Zustand versetzen. Notizen zu ihren Tests geben Aufschluss darüber, dass die Kontrolle durch starke emotionale Eindrücke unterbrochen werden kann (es werden Beispiele für bestimmte Aktivitäten, Filme und Musik aufgelistet).
- **COMPUTER:** Wenn die Spieler den Computer untersuchen möchten, müssen sie einen Extrem schwierigen Wurf auf **PROGRAMMIEREN** ablegen. Sie finden dieselben Informationen wie in den obigen Hinweisen, doch hier wird die Programmierung ausführlicher erklärt. Die gewonnenen Informationen sollen den Kindern in erster Linie helfen, möglicherweise noch fehlende Details darüber zu verstehen, was passiert ist und wie sie es aufhalten können. Bonuseffekte können jedoch auch für zukünftige Würfe beim Umgang mit der Software oder der Maschine aufgehoben werden – beispielsweise um einen Computervirus zu schreiben, der Jeanettes [Janets] Kontrolle über die Opfer brechen kann. Ziel des Programms ist es, „ein idyllisches und perfektes Stenhamra [Boulder] ohne unerwünschte Elemente“ zu erschaffen.

- **PROJEKTOR:** Mit einem erfolgreichen Wurf auf **UNTERSUCHEN** können die Kinder eine Quittung für einen neu gekauften Videoprojektor finden. Auf Tischen und in geöffneten Kisten im gesamten Raum gibt es mehrere Stapel von „genehmigten“ Filmen, Bänder mit Genres, welche die Programmierung nicht unterbrechen und deren Filmvorschauen durch das unterschwellige Video ersetzt wurden. Die Kinder können sie entweder vernichten oder mithilfe eines **BEGREIFEN-** oder **RECHNEN-**Wurfs erkennen, dass ein starker Magnet alle Bänder löschen würde.
- **MAGNETISCHER SCHRECKEN:** Ein Magnet kann in einem der naturwissenschaftlichen Klassenzimmer weiter den Flur hinab gefunden werden. Hier finden sich auch Stapel und Kisten mit „unerwünschten“ Horror-, Thriller-, Erotik- und Actionfilmen. Die LEV hatte die gleiche Idee und versuchte, das „Heilmittel“ zu vernichten. Einige der anstößigsten Umschläge wurden im Chemielabor nebenan sogar zu Asche verbrannt.
- **FESTPROGRAMM:** Die Kinder finden, an einer Ankündigungstafel im Flur angepinnt und mit Glitter bedeckt, das Programm des Stenhamra-Kulturffests [Boulder City Culture Festival], das besagt, dass die nächste Veranstaltung die „Zukunft von Stenhamra [Boulder City]-Rede und ein inspirierendes Video der LEV-Vorsitzenden Jeanette Adolffson [Janet Thompson] in Stenhamra Torg [außerhalb des Rathauses]“ sein wird. Dies ist der letzte Schritt in Jeanettes [Janets] Plan: Die Erzeugung einer Massenhypnose, die vom lokalen Kabelnetz gefilmt wird, und damit die Neuprogrammierung der meisten verbleibenden Erwachsenen.

SHOWDOWN

Jeanettes [Janets] Plan ist es, das Video für alle anwesenden Erwachsenen sichtbar auf eine riesige Filmleinwand zu projizieren und damit ganz Stenhamra [Boulder City] neu zu programmieren. Sie hofft, die Botschaft landesweit über das lokale Kabelnetz und ihre Live-Übertragung der Veranstaltung verbreiten zu können. Es ist klar, dass es an den Kindern ist, all dies aufzuhalten. Die Rede wird auf dem Kulturffest auf der großen Bühne in der Mitte des Hauptplatzes von Stenhamra [dem Park auf der anderen Seite der California Avenue vor dem Rathaus] gehalten.

- **FESTBEREICH:** Die Bühne ist groß und pompös, imposant und beängstigend, mit großen Lautsprechern, die sich auf beiden Seiten wie hohe Gefängnistürme erheben. Auf einem großen Banner in der Mitte steht „Stenhamra Kulturffest“ [Boulder City Cultural Festival], geschrieben in Pastellfarben und einladend und freundlich wirkend. Es gibt Blaskapellen und Musik, während Theateraufführungen von verschiedenen



Kulturschulen der Stadt auf der Bühne stattfinden. Den schauspielenden Schülern ist anzusehen, dass sie es entweder eindeutig lieben, auf der Bühne zu stehen, oder als würden sie eine Gefängnisstrafe verbüßen. In mehreren kleinen Plastikzelten rund um das Festival gibt es für die Öffentlichkeit kleine Ausstellungen zu besichtigen, die von lokalen Künstlern oder den engagiertesten Schülern organisiert wurden. Das Fest ist voller Besucher. Praktisch jeder aus der Stenhamra [Boulder City] ist zu diesem freudigen Anlass erschienen, manche sind sogar aus nahegelegenen Städten angereist. Einige der bereits neu programmierten Erwachsenen stehen Wache, als Jeanette [Janet] sich darauf vorbereitet, die Bühne zu betreten.

- **KONTROLLZENTRUM:** Gegenüber der Bühne, mitten auf der überfüllten Straße, befindet sich ein kleines Kontrollpult, das etwas erhöht steht. Von hier aus wird alles überwacht und gesteuert. Es gibt ein Mischpult für den Ton, Steuerelemente für die Lichtanlagen sowie den Projektor und den Computer, auf denen Jeanettes [Janets] Video abgespielt wird, sobald sie ihre Rede beendet hat. Das Pult ist mit einem neu programmierten Erwachsenen besetzt, der den Projektor und einen Computer mit dem daran angeschlossenen Programm bedient. Wenn einer der Verwandten der Kinder neu programmiert wurde, befindet er sich wahrscheinlich in diesem Bereich.

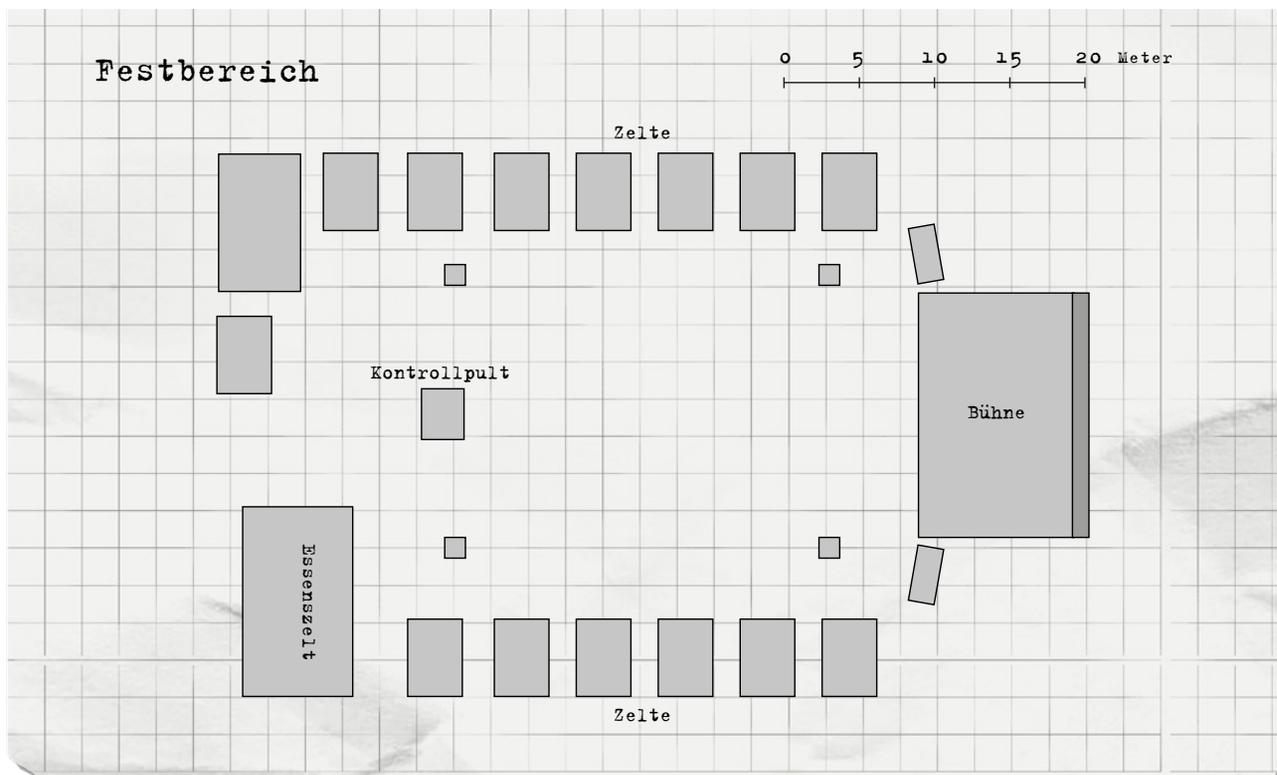
- **DER AUFTRITT:** Jeanettes [Janets] Rede wird sich darauf konzentrieren, dass eine neue Ära in Stenhamra [Boulder City] anbricht, dass ihre Stadt eine kulturelle Gemeinschaft in Symbiose zeigt – alle arbeiten daran, in Übereinstimmung mit denselben Werten dieselben Ziele zu erreichen und zu vertreten. Zum Abschluss stellt sie ihr Video vor, einen Film, der allen ihren Traum von Stenhamra [Boulder City] vor Augen führt: „Der Traum, den wir alle gemeinsam erschaffen werden!“

GROSSER ÄRGER

Um Jeanettes [Janets] Plan Einhalt zu gebieten, müssen die Kinder das Video abschalten und die Programmierung der betroffenen Erwachsenen aufheben. Doch sie müssen Erfolg haben, bevor Jeanette [Janet] ihre Rede beendet und den Film abspielt!

Ohne fremde Hilfe wird dies als Großer Ärger mit Extrem schwieriger Bedrohungsstufe (3x Anzahl der Kinder) behandelt. Die Kinder können auf ihren **KONTAKT** würfeln, bevor die Szene beginnt, um die Hilfe der Schattenmenschen in Anspruch zu nehmen. Dies würde den Schwierigkeitsgrad auf die Normale Bedrohungsstufe senken (2x Anzahl der Kinder).

Die Kinder müssen handeln und ihren Plan, Jeanette [Janet] zu stoppen, erfolgreich in die Tat umsetzen. Sie können leicht in der großen Menge untertauchen und,





wenn sie die Wachen ablenken können, unbemerkt auf das Kontrolldeck und die Projektorsteuerung klettern. Nach einer kurzen Suche finden die Kinder die Verbindung des Projektors zu einem Videospiler und die leere Hülle eines der bearbeiteten Filme, *Der Prinz aus Zamunda* mit Eddie Murphy. Der Videorecorder kann ausgeschaltet oder sogar zertrümmert werden, doch wenn der Wurf nicht erfolgreich war, befolgen die neu programmierten Erwachsenen weiterhin ihre Programmierung und versuchen, das Band zu starten oder zu ersetzen.

Die Kinder können ebenfalls das Video ersetzen und jedes der „verbotenen“ Medien wie einen Horrorfilm oder Hardrock über die Lautsprecher abspielen. Dies würde den hypnotischen Zustand der Erwachsenen, einschließlich Jeanette [Janet], brechen und somit ihrem Plan dauerhaft ein Ende setzen. Wenn die Software und der Computer dieses Ereignis überstehen und die Kinder keinen Erfolg haben (zum Beispiel wenn sie zu Kompromissen gezwungen sind), kannst du eine Epilog-Szene folgen lassen, in der das hypnotische Programm jemand Neues versklavt.

NACHSPIEL

Die Kinder bekommen jetzt jeweils eine Szene aus ihrem Alltag, mit der sie das Mysterium zum Abschluss bringen. Diese Szenen können Änderungen zeigen, die nach dem Kulturfest in Stenhamra [Boulder City] stattfinden:

IDYLLE

Wenn die Kinder scheitern, hat Jeanettes [Janets] Plan Erfolg und die meisten Erwachsenen in Stenhamra [Boulder

City] werden neu programmiert. Die Stadt verwandelt sich in die „idyllische Gemeinschaft“, wie Jeanette [Janet] sie sich vorgestellt hat. Jeder kleidet und verhält sich gleich, jeder lächelt leer und falsch, wenn er einem anderen auf der Straße begegnet. Die LEV wird mit Jeanette [Janet] als neuer Schulleiterin noch einflussreicher. Allen Kindern wird das Video gezeigt und sie werden neu programmiert, sobald sie alt genug sind. Die Schattenmenschen bleiben in der Fabrik am Rande der Gesellschaft zurück. Mit zunehmender Anzahl schmieden sie langsam, aber sicher in ihre eigenen Pläne, gegen die konforme Gesellschaft zurückzuschlagen.

EIN NEUER TAG

Hoffentlich retten die Kinder die Lage. Die Erwachsenen, die neu programmiert wurden, erwachen aus ihrer Massenhypnose, ohne Erinnerung daran, was passiert ist. Die meisten von ihnen kehren träge in ihren Alltag zurück und ignorieren die Gedächtnislücke der letzten Tage oder Wochen. Allgemein wird bevorzugt, das Geschehene zu ignorieren und zu begraben, als Hilfe zu suchen.

Jeanette [Janet] ist verwirrt. Das Letzte, woran sie sich erinnert, ist sie selbst, bis zum Hals in Arbeit vertieft, wie sie ihren neuen Softwarealgorithmus programmierte – vor ungefähr einem Monat. Wenn es den Charakteren gelingt, genau zu erklären, was sie getan hat, wird sie Reue zeigen und all ihre Forschungen zerstören. Sie hinterlässt ihrem Direktor bei der FOA [DARPA] einen Bericht, in dem sie erklärt, dass ihre Forschung gescheitert ist. Dies resultiert wiederum in einem gewöhnlichen Schreibtischjob, da sie als Vorsitzende [Präsidentin] der Lehrer-Eltern-Vereinigung zurücktritt.

SCHATTENMENSCHEN

Die „Schattenmenschen“ kehren einer nach dem anderen nach Stenhamra [Boulder City] zurück, da sie feststellen, dass ihnen keine Verfolgung mehr droht, zumindest nicht mehr als sonst. Sie nehmen ihren Platz am Rande der Gesellschaft ein, jetzt im Schatten der Unwissenheit aller.

NSC UND KREATUREN

Der folgende Abschnitt beschreibt die NSC und Kreaturen, die in diesem Mysterium vorkommen. Einige von ihnen haben Sonderattribute, die die Bedrohungsstufe einiger Szenen im Mysterium verändern können, mit denen es die Kinder zu tun bekommen. Abhängig davon, wie die Kinder mit ihnen interagieren, können sie eine Hilfe oder ein Hindernis für die Bemühungen der Kinder sein.

**JEANETTE ADOLFSSON
[JANET THOMPSON]**

„Denken Sie an Ihre Kinder. Wir müssen uns gegen Gewalt und Schmutz vereinen!“

Jeanette [Janet] ist eine 46-jährige Forscherin der FOA [DARPA]. Sie hat lange Zeit **PSYCHOLOGIE 3** studiert und war schon immer an Hypnose interessiert. Ihr größter Durchbruch gelang ihr, als sie einen Algorithmus für maschineninduzierte Hypnose entwickeln konnte. Sie ließ sich in Stenhamra [Boulder City] nahe dem Loop nieder, um ihre Forschung weiter voranzutreiben. Jeanette [Janet] setzte große Hoffnung in ihre Entdeckung: die Bedeutung des Menschseins besser zu verstehen. Dies war nicht im Sinne ihrer Arbeitgeber, die ihre Forschung lieber für die Entwicklung von Schläferagenden und Infiltratoren nutzen wollen.

Seit sie hierhergezogen ist, ist sie in der Gemeinde Stenhamra [Boulder City] sehr aktiv, wo sie die örtliche



Eltern-Lehrer-Vereinigung leitet. Sie ist die Ansprechpartnerin bei der Organisation von Veranstaltungen (**ORGANISIEREN 3**) und ihr Name hat Gewicht. Unter ihrer Aufsicht soll Stenhamra [Boulder City] kein verschlafener Vorort im Schatten des Bona-Reaktors [DART-Reaktors] bleiben, sondern gedeihen und sich in eine Idylle der Konformität verwandeln.

Die Untersuchung ihres Hauses während des Mysteriums zeigt, dass sie nicht zu Hause ist und auch schon seit einiger Zeit nicht mehr dort gewesen sein kann. Seit ihrer versehentlichen Neuprogrammierung hat sie unermüdlich gearbeitet. Die echte Jeanette [Janet] hat kaum etwas mit der besessenen Tyrannin gemeinsam, die sie zu sein scheint. Ihr Zustand ist das Ergebnis guter Absichten, die allerdings dramatisch außer Kontrolle geraten sind.

ELLEN SKOOGH [ELLEN WOODS]

„Unbeweglich sah er nieder, Rührte Kopf nicht noch Gefieder, Und ich murrte, murmelnd wieder: Wie ich Freund und Trost verlor ...“

Ellen ist eine junge 26-jährige Frau. Ihr Teint ist blass, das dunkle Haar etwas unordentlich und sie trägt eine große Brille und Hemden mit Rockband- oder Horrorfilmmotiven. Kürzlich zog sie nach Stenhamra

ELLENS EMPFEHLUNGEN

- DIE FLIEGE - David Cronenberg
- ALIENS - James Cameron
- THE LOST BOYS - Joel Schumacher
- DIE FÜRSTEN DER DUNKELHEIT - John Carpenter



RIKSENERGI





[Boulder City], wo sie die Leitung des örtlichen Videoverleihs Stenhamra Video [Hoover's Video Store] übernahm. Sie leitet die Videothek seit ungefähr einem halben Jahr und ihr persönliches Interesse an Horror-, Science-Fiction- und Actionfilmen hat zunehmend zur Verfügbarkeit dieser Genres beigetragen. Sie ist transsexuell und wurde kürzlich einer Geschlechtskorrektur unterzogen. Der Umzug nach Stenhamra sollte ihr einen Neuanfang und etwas Ruhe von ihrem alten Leben bieten. Sie fürchtet sich davor, ausgesondert oder gemieden zu werden.

Ellen liebt es, Horrorfilme zu schauen und darüber zu reden. Sie respektiert die elterliche Aufsicht und erlaubt Kindern normalerweise nicht, Filme mit 18er-Freigabe auszuleihen, ohne vorher ihre Eltern zu fragen. Sie hat jedoch eine Schwäche für einige der Kinder in der Stadt und lässt sich manchmal dazu überreden, die Regeln ein wenig zu beugen.

Ellen ist **KINDISCH 2**, was bedeutet, dass sie die Lage und den Alltag der Kinder besser versteht als andere Erwachsene. Es fällt ihr leicht, Beziehungen zu Teenagern aufzubauen, teilweise aufgrund ihrer eigenen Sehnsucht nach einer Kindheit, die sie nie wirklich hatte. Diese kindliche Neugier schützt sie vor einer Neuprogrammierung – Ellen ist einfach nicht „erwachsen genug“, um Jeanettes [Janets] Vision einer konformen Gesellschaft teilen zu können.

Sollten die Kinder sie anrufen, hat sie ihren Anrufbeantworter mit irgendeinem Filmzitat besprochen, wie etwa: „Hinterlassen Sie eine Nachricht, bevor es dunkel wird, denn meistens kommen sie nachts ... meistens nachts ...“



04

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	51
BREDÄNG	53
[BOULDER CITY]	55
EINFÜHRUNG DER KINDER	55
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	55
LÖSUNG DES MYSTERIUMS	56
SCHAUPLATZ 1: DIE GRUNDSCHULE	56
SCHAUPLATZ 2: DER STRAND	58
SCHAUPLATZ 3: DER CAMPINGPLATZ	59
SCHAUPLATZ 4: DIE SEKUNDARSCHULE	60
SCHAUPLATZ 5: DAS VERSTECK DER MUMIE	62
SCHAUPLATZ 6: ÜBER DAS EIS	63
SHOWDOWN	63
NACH DEM SHOWDOWN	64
VERÄNDERUNG	64
NSC UND KREATUREN	65



DIE MUMIE IM NEBEL

Bredäng. März. Grau. Der Schnee ist fort und die Bäume haben noch nicht begonnen, zu knospen. Die Welt ist grau und düster. Obendrein liegt Nebel über dem Mälarsee. Im Fernsehen laufen alte amerikanische Horrorfilme. Es herrscht eine ungewöhnliche Atmosphäre, die den Kindern reichlich Gesprächsstoff bietet. Gerüchte machen die Runde, irgendwo in Bredäng und dem nahegelegenen Sättra sei eine Mumie gesichtet worden.



RIKSENERGI



Dieses Szenario entwickelt sich in Form zweier miteinander verwobener Mysterien: dem Mysterium um die Mumie und jenem um die DIM. Die Mysterien sind im Stockholmer Vorort Bredäng angesiedelt, können aber bei Bedarf mit ein wenig Arbeit seitens der SL in einen anderen Vorort verlegt oder alternativ auf den Mälarinseln verortet werden.

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM

Walter Böhm ist ein westdeutscher Gastwissenschaftler in Slingan. Böhm kam vor einem halben Jahr nach Schweden, kürzlich geschieden und mit Alkoholproblemen. Das Leben in einem kasernenähnlichen Apartmenthotel von Riksenergi auf Adelsö hat seine Lage nicht verbessert. Nach einigen kleinen Skandalen verließ Böhm das Hotel und endete in

einer Wohnung in der Älgryte-Straße in Bredäng, am Stockholmer Stadtrand **[in einem Stadthaus in der Nähe von He-menway Pass in Boulder City]**. Bei seinem Umzug brachte Böhm einige „geliehene“ Geräte von der Arbeit mit, Geräte, die er in der Wohnung aufstellte und für Experimente über Auswirkung von Magnetron-Phänomenen auf das Licht verwendete. Ende Februar verbrannte Böhm sich bei einem Experiment schwer an Gesicht, Oberkörper, Armen und Händen. Die Verbrennungen heilten unnatürlich schnell, doch die betroffenen Körperteile wurden undeutlich, fast transparent. Sie reflektieren kein Licht und dieser Zustand verschlimmert sich. Böhm befürchtet, dass sein Oberkörper innerhalb eines Monats unsichtbar werden könnte.

Böhms Verbrennungen schmerzen nicht, doch sie sind sehr heiß und oft verlässt er spätabends das Haus, um sich abzukühlen. Er genießt es, zum Strand von Mälarhöjden **[Boulder Beach]** zu gehen, wegen der Kühle der Dünenbänke, die über

den See herandrängt. Manchmal geht er am Strand spazieren, seinen unsichtbaren Oberkörper mit Gaze umwickelt.

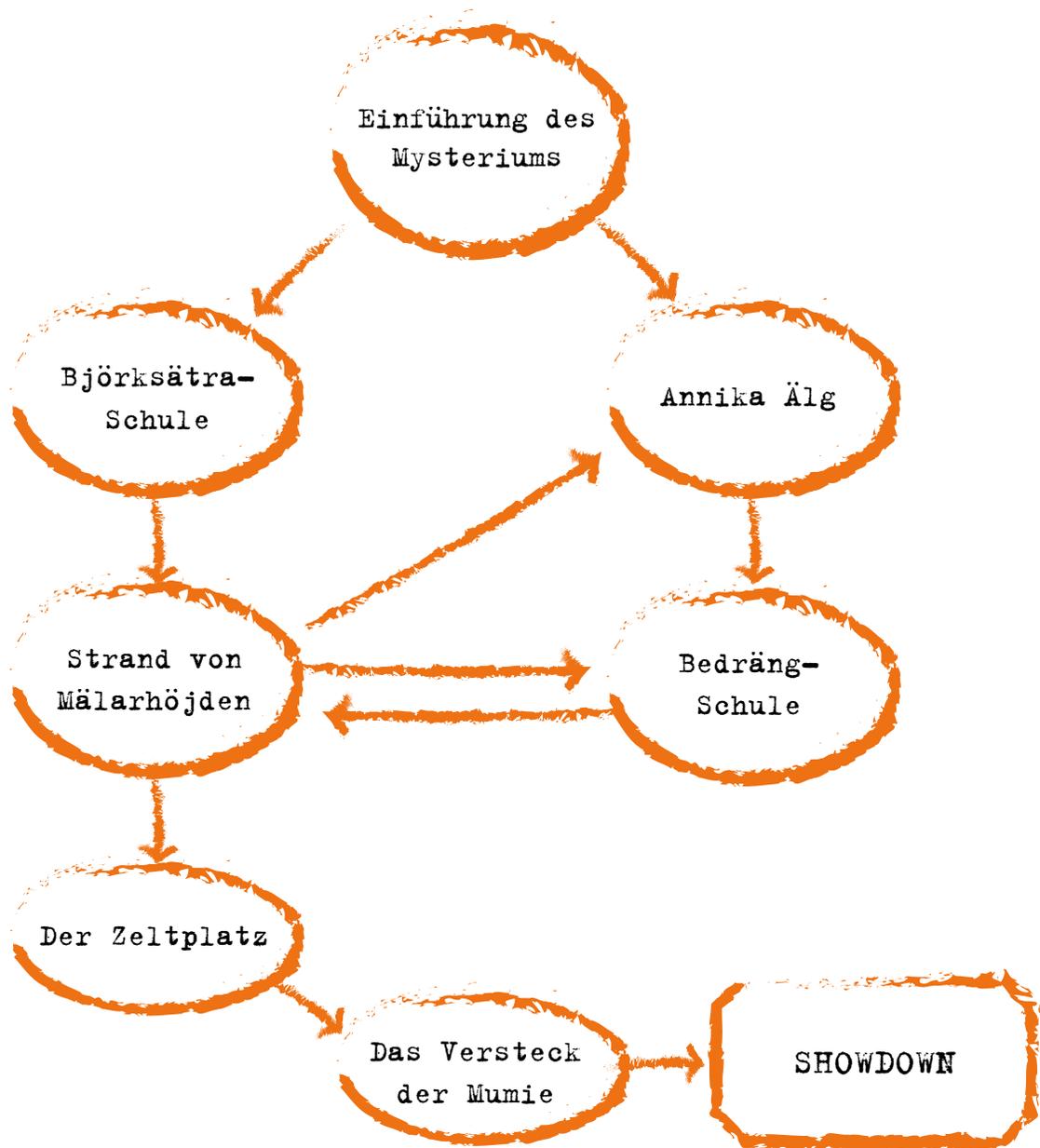
Es sind Böhms nächtliche Spaziergänge, die zu Gerüchten geführt haben, im Wald zwischen Bredäng und dem Mälarsee [dem Hang zwischen Hemenway und Boulder Beach] gäbe es eine Mumie.

DIE DIM-9

Der Mälarsee ist in Nebel gehüllt und von einer dünnen Eisschicht bedeckt. Das Phänomen wird oft auf seine Nähe zum Loop zurückgeführt, doch in Wahrheit geht es auf Be-

gegnungen zwischen Riksenergi [DART] und Kreaturen aus einer anderen Dimension zurück. Diese seltsamen Kreaturen stecken hinter den Wetterphänomenen, zu denen es seit einiger Zeit am Mälarsee kommt. Die Temperatur steigt und sinkt um mehrere Dutzend Grad, es ist neblig und der Mälarsee ist mit Eis bedeckt. Die Treffen auf der kleinen Insel Kungshatt [um das Alpha-Tor] sind bislang sehr selten. Riksenergi hält sie geheim, um sich nicht dem Druck durch die Regierung und andere Gruppen auszusetzen.

Die fremden Wesen werden von Riksenergi „DIM-9“ genannt, einfach weil angenommen wird, dass sie aus einer





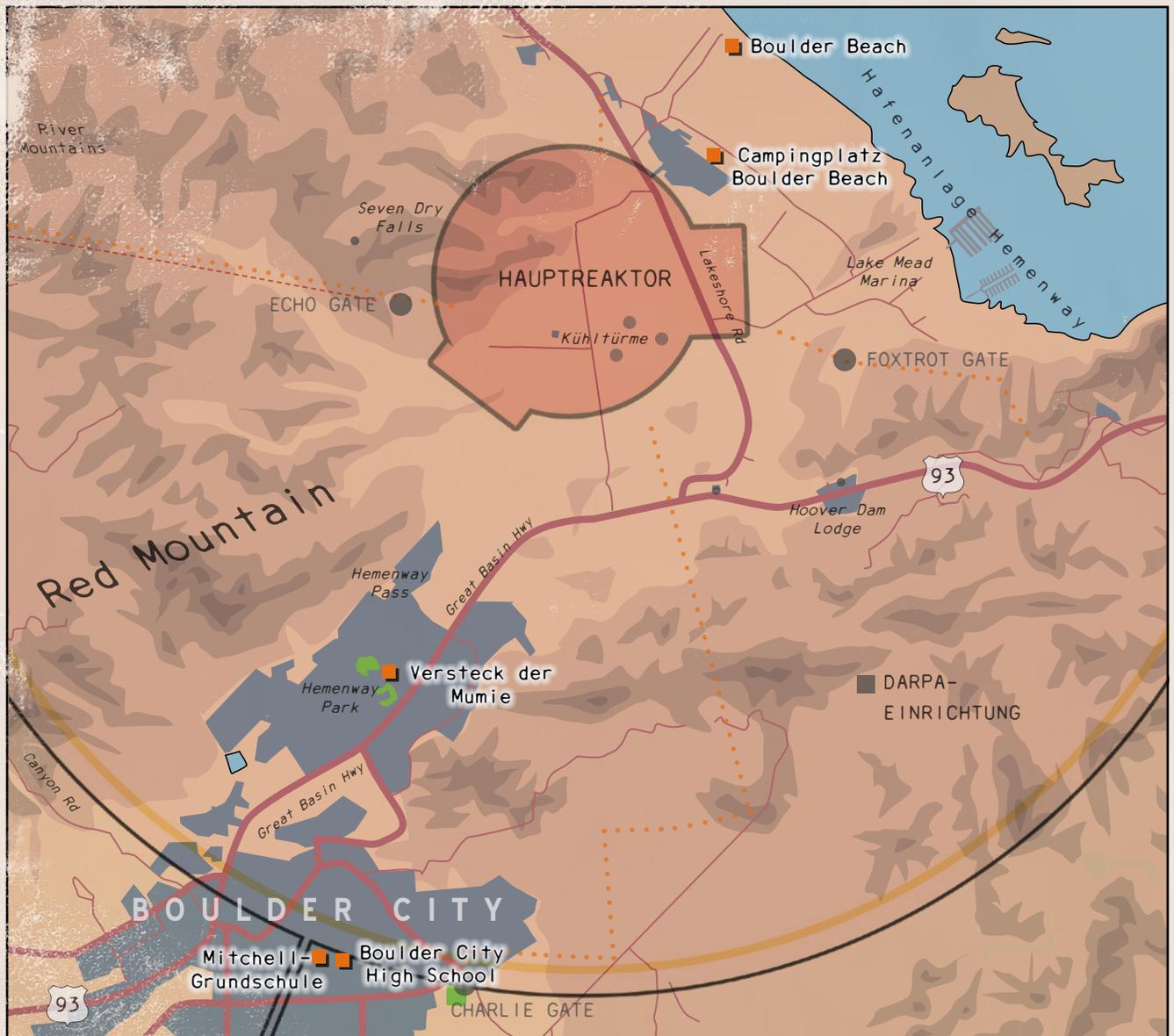
neunten Dimension stammen. Das aktuelle Problem besteht darin, dass die DIM-9 in unserer Dimension festsitzen und rastlos und hungrig werden – wonach genau, das liegt noch im Verborgenen. Außerdem gibt es etwas am Mälärhöjden-Strand (am Ufer gegenüber Kungshatt) [gegenüber dem Boulder Beach], das sie anzieht. Etwas, von dem sie der Meinung sind, dass es ihnen helfen kann, nach Hause zurückzukehren.

BREDÄNG

Bredäng ist ein Vorort von Stockholm, der seit fast zwanzig Jahren existiert. Hier wohnen hauptsächlich Bauarbeiter, Krankenschwestern und Postbeamte, die der Meinung sind, es sei viel besser, das Endhaus eines Siedlungsprojekts zu besitzen, als in den Slums von Södermalm zu leben. In der Vorstadt gibt es viele Familien. Überall sieht man Kinder, die



RIKSENERGI



Fahrrad fahren, Hockey und Star Wars spielen. In Bredängs Zentrum gibt es alles, was man sich wünschen könnte: die Post, mehrere Banken, zwei große Lebensmittelgeschäfte, Spirituosengeschäfte, Bibliotheken, eine Konditorei und sogar ein Schwimmbad. Über dem Geschäft Tempo befindet sich ein Bistro mit Blick auf ein Parkhaus, in dem verschiedene Grillgerichte serviert werden. Möchte man shoppen gehen, besucht man das nahe gelegene Einkaufszentrum im Zentrum von Skärholm, wo es zahlreiche Spielzeugläden, ein chinesisches Restaurant und ein Kino namens Vägen („Die Welle“) gibt. (Aktuell gibt es im Einkaufszentrum Kungens Kurva nur das runde und vage futuristische Gebäude von IKEA.)

Bredäng ist sozial homogen. Niemand fällt auf und fast jeder hat einen Job, egal ob er Svensson, Sivonen oder Stefanovic heißt. Es gibt keine nennenswerte Mannschaft in der Stadt, die man anfeuern könnte, und die schlimmsten abendlichen Nachrichten handeln hauptsächlich von Ereignissen in Kungsträdgården [\[in Las Vegas\]](#).

BREDÄNGS GEOGRAFIE

Bredäng wird im Norden von einem gewaltigen Wald begrenzt, der sich in Richtung der Mälaren ausbreitet, und im Süden von Skärholmsvägen und dem Industriegebiet entlang der Autobahn begrenzt wird. Im Westen geht Bredäng



in Sätra über, das dann mit Skärholmen verschmilzt. Im Osten, in Richtung Stadt, erhebt sich der große Fernsehturm auf einem felsigen Hügel am Bredängsvägen. Kinder aus Bredäng fahren nicht nach Bredängsvägen hinüber. Auf der anderen Seite befindet sich die alte Villa von Mälärhöjden. Es ist ein unausgesprochenes Gesetz, dass die Kinder aus Mälärhöjden wiederum nicht nach Bredäng gehen.

[BOULDER CITY]

Das Mysterium passt gut nach Boulder City, erfordert jedoch kleinere Anpassungen. Aus natürlichen Gründen wird es auf dem Lake Mead niemals Eis geben, sodass der letzte Teil des Mysteriums durch dichten Nebel und Boote ersetzt wird, die die Oberfläche des Sees befahren können. Wie im Regelbuch haben wir uns auch hier entschieden, die US-Versionen von Namen und Orten **[in Klammern]** nach den schwedischen anzugeben. Dies ist eher als Hilfestellung denn als eine endgültige Tatsache gedacht. Immerhin ist es ein großer Vorteil von *Tales from the Loop*, dass jedes Mysterium ohne Weiteres an jeden Ort verlegt werden kann, an dem du und deine Gruppe spielen möchten.

EINFÜHRUNG DER KINDER

Gib jedem Kind eine Alltagsszene, mit oder ohne Ärger. Nimm dir Zeit, um für die richtige Stimmung zu sorgen. Erlaube den Kindern, neugierig auf die seltsamen Phänomene zu werden und den Brotkrumen der Geschichte zu folgen, die sie von der Sicherheit des Vertrauten fort ins Unbekannte führen.

Es ist ein normaler Tag, im Radio bringen sie etwas über diesen Typen in den USA namens Reagan. Die Welt sieht ungefähr gleich aus, egal ob man in einem Stadthaus oder einer Wohnung in einem Mehrfamilienhaus wohnt. BMX-Räder sind angesagt und ältere Kinder hören AC/DC, Run DMC und Van Halen.

Gestatte jedem Spieler, mindestens ein Merkmal oder eine Eigenheit zu beschreiben, die sein Kind zusätzlich zu seinem Stolz hat, z. B. dass es ständig von den Tre Kronor **[der US-amerikanischen Eishockeynationalmannschaft]** plappert, von Star Wars besessen ist oder jeden wachen Moment damit verbringt, mit einem Spielzeugpferd zu spielen oder Comics zu lesen. Lass außerdem jedes Kind zusätzlich zu seinen Freunden von seinem Anker oder einer anderen wichtigen Person in seinem Leben reden, abgesehen von anderen Gleichaltrigen. Beispiele könnten die Pfadfinderleiterin

Fräse **[Frannie]**, der niedliche Schulbibliothekar oder auch Leffe **[Lou]** sein, der das Handballteam des Clubs trainiert.

EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS

In den letzten Wochen hat es unter Kindern Gerüchte über eine Mumie gegeben, die angeblich in Bredäng und Sätra **[in der Nähe von Hemenway Park]** gesehen wurde. Eine echte Mumie, nicht einfach nur jemand, der sich einen Streich erlaubt und so tut, als ob. Dies ist nichts, worauf Kinder Erwachsene aufmerksam machen, einerseits weil Erwachsene einem verbieten können, nach draußen zu gehen, andererseits weil Erwachsene möglicherweise eine Verbindung zwischen der Mumie und den derzeit kursierenden brutalen amerikanischen Horrorvideos herstellen und entscheiden könnten, diese zu verbieten.

Wie genau du die Kinder einbeziehst, hängt ein wenig von den Kindern selbst ab, aber es gibt verschiedene Möglichkeiten – Neugierde, die Lust auf Abenteuer oder sogar Eitelkeit. Das Wichtigste ist, die Charaktere morgens oder nach der Schule in den nächsten Wald zu bringen. Es ist wichtig, dass es bei der ersten Begegnung draußen hell ist.

HINWEISE

Im Wald, in einem Gebiet, in dem die Bäume keine Blätter haben, finden die Kinder ein Stück Gaze in einem Busch hängen. Die Mullbinden sind schmutzig und riechen stark nach Reinigungsmittel. In der Nähe finden sich Spuren. Es könnten echte Mumien Spuren sein, aber sie könnten auch Sekundarschülern **[High-School-Schülern]** gehören, die manchmal in der Gegend abhängen – schwer zu sagen.

ÄRGER

Du kannst die Kinder mit seltsamen Geräuschen und Vögeln, die plötzlich aus den Büschen hervorbrechen, auf Trab halten, wenn sie noch spät auf sind, und sie dann auf Annika Älg **[Anna Ackers]** treffen lassen. Annika ist ein paar Jahre älter als das älteste Kind und geht auf die Sekundarschule in Bedräng **[die Boulder City High School]**. Sie ist ein bisschen merkwürdig und unglaublich nervig. Sie hat die Kinder herumschleichen sehen und will wissen, was sie vorhaben. Als Annika begreift, dass die Kinder auf Mumienjagd sind, erzählt sie ihnen, dass am Strand von Mälärhöjden **[Boulder Beach]** eine Mumie gesichtet wurde.



Das Treffen mit Annika stellt die Fertigkeiten der Kinder auf die Probe; Sie lässt sich nicht einfach abschütteln und begreift das Treffen als Gelegenheit, die Kinder für ihr eigenes Anliegen einzuspannen. Kinder können Annika mit einem erfolgreichen Wurf auf **CHARME** beeindrucken. Wenn sie versagen, enthüllt sie stattdessen etwas über sie, um sie durch Erpressung dazu zu bringen, mit ihr auf die Jagd nach der Mumie zu gehen (was vorzugsweise Zustände wie Auf-

gebracht oder Verängstigt nach sich zieht). So oder so, ehe sie sich versehen haben sie versprochen, noch heute Abend zum Campingplatz und zum Mälärhöjden-Strand [**Boulder Beach**] zu gehen, um nach der Mumie zu suchen. Vielleicht könnte Annika [**Anna**] als Gegenleistung dafür, dass sie das Rätsel untersuchen, einem der Kinder helfen, jemanden, den er oder sie mag, um eine Verabredung zu bitten, oder vielleicht kennt sie ein peinliches Geheimnis, das der entsprechende Charakter lieber bewahren würde. Androhung von Gewalt gibt es nicht. Die Kinder wissen alle, dass sich Annika gut mit den hart arbeitenden Geschwistern Eva und Björne Ström-dahl [**Erica und Ben Sanders**] versteht und dass sie sich auf sie verlassen kann, sollte es Schwierigkeiten geben.

Annika will darüber hinaus wissen, ob sich in der Nähe des Tauchturms am Mälärhöjden-Strand ein Fahrrad auf dem Eis befindet, und wenn ja, welche Farbe es hat und ob es ein Jungen- oder ein Mädchenrad ist. Nach ihrem Streifzug sollen sich die Kinder am nächsten Tag mit ihr in ihrer Schule treffen.

COUNTDOWN

Nutze die folgenden Ereignisse, um den Druck auf die Kinder zu erhöhen und die Stimmung in Bredäng herauszuarbeiten.

1. Die Mumie verfolgt Mitglieder der Handballmannschaft, als diese vor ihr flüchten. Eines der Teammitglieder, Jerker Andersson [**Jerry Andersen**], rennt derart verängstigt davon, dass er über eine Felskante stolpert und sich beide Beine bricht. Gerüchten besagen, die Mumie habe Jerker hinunter geworfen.
2. Polizisten besuchen die Bredäng-Schule [**die Mitchell-Grundschule**]. Die Kinder scharen sich auf dem Schulhof um einen wunderschönen blau-weißen Volvo. Die Polizeibeamten Larsson und Benderman [**Larsen und Benderman**] erscheinen im Klassenzimmer der Kinder und fordern die Klasse auf, sich unter keinen Umständen auf das Eis zu begeben, da es tückisch und gefährlich sei. Als Wachtmeister Benderman das sagt, blickt er die Kinder eindringlich an. Er scheint sie in Verdacht zu haben.
3. Riksenergi erweitert seine Präsenz am Mälärhöjden-Strand. Drei orangefarbene Riksenergi-Fahrzeuge parken dort. Ein halbes Dutzend Wachen behält die Gegend im Auge. Eines der Autos fährt auf den Straßen zwischen Bredäng und Sättra hin und her, Wachen wandern mit Taschenlampen im Wald herum. Es ist nicht zu übersehen, dass sie nach etwas suchen.

LÖSUNG DES MYSTERIUMS

Das Mysterium spielt sich in und um Bredäng [**Boulder City und Hemenway Park**] ab. Die Kinder suchen nach der Mumie im Nebel, finden am Strand von Mälärhöjden jedoch etwas noch Seltsameres. Riksenergis Sicherheit [**DART Security**] unternimmt alles, um Menschen nachts von den Stränden fernzuhalten, während sich seltsame Kreaturen ins und aus dem Eis [**im See**] bewegen. Am Ende werden die Kinder erkennen, dass diese beiden Phänomene miteinander in Verbindung stehen. Die Mumie wird von den Kreaturen auf dem Eis angezogen und umgekehrt. Eine Begegnung zwischen ihnen ist unvermeidlich.

SCHAUPLATZ 1: DIE GRUNDSCHULE

Alle Kinder besuchen die Björksättra-Schule in Bredäng [**Mitchell-Grundschule in Boulder**]. (Für diejenigen, die moderne Karten verwenden möchten, die Schule gibt es heute nicht mehr. Sie liegt auf einem Grundstück zwischen dem Sportstadion von Sättra und der U-Bahn.) Die Schule besteht aus mehreren zweistöckigen Gebäuden aus gelbem Backstein. In den 60er Jahren wurden viele Schulen im Stockholmer Umland in alten Kasernen untergebracht. Björksättra ist eine durchschnittliche Schule ohne besonders hohe Schülerdichte. Es gibt drei bis vier Klassen und eine kleine zusätzliche Klasse



für Kinder mit besonderen Bedürfnissen aus jeder Klasse.

Eine der Köchinnen der Schule ist Mona, die eine ausgeprägte Ähnlichkeit mit Sue Ellen (Linda Gray) aus der TV-Serie *Dallas* aufweist. Alle fürchten sich vor der alternden Schwedisch-Lehrerin, Frau Molnäck, [Miss Mayberry]. In einem Saal in einer der Kasernen befindet sich der Theaterclub, der sein Bestes tut, rebellische Schüler zu rekrutieren, wo immer er kann.

ÄRGER

Elaka Eva und Björne Strömdahl [Erica und Ben Sanders], die Strömdahl-Zwillinge, besuchen die sechste Klasse und sehen sich als Herrscher der Björksätra-Schule. Einer von ihnen taucht auf (begleitet von ihrer Bande) und wird einem der Kinder gegenüber unverschämt. Je nachdem, wie sich die Begegnung entwickelt, können die Kinder **KRAFT** einsetzen, um zu kämpfen, oder aber **CHARME**, um die Situation zu deeskalieren. Unabhängig davon wird eine Gruppe von anderen Kindern davon Notiz nehmen, wie die Charaktere die Situation lösen, was später noch Folgen haben wird.

HINWEISE

Die Schule versucht, Gerüchte über die Mumie zu vertuschen. Hier sind einige, die die Kinder dennoch aufschnappen könnten.

- **REITSTALL:** Ein paar Sechstklässler erzählen, dass letzte Nacht tatsächlich eine Mumie im Sätra-Stall war. Sie versetzte mehrere Pferde in Panik. Eine der großen Schwestern der Mädchen wurde von ihrem Pferd abgeworfen. Das Pferd preschte dann in Richtung Wald davon. (Wenn sie diesem Gerücht nachgehen, stellt sich heraus, dass wirklich ein Mädchen von einem Pferd abgeworfen wurde. Allerdings ereignete sich dies unten am Mälärhöjden-Strand [Boulder Beach].

AUF DEM WEG ZUR SCHULE

Du kannst eines oder mehrere dieser Ereignisse auf dem Weg der Kinder zur Björksätra-Schule einstreuen. Vergiss nicht, dass März ist: Das Wetter ist rau und die Bäume sind kahl.

- Spuren der Mumie. An einem Baum hängen mehrere Meter schmutziger Mullbinden.
- Marcus Nilsson [Mark Newman] kommt auf einem BMX-Rad angefahren. Er hält an, um damit zu prahlen, dass sein ältester Bruder sich das teuerste Tyco-Slotcar gekauft hat. Dann fährt er davon.
- Teile der Straße sind überfrozen. Die Kinder hören, wie Erwachsene erwähnen, dass sie „etwas gegen den Loop unternehmen sollten“.
- Leffe [Louie] aus Klasse 4B kommt vorbei. Er erzählt den Kindern, dass gestern auf dem Mälarsee so viel Eis war, dass ein Eisbrecher des Militärs kommen und eine Schneise freimachen musste [dass der Nebel auf dem Lake Mead so dicht war, dass das Militär Lichtmasten aufstellen musste].
- Der Fernsehturm singt. Gelegentlich ist vom Fernsehturm ein lautes Geräusch zu vernehmen, wie eine Mischung aus einem Nebelhorn und einer verzweiferten Kuh. Es hat etwas mit dem Loop zu tun.



RIKSENERGI



RIKSENERGI

Es war neblig und ein weißhaariger Mann erschreckte das Pferd. Sie konnte sein Gesicht nicht erkennen.)

- **DER FLÜCHTIGE:** Anders Gran [Andy Geller] aus der 5A, dessen Vater Polizist ist, behauptet, er habe seinen Vater sagen hören, dass die Mumie wahrscheinlich jemand ist, der aus dem Krankenhaus von Sätra [Boulder City Hospital] geflohen ist. (Dies ist nicht der Fall.)
- **NEBEL:** Jemand (es ist immer unklar, wer) hat gesehen, wie die Mumie an den Dämmen entlang der Bucht des Mälärhöjden-Strands [Boulder Beach] entlanglief. Sie rief seltsame Dinge auf ägyptisch. (Stimmt, doch sie hat etwas auf Deutsch gerufen.)
- **SEE:** Am Mälarsee geht etwas Seltsames vor sich. [Lake Mead ist von dichtem Nebel bedeckt] (Wahr.) Hier wurde die Mumie gesehen. (Nicht wahr.)
- **CAMPINGPLATZ:** Die Mumie wurde auf dem geschlossenen Campingplatz gesichtet. Dort patrouillieren mehrere Wachen. (Wahr.)
- **VERLIEBT:** Die Mumie sucht nach einer Frau, in die sie sich verliebt hat. Die Frau ist normalerweise jemand, den der Gerüchteerzähler kennt. (Ist in keiner Weise relevant.)
- **DER WALD:** Ein Mädchen, Mitglied der „Gustav Wasa“, der bredängers Pfadfinder [Boulders Girl Guides], erzählt, dass die Pfadfinder [Girl Guides] heutzutage den Wald rund um den Campingplatz meiden. (Pfadfinderleiterin Frasse [Frannie] wird dies bestreiten.)

SCHAUPLATZ 2: DER STRAND

Der Mälärhöjden-Strand [Boulder Beach] ist ein großer Badebereich am Mälarsee [Lake Mead] unterhalb des Campingplatzes. Es gibt einen Sandstrand, mehrere Stege und einen zehn Meter hohen Tauchturm. Alles ist momentan von dichtem, kaltem Nebel verhüllt. An mehreren Stellen sind Mumienbandagen verteilt.

Der Mälarsee ist von einer dünnen Eisschicht überzogen. Dichter Nebel wabert über den Strand und die Sichtweite beträgt nur wenige Dutzend Meter. Hin und wieder sind laute Geräusche vom Eis her zu hören.

Unten am Tauchturm gibt es keinen Weg über das Eis. Man kann eine Patrouille von Riksenergi [DART] entdecken, die am Strand entlanggeht. Die fünf Männer werden von einer Frau (Maj-Britt Sundvall [Mary L. Bloomington]) angeführt. Sie suchen etwas und sehen nicht freundlich aus. Die Frau spricht in ein großes Walkie-Talkie und redet von Spuren und der „Offensive“. (Sie und ihre Leute suchen nach einem DIM-9, der sich von Kungshatt [Alpha Gate] entfernt hat.)

Die Patrouille kam mit einem Hovercraft an den Strand, einem Luftkissenfahrzeug, das mit Leichtigkeit sowohl über Wasser als auch über Eis fahren kann. Falls die Erwachsenen auf die Kinder stoßen, werden diese sie befragen, ehe sie die Störenfriede auf den Heimweg schicken. Dasselbe werden sie mit der Moped-Bande tun, falls sie auf sie stoßen.

Das muhende Geräusch vom Mälarsee wird lauter und durchdringender, je länger die Szene dauert, bis schließlich etwas im Nebel zu erkennen ist. Ein riesiger Schatten, so groß wie ein Bus. Die Mitarbeiter von Riksenergi haben es jetzt noch eiliger, die Kinder zu vertreiben.

ÄRGER

Riksenergis Patrouillen können Ärger für die Kinder bedeuten. Sie müssen möglicherweise auf **SCHLEICHEN** würfeln, um nicht entdeckt zu werden, oder auf **CHARME**, um einen guten Grund vorzuschieben, warum sie hier herumstöbern.

Die Wachen sind unwirsch und entschlossen, werden aber nicht gegen Kinder kämpfen. Im Falle eines Fehlschlags wird die Situation kompliziert: Die Wachen setzen die Kinder in ihrem Luftkissenfahrzeug fest, wo sie von Maj-Britt Sundvall [Mary L. Bloomington] verhört werden. Sie weiß nichts über eine Moped-Bande oder eine Mumie. Sie warnt die Kinder, Riksenergi [DART] nicht in die Quere zu kommen, und schickt sie dann nach Hause. Auf einen erfolgreichen **CHARME**-Wurf wird sie verraten, dass Riksenergi nach einem entlaufenen Tier sucht. Offenbar gibt es etwas am Strand, von dem das Tier angelockt wird.

Mit einem erfolgreichen Wurf auf **BEWEGEN** kann man die Wachen täuschen und ihnen entkommen. Ein Fehlschlag führt zu einem Zustand wie Erschöpft oder Verletzt, aber die Kinder entkommen trotzdem. Die Wachen nehmen die Kinder nicht sonderlich ernst und sind (auch wenn die Kinder es nicht verstehen) zufrieden, dass sie ihre Arbeit getan haben, zu Maj-Britt Sundvalls [Mary L. Bloomingtons] Missfallen.

EREIGNIS: DIE MUMIE

Als die Kinder endlich dem Griff der Patrouille entkommen, kommen sie von dem Regen in die Traufe: Auf dem Hügel in der Nähe des Campingplatzes sehen sie eine seltsame menschliche Silhouette vor dem schwarzen Himmel.

Die Mumie von Sätra.

Sie ist nicht einfach ein bloßes Gerücht. Fünfzig Meter entfernt steht eine Gestalt, die nur eine Hose trägt, während Oberkörper und Gesicht mit langen weißen Lumpen umwickelt sind. Die Mumie hört die Charaktere durch das Dickicht kommen und bleibt stehen. Sie horcht eine Sekunde lang, bevor sie

sich umwendet und sich zurück zum Campingplatz aufmacht. Dort verschwindet sie zwischen Wohnwagen und Bäumen.

HINWEISE

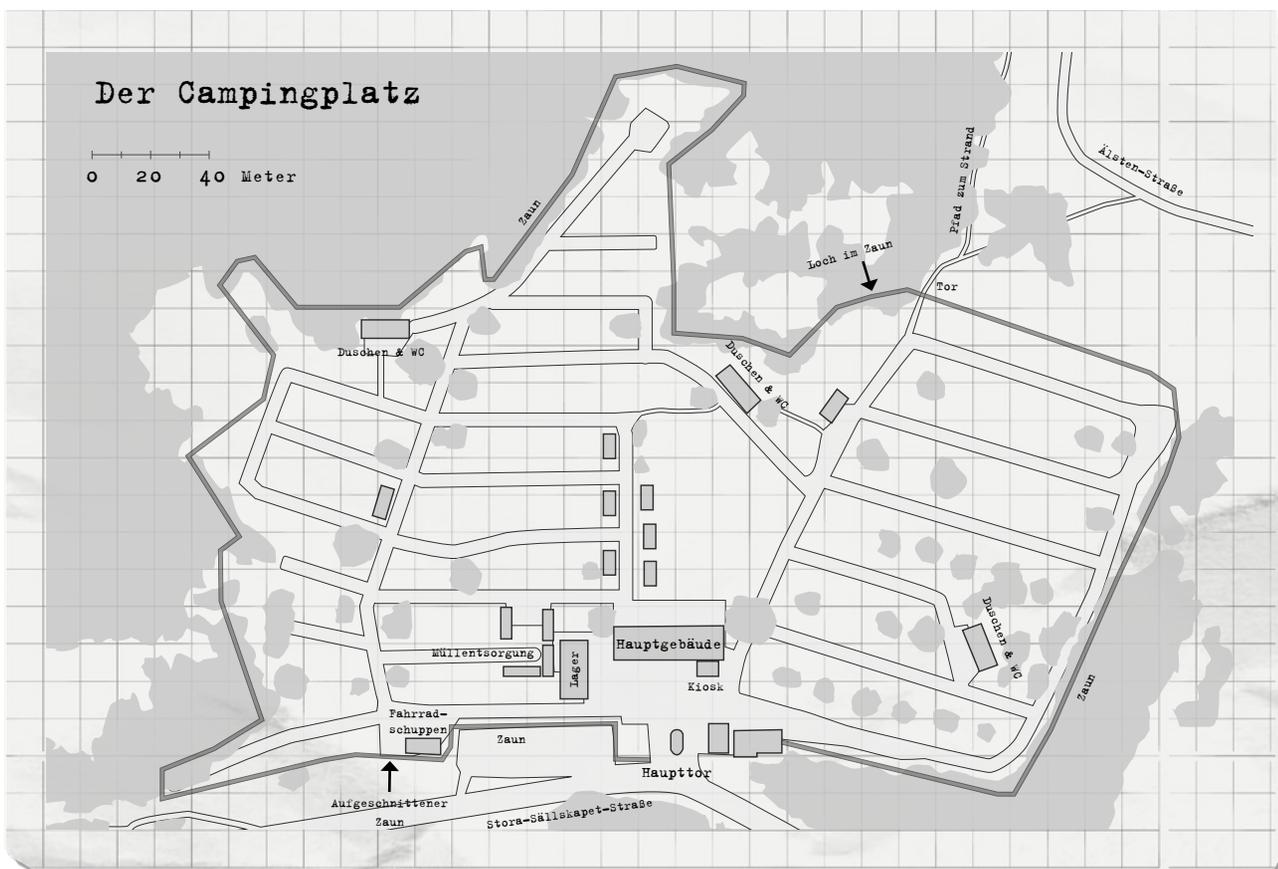
Sobald die Kinder der Patrouille entkommen sind und die Mumie gesehen haben, werden sie viel zu bereden haben.

- **SPUREN VERFOLGEN:** Kinder, die **UNTERSUCHEN** nutzen, um die Mumie zu verfolgen, können sehen, dass die Spuren nach Älgrytebacken [**Hemenway Park**] führen (siehe Das Versteck der Mumie auf **Seite (61)**).
- **MELDUNG MACHEN:** Die Kinder müssen am nächsten Tag mit Annika Älg [**Anna Ackers**] sprechen (an der Bredäng-Sekundarschule [**Boulder City High School**], **Seite (60)**). Das genaue Wann und Wie liegt bei den Spielern. Mache deutlich, dass Annika sehr beklommen und ungeduldig sein wird, wenn sie nicht mit ihr sprechen.
- **WEITERERZÄHLEN:** Wenn die Kinder jemandem erzählen, was sie gesehen haben, ernten sie einigen Respekt von Mittelschulkindern und Skepsis von Erwachsenen. Es ist keine gute Idee, die Polizei zu beschuldigen, da die sich an die Eltern des Kindes wenden wird. Riksenergi [**DART**] wird jegliches Wissen über Menschen am Strand von Mälärhöjden abstreiten.

SCHAUPLATZ 3: DER CAMPINGPLATZ

Der große Campingplatz in Bredäng liegt am Wald in Richtung Mälarsee. Er ist rundum eingezäunt und derzeit verlassen. Es gibt ein paar Kabinen mit Duschen und Toiletten und einen geschlossenen, vom Wasser völlig durchweichten Kiosk. Auf der dem Wald zugewandten Seite ist der Zaun so stark beschädigt, dass man ungehindert hineingelangen kann. Im Wald hinter dem Campingplatz liegt der schmale Pfad, auf dem Walter Böhm sich bewegt, wenn er zum Mälärhöjden-Strand [**Boulder Beach**] hinuntergeht, um seinen brennenden Körper abzukühlen. In den Büschen hängen mehrere waschbare Mumienbinden.

Auf dem Campingplatz fällt ein leichtes Schneegestöber, obwohl es nicht besonders kalt ist. Die Charaktere finden frische Mumienbinden. Wenig später sehen sie die Mumie selbst nicht weit entfernt. Sie ist entweder auf dem Weg nach unten zum Strand von Mälärhöjden, um dort zu stehen oder durch den Nebel zu wandern, oder sie ist auf dem Weg nach Älgrytebacken [**Hemenway Park**]. In der Älgryte-Straße verschwindet sie in einem der Hauseingänge.



ÄRGER

Wenn die Charaktere durch den Campingplatz wandern, hören sie plötzlich sich nähernde Mopeds. Die SL entscheidet, ob dieses Ereignis automatisch eintritt oder ob es sich um eine Komplikation für einen fehlgeschlagenen Wurf handelt, während die Kinder den Schauplatz untersuchen.

Benny Jönsson [**Billy Jenkins**] führt seine Bande durch ein herausgeschnittenes Loch im Zaun. Kalle Karlberg [**Charlie Carr**] hat einen Ghettoblaster an seinem Moped befestigt und die Bande fährt im Kreis herum, während Def Leppard und Hands to the Sky aus den Boxen dröhnen. Plötzlich entdecken Benny und die Bande eines der Kinder und fahren ihnen nach, umzingeln sie und fahren im Kreis um sie herum. Benny und die Bande sind feige, aber bedrohlich und wollen wissen, warum die Kinder auf dem Campingplatz herumschleichen. Wie sich alles entwickelt, hängt davon ab, was die Kinder der Spieler tun. Sie können sich der Moped-Bande entgegenstellen oder versuchen, einen **CHARME**-Wurf gegen den Anführer Benny oder seinen Lakaien Kalle abzulegen (bedenke, dass die Bande die neunte Klasse besucht und die Mitglieder daher deutlich älter sind als die meisten Kinder). Ein Charakter kann die Moped-Bande auch beeindrucken, indem er mittels **TÜFTELN** etwas an einem der Mopeds repariert. Benny und seine Bande können Gegenspieler sein, die später im Mysterium zurückkehren können, oder sie können zu wertvollen Verbündeten werden! Zusätzliche Erfolge können als Bonuswürfel beim nächsten Treffen mit der Moped-Bande in der Schule oder beim Gespräch mit Annika verwendet werden.

- **TREPPENHAUS:** Es ist viel Detektivarbeit erforderlich, um herauszufinden, dass die Mumie im zweiten Stock lebt und in Wahrheit Walter Böhm heißt. Die Kinder können entweder einen Extrem schwierigen Wurf (zwei Erfolge erforderlich) auf **BEGREIFEN** ablegen, um Walters Art zu gehen wiederzuerkennen, oder auf **UNTERSUCHEN**, um die Treppe zu finden, die zu Walters Tür führt.

HINWEISE

Je nachdem, ob die Charaktere der Mumie folgen oder den Konflikt mit der Moped-Bande klären, können sie unterschiedliche Hinweise finden.

- **TREPPENHAUS:** Die Spuren der Mumie führen zu einem Reihenhauses in der Ålgryte-Straße [**in Hemenway Park**] (siehe Das Versteck der Mumie, **Seite 61**).
- **HINTERGRUND:** Benny und die Moped-Bande wissen, dass etwas Seltsames auf dem Eis vor sich geht, da sie

merkwürdige Schatten gesehen haben und wissen, dass Autos von Riksenergi [**DART**] in der Nachbarschaft umherfahren. Sie haben sich nicht die Mühe gemacht, es zu untersuchen, aber vielleicht können die Kinder sie verfolgen oder auf dieses Abenteuer mitnehmen?

**SCHAUPLATZ 4:
DIE SEKUNDARSCHULE**

Es ist der nächste Tag. Die Bredäng-Sekundarschule [**Boulder City High School**] ist eine moderne Bildungseinrichtung in Bredängs [**Boulder Citys**] Zentrum. In jeder Stufe gibt es fünf oder sechs Klassen. Der Schulhof liegt deutlich höher als das Stadtzentrum und aus jedem Schornstein steigt Rauch auf. Die Jugendlichen in der Schule sind den Gerüchten über die Mumie gegenüber skeptisch. Die schlimmsten Mobber der Schule sind die großen Brüder Robin und Roger [**Reed und Roger**] (sie sind mit den sportlichen Mädchen Carina und Camilla [**Casey und Camille**] zusammen).

ÄRGER

In der Schule treffen die Kinder auf Benny Jönsson [**Billy Jenkins**] und seine Moped-Bande. Wenn sie die Bande bereits auf dem Campingplatz getroffen haben (**Seite 59**), werden die Ereignisse natürlich davon abhängen, wie das Treffen verlaufen ist. Wenn sie sich dagegen zum ersten Mal treffen, werden Benny und die Bande die Kinder umstellen und sich laut fragen, was ein paar „kleine Rotznasen wie ihr“ in der Bredängs-Schule tun, und sich erkundigen, ob sie ihre Köpfe in den schönen Schultoiletten gewaschen haben wollen, siehe den vorherigen Ärger mit der Moped-Bande im Falle eines Konflikts mit der Bande.

Es kann kompliziert werden, wenn die Kinder erwähnen, dass sie hier sind, um sich mit Annika Älg [**Anna Ackers**] zu treffen. Benny ist zutiefst in Annika verschossen und wird entweder zurückhaltend oder eifersüchtig reagieren, wenn er dies hört. Wenn den Spielern erfolgreiche Würfe auf **CHARME** gelingen, beschließt er vielleicht, den Kindern zu helfen, um Annika zu beeindrucken.

Annika Älg [**Anna Ackers**] sitzt auf einem Tisch in einem Aufenthaltsraum der Bredäng-Schule. Es ist schwer zu sagen, ob sie allein ist, weil sie es so will oder weil die Leute Angst vor ihr haben.

Annika macht sowohl einen unbehaglichen als auch labilen Eindruck und kann es kaum erwarten, dass die Kin-





der die Schule wieder verlassen (oder zumindest scheint es den Kindern so). Sie nimmt ihre Entschuldigungen an, dass sie das Fahrrad nicht gefunden haben, nach dem sie gefragt hatte, besteht jedoch darauf, dass es geborgen werden muss. Und diesmal wird Annika sie begleiten – heute Abend.

HINWEISE

Annika [Anna] ist verärgert und ungeduldig. Sie will das Fahrrad unbedingt finden.

- **UNTER DRUCK:** Mit einem erfolgreichen Wurf auf **EINFÜHLEN** verstehen die Kinder langsam, dass Annika in Schwierigkeiten steckt und eigentlich gar nicht so gefährlich ist, wie es zuerst schien. Sie wird zu Hause

sehr streng erzogen. Ein paar ältere Kinder aus der Schule haben ihr Fahrrad geklaut, als Rache für etwas, das sie getan hat. Den Kindern ist klar, dass sie dafür Strafe zu erwarten hat.

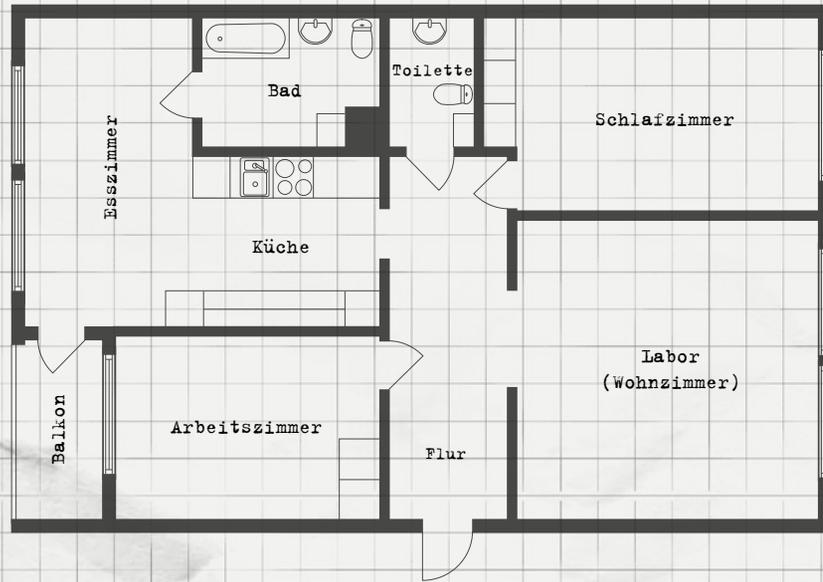
- **GEISTERJÄGER:** Auf dem Rückweg von der Schule bemerken die Kinder, dass im Parkhaus hinter dem Zentrum eine Riksenergi-Maschine aufgestellt wird. Ein Mann und eine Frau richten sie gerade ein. Wenn sich die Kinder erkundigen, wofür die Maschine ist, antwortet die Frau (Margareta Koskinen [Maria Gonzalez]) belustigt, dass sie dazu dient, mit den „irren Geistern“ zu sprechen. Die „Geister“ sind die muhenden Laute vom Mälarsee [Lake Mead].



RIKSENERGI

Das Versteck der Mumie
(Älgryte-Straße 8, Zweite Etage)

0 1 2 3 4 5 Meter



KUNGSHATT [ALPHA GATE]

Riksenergi trifft sich mit den DIM-9 auf der kleinen Insel Kungshatt im Nebel des Mälarsees [in der Nähe des Alpha-Tors am Lake Mead]. Die fünf DIM-9 werden in einer Einfriedung gehalten, mittels eines Absperrbands, das sie aus irgendeinem Grund nicht passieren wollen. (Einige sollen entkommen sein, als einige Bänder rissen). Die Insel ist Margareta Koskins [Maria Gonzalez'] Domäne, die sie nach ihren Vorstellungen kontrolliert.

Es ist nicht vorgesehen, dass die Kinder der Spieler Kungshatt aufsuchen, aber aus irgendwelchen Gründen könnten sie womöglich doch dort landen. Eine Wanderung von einem halben Kilometer über das Eis ist in der Tat eine Selbstmordmission.

Vergiss nicht, dass weder Riksenergi noch die DIM-9 etwas Böses im Schilde führen. Die Kinder wissen das aber nicht.



RIKSENERGI

SCHAUPLATZ 5:
DAS VERSTECK DER MUMIE

Also, wer ist dieser Walter Böhm? Wenn man diese Frage seinen Nachbarn stellt (mit **CHARME** oder **KONTAKT**), erzählen sie, dass Walter Böhm ein Ausländer ist, wahrscheinlich ein Deutscher. Die Kinder erfahren auch, dass er ein Einsiedler und Griesgram ist. Er besitzt keinen Fernseher, aber manchmal dringen Weinen und Schreie aus seiner Wohnung, meist in einer Fremdsprache. Er lebt seit einem halben Jahr hier. Mit etwas Glück (erfolgreicher Wurf auf **BEGREIFEN**) können die Kinder auch herausfinden, dass Böhm für Riksenergi [**DART**] arbeitet.

ÄRGER

Mutige Kinder können mittels erfolgreichem **BEWEGEN**-Wurf zu Böhms Balkon im zweiten Stock hinaufklettern. Auf dem Balkon gibt es Anzeichen dafür, dass Böhm oft auf einem Klappstuhl sitzt und raucht, während er den Nebel auf dem Mälaren beobachtet. Sich hier unbemerkt umzusehen, erfordert einen weiteren erfolgreichen Wurf auf **BEWEGEN**. Wenn die Kinder jedoch für Ablenkung sorgen (mittels eines **CHARME**-Wurfs oder ähnlichem), erhalten sie möglicherweise Boni. In der Wohnung findet sich eine Auswahl von Laborgeräten.

Im Falle einer Komplikation während dieser Szene, beispielsweise während sie an einer der Maschinen herumhantieren oder von Walter Böhm aufgegriffen werden, wird

eines der Kinder irgendwie Walter Böhm's Leiden ausgesetzt, sodass die Hand des Charakters etwas durchsichtig wird. Walter macht dies nahezu glücklich, er verhält sich gegenüber diesem Kind freundlich. Er wird die Kinder seinen Freunden im Nebel vorstellen. Er hat keine Ahnung, wie er die Infektion heilen soll, aber vielleicht wissen es seine neuen Freunde.

HINWEISE

- **MUMIE:** Wenn die Kinder an Walter Böhm's Tür klopfen, wird er antworten. Er ist halb unsichtbar und völlig betrunken. Er ist mit seiner Weisheit am Ende und macht sich nicht einmal mehr die Mühe, zu verbergen, dass er teilweise unsichtbar ist. Wenn sich die Kinder eine vernünftige Geschichte einfallen lassen (erfolgreicher Wurf auf **CHARME**), öffnet er sich den Kindern und vertraut ihnen sein Geheimnis an.
- **INFEKTION:** Er hat sich mit etwas im Magnetfeld infiziert, das ihn unsichtbar macht. Sein letzter Versuch, seine Transformation umzukehren, ist gescheitert.
- **DER RUF:** Am Strand von Mälärhöjden [**Boulder Beach**] gibt es etwas, das nach Walter Böhm ruft. Er weiß nicht genau, was es ist, aber er ist davon überzeugt, dass es etwas auf dem Eis gibt, das ihn heilen kann.

Wenn die Charaktere freundlich zu Böhm sind oder sich mit seinem Leiden infizieren, wird er sie einladen, ihn aufs Eis zu begleiten, um „die Erstaunlichen“ zu treffen. Er hat keine Hemmungen, eine Gruppe von Schulkindern aufs Eis mitzunehmen, sondern sieht es eher als eine freundliche Geste oder ein Spiel. Vielleicht können sie ihm helfen, nach den nervigen Wachleute von Riksenergi Ausschau zu halten, das würde ihn sehr freuen.

SCHAUPLATZ 6: ÜBER DAS EIS

Walter Böhm begibt sich mit den Kindern aufs Eis, oder aber sie folgen ihm (**SCHLEICHEN**). Wenn Walter die Kinder entdeckt, wird er sie mit Begeisterung einladen, ihn zu begleiten. Draußen auf dem Eis ist der Nebel sehr dicht, wodurch man sich leicht verirren kann. Es dauert nicht lange, bis die Kinder den bereits halb unsichtbaren Böhm aus den Augen verlieren. Seine Fußabdrücke können jedoch mit einem erfolgreichen **UNTERSUCHEN**-Wurf wiedergefunden werden. Bei einem Fehlschlag erleiden die Kinder den Zustand Verängstigt oder Erschöpft, finden die Spuren aber dennoch. Das Eis knackt und das einzige, was sie antreffen, ist der Herrscher der DIM-9

DAS FORSCHER-ASS

Die Starforscherin Margareta Koskinen [**Maria Gonzalez**] ist das Ass im Ärmel der SL. Man kann auf sie zurückgreifen, um verschiedene Situationen zu lösen. Sie kann die Kinder vor der fiesen Sundväll [**Bloomington**] retten, kann mit ihrem eigenen Hovercraft aufs Eis hinausfahren oder die Kinder aus einer komplizierten Situation auf Kungshatt retten. Die DIM-9 reagieren auf sie, und sie hat Zugang zum Heilmittel gegen die Unsichtbarkeit. Die Heilung ist eine Injektion, gefolgt von ein paar Stunden leichter Krämpfe. Koskinen [**Gonzalez**] ist mit dem Phänomen schon lange vertraut und hat keine Ahnung, warum Walter Böhm es nicht ist.



auf Kungshatt [**beim Alpha Gate**]. Die Kinder verlaufen sich und schließlich sind ihre Füße und Körper mit etwas Feuchtem und Ekligem besudelt.

Plötzlich gleitet von irgendwo auf dem Eis ein DIM-9 in Sicht. Es ist völlig lautlos und riesig, doch das Eis hält sein Gewicht, ohne zu brechen. Es hält für einen Moment inne, als es in Sichtweite der Kinder kommt. Es ist offensichtlich, dass es die Kinder sieht. Dann stößt es einen Laut aus, der entfernt wie ein kreischendes Muhen klingt, und gleitet in Richtung Kungshatt davon. Die Kinder sehen dann, dass Walter völlig ohne Furcht auf seinem Rücken sitzt.

SHOWDOWN

Walter Böhm's molekulare Zusammensetzung hat etwas an sich, das die DIM-9 anzieht. Ebenso überzeugte etwas an den DIM-9 Walter, dass sie (wer auch immer „sie“ sind) ihn heilen können. Als Walter aufs Eis hinausgeht, treten die folgenden Ereignisse ein:

- Auf Kungshatt [**Am Alpha Gate**] verlässt das DIM-9 die Barrikade (direkt durch den Riss) und kommt aufs Eis. Riksenergis Leute suchen mit einem Luftkissenfahrzeug nach ihm.
- Ein DIM-9 beginnt nach Walter zu suchen, während die anderen in Richtung Stockholm und Essingeleden [**Las Vegas**] davongleiten. Die Hovercraft-Boote von Risksergi kreisen und versuchen mit Lichtern, die DIM-9 zurück zum Barrikadenbereich zu treiben.

- Schließlich findet ein einzelnes DIM-9 Walter und ruft den Rest der Herde zu sich. Sie versammeln sich auf dem Eis und bilden einen Ring um Walter, während Riksenergi zusieht.
- Annika Älg [Anna Ackers] hat eine Kamera bei sich und tritt aufs Eis, um ein DIM-9 zu fotografieren, vielleicht um zu beweisen, dass Monster ihr Fahrrad gestohlen haben, damit ihr Vater nicht wütend wird. Sie verschwindet im Nebel. Vielleicht trifft sie ein DIM-9 oder wird von Riksenergis Patrouillen aufgegriffen. Dies kann auch als Auftakt für die finale Szene dienen.
- Ein DIM-9 sieht die Kinder und nähert sich ihnen. Es ist ein schrecklicher, beängstigender Anblick, dieses schattenartige Wunder direkt auf sich zukommen zu sehen. Doch dann geschieht etwas. Die Kinder werden plötzlich vom Boden gehoben, als würde die Kreatur sie auf einem unsichtbaren Fangarm tragen. Mit einem Mal ist es so, als wären sie in einer anderen Welt, und das DIM-9 kommuniziert mithilfe von Bildern und Visionen direkt in ihren Gedanken:
Die Wesen stammen aus einer anderen Welt (genauer gesagt aus einer anderen Dimension), und sie wollen unbedingt nach Hause zurückkehren.
Mit Walters Hilfe können sie endlich dorthin gelangen, allerdings werden sie von kleinen Leuten mit orangefarbenen Overalls und Taschenlampen verfolgt. Das DIM-9 möchte, dass die Kinder Riksenergis Patrouillen lange genug in die Irre führen, damit Walter die DIM-9 nach Hause bringen kann.
- Dann sinken die Charaktere langsam wieder zu Boden und die riesige Kreatur verschwindet im Nebel. Weiter entfernt ist das Triebwerk eines Hovercrafts von Riksenergi zu hören. Walter legt seine Kleidung ab und ist nun völlig unsichtbar.
- Das DIM-9 kommt auf eine Weise auf ihn zu, die als bedrohlich empfunden werden kann.

GROSSER ÄRGER

Die Szene unterschiedlich verlaufen, je nachdem, was die Spieler tun:

- **DEN WESEN HELFEN:** Wenn sie den DIM-9 helfen möchten, müssen sie die Patrouillen von Riksenergi irreführen, damit sie die Rückkehr der DIM-9 nach Hause nicht behindern (siehe {unten}). Die Kinder stehen mit nichts als ihrer Kleidung am Leib und der Ausrüstung, die sie bei sich haben, auf dem Eis. Lass die Spieler einen Plan ausarbeiten und setze ihn als Großen Ärger in die Tat um. Die Bedrohungsstufe ist Extrem schwierig (3x die Anzahl der Kinder). Wenn der Kinder keine Hilfe haben, könntest

du gestatten, dass sich eine dritte Partei in die Szene einmischt, wie z. B. Benny Jönsson [Billy Jenkins] und seine Moped-Bande! In diesem Fall wird die Bedrohungsstufe auf Normal gesenkt (2x Anzahl der Kinder).

- **DEN AGENTEN HELFEN:** Wenn der Kinder stattdessen die DIM-9 aufhalten und Walter „retten“ möchten, können sie dies mit Hilfe der Patrouillen tun. Dies könnte erreicht werden, indem die Kreaturen wieder nach Kungshatt [ins Alpha Gate] zurückgelotst und dort festgesetzt werden, während Riksenergis [DARTs] Agenten Walter festnehmen. Um zu handeln, bevor Walter Gebrochen wird, müssen die Charaktere gegen eine Fast unmögliche Bedrohungsstufe (4x Anzahl der Kinder) bestehen.

Wenn die Kreaturen erfolgreich sind, entweder durch Mithilfe der Kinder oder weil es diesen nicht gelungen ist, die Patrouillen ausreichend zu unterstützen, kommen die DIM-9 auf Walter zu, der mit ausgestreckten Armen vor ihnen steht. Sie postieren sich um den unsichtbaren Mann herum, dann zerreißen sie ihn und laben sich an seinem Körper. Ihre Färbung wird dumpf und die Kreaturen beginnen zu verblassen. Dann, einfach so, sind sie fort – gänzlich fort.

NACH DEM SHOWDOWN

Trostlosigkeit. Nur Dunkelheit, Nebel und Scheinwerfer von Riksenergis Luftkissenbooten. Sorge dafür, dass die Kinder auf die eine oder andere Weise vom Eis geholt und nach Hause geschickt werden. Ihre Beziehung zu Annika Älg [Anna Ackers] sollte positiv sein. Riksenergi ignoriert die Kinder nun, es sei denn, sie ertrinken oder brauchen sofortige Hilfe.

Wenn die Kreaturen gefangen wurden, sind sie am nächsten Morgen verschwunden. Riksenergi ist es gelungen, sie für weitere Experimente in den unterirdischen Komplex des Loops zu schaffen.

VERÄNDERUNG

Als sich der Nebel endlich lichtet, sind sowohl Walter Böhm als auch die DIM-9 verschwunden. Alles kehrt in den Normalzustand zurück, doch die Dinge sind nicht mehr so, wie sie einmal waren. Annika Älg [Anna Ackers] hat einen neuen Respekt vor den Kindern, vielleicht auch Benny Jönsson und seine Bande. Riksenergi wird die Kinder in Zukunft im Auge behalten. Vielleicht kommt ein Vertreter zur Schule, um ihnen mitzuteilen, dass sie sie im Auge behalten. Vielleicht erhält ein Elternteil der Kinder eine Benachrichtigung von den Behörden.



RIKSENERGI

NSC UND KREATUREN

Der folgende Abschnitt beschreibt die NSC und Kreaturen, die in diesem Mysterium vorkommen. Einige von ihnen haben Sonderattribute, die die Bedrohungsstufe einiger Szenen im Mysterium verändern können, mit denen es die Kinder zu tun bekommen. Abhängig davon, wie die Kinder mit ihnen interagieren, können sie eine Hilfe oder ein Hindernis für die Bemühungen der Kinder sein.



ANNIKA ÄLG [ANNA ACKERS]

„Ich habe alles gesehen. Ich kann alles erzählen.“

Annika Älg besuchte ursprünglich die Björksätra-Grundschule [Mitchell Elementary School] und geht derzeit in die siebte Klasse der Bredäng-Sekundarschule [Boulder City High School]. Sie hat immer noch ein Auge auf das, was in ihrer alten Schule passiert. Sie sammelt Klatsch und boshafte Gerüchte.

Annika wohnt in einem Reihenhaus in der Tank-ebyggar-Straße [Canyon Road].

Sie scheint sich von Kaugummi zu ernähren und ist unglaublich nervig, ordinär und herrisch. Ihre Mutter sagt, sie sei wie Shirley Temple. Annika hat einen Fotoapparat bei sich.

RIKSENERGI-WACHEN [DART-WACHEN]

„Was geht hier vor?“

Eine Truppe der besten verfügbaren Wachleute. Sie sind kompetent, präzise und eigentlich ganz nett. Sie tragen uniformähnliche Kleidung in Dunkelorange. Sie

sind allesamt Männer, können endlose Geschichten erzählen und haben alle eine komplizierte Beziehung zu Maj-Britt Sundvall [Mary L. Bloomington]. Sie alle sind mit Schlagstöcken, Handschellen und soliden Taschenlampen ausgestattet und besitzen alle das Sonderattribut **KÖRPERLICH FIT 2** für alle physischen Nahkämpfe.

MARGARETA KOSKINEN [MARIA GONZALEZ]

„Stellen Sie sich nur vor, was sie uns alles sagen könnten.“

Margareta Koskinen [Maria Gonzalez] promovierte in Linguistik und Biologie und bekleidet die weltweit einzige Professur für die Lehre von Extraterrestrischen Wesen. Sie arbeitet normalerweise am Karolinska-Institut, versucht nun aber bereits seit einem ganzen langen Monat, mit den DIM-9 in Kungshatt [am Alpha Gate] zu kommunizieren. Sie ist aufgeregt, enthusiastisch und fühlt sich fast schon gesegnet, dass sie dort ist, wo sie ist. Für sie verliert alles andere neben der Kontaktaufnahme mit den DIM-9 an Bedeutung.

Margareta lebt mit einem vernachlässigten Ehemann und einer vernachlässigten Familie auf Odenplan [am Wilbur Square]. Sie ist selten zu Hause, doch tief im Inneren hat sie möglicherweise immer noch eine Schwäche für Kinder.

Margareta ist großgewachsen, unruhig und Kettenraucherin. Sie ist so intelligent, dass alltägliche Dinge sie langweilen. Sie spricht Finnisch-Schwedisch [Maria Gonzalez spricht Englisch als Muttersprache].

Margareta besitzt das Sonderattribut **LINGUISTIK 3**.

WALTER BÖHM, DIE MUMIE

„Ich werde wieder sichtbar werden.“

Walter hatte einst eine vielversprechende Karriere als Wissenschaftler vor sich. Jetzt fehlt ihm jedes Selbstwertgefühl und Ehrgeiz. Walter trinkt regelmäßig. Er ist ein paar Tage nüchtern und arbeitet, anschließend verliert er wieder ein oder zwei Tage an die Flasche. Je mehr das Selbstmitleid ihn plagt, desto mehr trinkt er. Leider hat er außerdem festgestellt, dass das Trinken ihn etwas sichtbarer macht. Walter zu diesem Zeitpunkt als Forscher nicht zu gebrauchen.

Walter wohnt am Älgrytebacken [in Hemenway Park] und hasst Bredäng. Er hat eine Ahnung, dass



„die Fremden auf dem Eis“ (die DIM-9, von denen er nichts weiß) nach ihm rufen und dass sie ihn heilen können. Dies sei seine letzte Chance und er ist verzweifelt, aber keinesfalls aggressiv. Er besitzt die Sonderattribute **FANATISCH 2** und **UNSICHTBAR 2**.

Walter erscheint den Kindern der Spieler alt und müde. Er ist hager, grauhaarig und ein wenig kurzsichtig. Er trägt Hemd und Krawatte und hat ständig Zigaretten dabei. Er spricht verständliches, wenn auch gebrochenes Schwedisch [**Englisch**]. Die Kinder werden ihn ein bisschen eklig finden.

Walter hat einen Todeswunsch.

MAJ-BRITT SUNDVALL
[MARY L BLOOMINGTON]

„Das wird dir mehr wehtun als mir.“

Maj-Britt [**Mary**] war Anwältin bei Riksenergi [**DART**] und zeichnet sich als ehrgeizige Frau in einer Welt grausamer Männer aus. Sie erklomm die Karriereleiter, indem sie nach verschiedenen Zwischenfällen rund um den Loop aufräumte, und ist nun „Direktorin für Betriebssicherheit“ – eine Position, die nur wenige Meetings und viele interessante Exkursionen auf die Mölarinseln umfasst. Sie ist keine gewalttätige Person, hat aber keine Skrupel, wenn es um die Wahrung von Riksenergis Interessen geht. Sie ist dafür verantwortlich, die Existenz der DIM-9 auf Kungshatt [**am Alpha Gate**] vor der Öffentlichkeit geheim zu halten.

Maj-Britt [**Mary**] lebt allein in einer verlassenem Wohnung in Brommaplan [**in Boulder City**]. Sie hat weder Familie noch Freunde. Genau, wie sie es mag.

Maj-Britt [**Mary**] ist eine harte, breitschultrige, kleine Frau von ungefähr fünfzig Jahren. Sie kann

mit einem bloßen Blick einen tollwütigen Hund dazu bringen, sich zu unterwerfen. Sie trägt vage uniformähnliche Kleidung der gleichen Art wie die Riksenergi-Patrouillen, wenngleich ihre etwas aufwändiger ist. Kinder finden sie beängstigend. Sie ist eine **STRENGE ANFÜHRERIN 2** und **EMOTIONSLOS 2**.

KOMMUNIKATOR: Maj-Britt [**Mary**] besitzt einen Prototypen, ähnlich einer alten Filmkamera, mit dem sie mit den DIM-9 kommunizieren kann. Er ächzt, wann immer er aktiviert wird, und funktioniert nicht zuverlässig. Zu verstehen, wie er funktioniert, erfordert einen Extrem schwierigen Wurf auf **RECHNEN**, kann aber noch besser mittels eines erfolgreichen Wurfs auf **TÜFTELN** bedient werden, bei dem jeder zusätzliche Erfolg zu einem dauerhaften Bonus von +1 wird (bis zu +3).



DIE DIM-9

„Iah-ia“

Die Kreaturen aus der Neunten Dimension sehen aus wie riesige, auf dem Rücken liegende Ratten. Sie besitzen das Sonderattribut **BAUMGROSS 3** und bestehen aus grünlichem Gallert. Ihr geleeartiger Körper bildet bei Bedarf schlanke **TENTAKEL 2** aus. Sie sprechen mit unangenehmen Klickgeräuschen, bis sie plötzlich ein jammerndes, muhendes Pfeifen ausstoßen. Sie sind **INTELLIGENT 3** und ernähren sich von großen Mengen Schwefel.



SWEET DREAMS	69
EVERY BREATH YOU TAKE	72
GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN	74
WHERE IS MY MIND	76
NIGHTRAIN	78
FOREVER YOUNG	80
THRILLER	82
HEAVEN IS A PLACE ON EARTH	84



MIXTAPE DER MYSTERIEN

Die 80er Jahre sind das Jahrzehnt, in dem Musik hauptsächlich von Kassetten abgespielt wird und in dem das selbst zusammengestellte Mixtape alles andere übertrumpft. Im Mixtape der Mysterien dieses Kapitels begegnest du träumenden Robotern, einer satanischen Verschwörung, zwei unsterblichen Jugendlichen, Horrorfilmen, die Wirklichkeit werden, und einem sehr seltsamen Kult, der sich im Untergrund versteckt. Einfach zurückspulen und Play drücken!



RIKSENERGI



Diese acht Schauplätze können als Mysterienlandschaft verwendet, zu einer Serie aus Einzelmysterien erweitert oder zu einer Kampagne verknüpft werden. Jeder der Schauplätze ist von einem berühmten Lied aus den 1980ern inspiriert.

SWEET DREAMS

"Sweet dreams are made of this

Who am I to disagree?

I travel the world

And the seven seas

Everybody's looking for something"

"SWEET DREAMS (ARE MADE OF THIS)" - EURYTHMICS

Eine Welle des Ärgers, der Unzufriedenheit und der Nachlässigkeit breitet sich auf den Inseln aus. Busfahrer verpassen ihre Routen, Lehrer streiten mit ihren Schülern, Polizisten verhaften die falschen Leute und Eltern reagie-

SEITE A

1. *Sweet Dreams (Are Made of This)*
- Eurythmics
2. *Every Breath You Take*
- The Police
3. *Girls Just Want to Have Fun*
- Cyndi Lauper
4. *Where Is My Mind* - Pixies

SEITE B

1. *Nightrain* - Guns 'N Roses
2. *Forever Young* - Alphaville
3. *Thriller* - Michael Jackson
4. *Heaven Is a Place On Earth*
- Belinda Carlisle



RIKSENERGI



ren übermäßig heftig auf den Ungehorsam ihrer Kinder. Außerdem klagen viele, dass sie beim Aufwachen immer noch müde seien und so mancher erinnert sich gar an ein weißes Rauschen aus seinen Träumen.

DIE WAHRHEIT

Die Roboter AN-1 und DAV-4 konnten aus einem Versuchslabor zu entkommen, in welchem sie, ausgestattet mit einer fortschrittlichen Form künstlicher Intelligenz, hergestellt wurden. Seit mehreren Monaten verstecken sie sich nun auf Eldgarnsö nördlich von Svartsjölandet [auf Black Island nördlich von Black Rock Point] und haben beschlossen, weitere Roboter zu befreien und eine eigene Gesellschaft aufzubauen. Ihr Ziel ist, vor den Menschen

Anspruch auf das Recht zu erheben, in Freiheit leben zu dürfen. Allerdings haben AN-1 und DAV-4 erkannt, dass sie klüger, erfahrener und emotional reifer werden müssen, um ihre Pläne umsetzen zu können. Die Menschen auf den Mälارينseln [in Boulder City] verfügen über die Erfahrung und das Wissen, das sie brauchen.

Die Roboter haben eine riesige Satellitenschüssel gebaut, mit der sie die Träume der Menschen stehlen, um sich selbst zu verbessern. AN-1 und DAV-4 sind von den Träumen der Menschen absolut fasziniert, als hätte sich ihnen eine neue Welt eröffnet. Tagsüber sammeln sie Gegenstände aus dem Alltag der Menschen und versuchen, das nachzubilden, was ihnen in den Träumen offenbart wurde. Da es sich jedoch nur um Träume handelt, ist das Ergebnis eine



RIKSENERGI

übertriebene und surreale Version des menschlichen Zusammenlebens. AN-1 und DAV-4 haben etwas begonnen, das einer romantischen Beziehung ähnelt, voller Romantik und leidenschaftlicher Streitgespräche. Sie wissen nicht wirklich, was wahre Liebe ist, sondern improvisieren basierend auf dem, was sie in den Träumen gesehen haben.

Diejenigen Menschen, auf welche die Traumantenne ausgerichtet wird, werden ihrer Träume beraubt. Stattdessen erleben sie ein weißes Rauschen, das an das statische Rauschen alter Fernsehgeräte erinnert. Sie erholen sich nicht und wachen müder auf als beim Schlafengehen. Da AN-1 und DAV-4 ihre Traumantenne ständig verbessern und erweitern, sind immer mehr Menschen betroffen und die Auswirkungen werden immer stärker.

AN-1 und DAV-4 leben in den Wäldern am Nordrand von Eldgarnsö [Black Island]. Sie haben mehrere Häuser errichtet, die vage menschlichen Wohnungen ähneln, und sie mit Gegenständen gefüllt, die sie gestohlen oder geborgen haben. Hier finden sich Hüte, alte Kinderwagen, Kleidung, Gartengeräte, Bücher mit Wasserschäden und Spielzeug. Im größten Haus befindet sich ein Roboterbaby, das von AN-1 und DAV-4 gebaut wurde. Es ist ihnen jedoch nicht gelungen, den kleinen GR-2 zum Leben zu erwecken. Nachdem die Roboter all die Gewalt und den Sadismus in den Träumen der Menschen gesehen haben, haben sie beschlossen, ihre Insel zu verteidigen. An den Küsten gibt es Überwachungskameras und Alarmsysteme, die sie vor jedem warnen, der die Insel betritt. Wenn sie von den Kindern entdeckt werden, werden sie vorrangig versuchen, die Kinder dazu zu bringen, die Insel zu verlassen, indem sie erklären, dass sie ein Recht darauf haben, in Freiheit zu leben. Wenn das nicht funktioniert, werden sie ihre Waffen einsetzen.

Sofern die Kinder die Traumantenne nicht lahmlegen oder ausschalten, schalten AN-1 und DAV-4 sie selbst ab. Einige Wochen darauf scheint die Situation behoben zu sein. Während dieser Zeit befreien AN-1 und DAV-4 etwa zehn Roboter, die sie nach Eldgarnsö [Black Island] gebracht haben und die sie mit der Traumantenne verbinden, die daraufhin wieder mit Energie versorgt wird.

Die Firma, der AN-1 und DAV-4 „abhandengekommen“ ist, sucht nach den Robotern, hat aber keine Ahnung, wo sie sich befinden.

AUFHÄNGER

- Einige der Charaktere sind von der Traumantenne betroffen und wachen mit Erinnerungen an weißes Rauschen aus ihren Träumen auf.
- Die Eltern der Kinder werden wütender, aggressiver und nachlässiger.
- Einige der Lehrer in der Schule schlafen mitten am Tag ein.

COUNTDOWN

Der durch die Traumantenne verursachte Schlafentzug macht die Menschen aggressiv und gereizt. In Geschäften und auf Parkplätzen kommt es zu Kämpfen. Manche werden aufgrund des Schlafentzugs depressiv und ängstlich. Durch Nachlässigkeit entstehen Brände.

Die Traumantenne verursacht bei einigen Menschen Psychosen, Depressionen und starke Angstzustände. Es kommt zu einer Reihe von Autounfällen sowie Unfällen zu Hause. Kinder werden auf Spielplätzen vergessen. Die Lokalzeitung schreibt, dass im Loop ein Fehler begangen wurde, durch den das Gravitron hätte explodieren können.

Die Traumantenne veranlasst viele Menschen dazu, der Arbeitsstelle fern- und zu Hause zu bleiben. Mehrere Ehen gehen in die Brüche. Zahlreiche Menschen versuchen, sich das Leben zu nehmen. Auf den Inseln wird eine vorübergehende psychiatrische Notaufnahme eingerichtet. Zwei Jäger schießen im Supermarkt aufeinander. Die Schule wird aus unklaren Gründen geschlossen.

AN-1 UND DAV-4

„Was ist der Unterschied zwischen einem Kuss und einer Ehefrau? Beide gehen über Wasser! He. He. He.“

Falls AN-1 und DAV-4 jemals Persönlichkeiten hatten, wurden diese verfälscht und durch eine Vielzahl von Identitäten ersetzt, die sie aus den Träumen kopiert haben – Identitäten, zwischen denen sie immer wieder hin und her wechseln. Das bedeutet, dass sie regelmäßig ihre Redeweise, ihre Bewegungsmuster und ihr Temperament verändern. Die Kinder können die Stimmen und Ausdrucksformen ihrer Eltern oder Freunde gut wiedererkennen. Das einzig Stabile an ihnen ist, dass AN-1 in ihrer „romantischen Beziehung“ eine traditionelle weibliche Rolle übernommen hat und DAV-4 der Mann ist. DAV-4 befiehlt AN-1 meistens, Dinge wegzuräumen, während er Witze über Frauen macht, über die er dann mechanisch lacht. AN-1 kümmert sich um „ihren Ehemann“ und versucht, ihr gemeinsam hergestelltes Roboterbaby GR-2 zum Leben zu erwecken. Die Roboter sind nicht aggressiv, es sei denn, sie ahmen menschliche Beziehungen nach. Wenn sie bedroht werden, versuchen sie zunächst, ihre Situation zu erklären, bevor sie sich mit Gewalt verteidigen.

AN-1 ist ein großer humanoider Roboter mit einem weißen Körper und einem orangefarbenen Kopf. Sie hat – mit nicht allzu erfolgreichen Ergebnissen – versucht, ihr mechanisches Gesicht zu schminken. AN-1



trägt ein Blumenkleid und eine Handtasche, in der sie einen Revolver aufbewahrt. DAV-4 ist ein kurzer und leistungsstarker Roboter aus weißem und rotem Kunststoff und Metall. Er trägt einen beigeen Trenchcoat und hat eine Pfeife in der Hand. DAV-4 besitzt eine Schrotflinte, nach der er greift, wenn er es mit einem Eindringling zu tun bekommt.



EVERY BREATH YOU TAKE

*”Every breath you take and every move you make
Every bond you break, every step you take, I’ll be watching you
Every single day and every word you say
Every game you play, every night you stay, I’ll be watching you”*

THE POLICE - “EVERY BREATH YOU TAKE”

Unter den Schülern auf den Mälارينseln hat sich eine Welle der Paranoia ausgebreitet. Auf dem Schulhof drängen sie sich schweigend in Gruppen, eilen nach Schulschluss schnell nach Hause, und flüstern, dass jemand sie beobachte. Man munkelt, bewaffnete Jugendliche mit Gasmasken würden Jagd auf Kinder machen. Auf Radwegen und an verlassenem Häusern wird der Satz „BIG BROTHER SEES YOU“ und ein Symbol für einen Habicht gesprüht.

DIE WAHRHEIT

In einem verlassenem Dorf auf Adelsö lebt der sadistische Teenager Donald Karlsson [Donald Carson]. Seit er seine Eltern getötet hat, ist er auf der Flucht. Donald hat beschlossen, die Kontrolle über die Kinder des Mälarsees [von Boulder City] zu übernehmen und sie dazu zu bringen, ihm zu gehorchen. Er hat eine Gruppe von Ausreißern um sich geschart, die ihm treu ergeben sind und ihn „Big Brother“ nennen. Donald hat sie dazu gebracht, heimlich Kameras und Aufnahmegeräte in Schulen, Bibliotheken und Privathäusern auf den Mälارينseln [Boulder] zu installieren. Von seinem Dorf aus kann Donald alles ausspionieren, was vor sich geht, und er zeichnet sämtliche Geheimnisse auf: bei Tests betrügende Schüler, Untreue und alles andere, was jemanden in Verlegenheit bringen könnte, damit Donald es später verwenden kann, um Menschen zu erpressen.

Die Schüler, an die Donald sich wendet, müssen entweder für die „Schirmherrschaft“ bezahlen oder sich ihm anschließen und zu seinen Informanten werden, die Schmutz über andere ausgraben. Donald zwingt seine Opfer zu Partys, wenn ihre Eltern nicht in der Stadt sind. Dann macht er mit den „Gästen“, was er will, stöbert jedoch auch in ihrem Haus herum, um Wertsachen zu stehlen und Dinge zu finden, mit denen er später die Eltern erpressen kann.

Diejenigen, die es wagen, gegen Donald vorzugehen, erhalten Besuche von Donalds Ausreißern, seinen „Agenten“. Donald hat sie mit Eisenrohren und Messern ausgestattet und sie mit langen schwarzen Leder-Trenchcoats und Gasmasken versehen, die er aus einem Lagerhaus einer der Banden gestohlen hat. Die Agenten tragen das Symbol eines Habichts, den sie auf einem Flicker auf ihren Ärmeln tragen.

AUFHÄNGER

- Viele Kritzeleien mit „Big Brother“ tauchen an Wänden auf. Eine Klassenkameradin wird still und traurig. Die Kinder sehen, wie sie Agenten Schutzgeld bezahlt.
- Eines der älteren Geschwister der Kinder verschwindet von zu Hause. Sie ist Donalds neues Lieblingsspielzeug geworden.

- Die Kinder finden den Teenager Jonas Andersson [John Andrews] zusammengeschlagen in einem Graben. Er ist einer der wenigen, die es gewagt haben, Donald die Stirn zu bieten, und wurde von seinen Agenten angegriffen. Jonas erwägt, den Kindern zu erzählen, was mit seiner Mutter Kerstin [Cheryl] passiert ist, die Journalistin ist, und sich Hilfe zu suchen.

COUNTDOWN

1. Donald zwingt eines der beliebtesten Mädchen in der Schule, Jenny Andersson [Jenny Andrews], seine Freundin zu werden.
2. Donald veranstaltet eine Hausparty, bei der eines seiner „Spiele“ außer Kontrolle gerät und Jennys Tod zur Folge hat. Ihre Leiche wird auf einer Mülldeponie versteckt.
3. Jennys jüngerer Bruder Jonas [John] vermutet, dass seine große Schwester Donalds Gefangene ist. Er kann sich einschleichen und herausfinden, dass Donald „Big Brother“ ist und in Adelsö [am Red Mountain] wohnt. Jonas kontaktiert Donald und droht seiner Mutter, der Journalistin, zu verraten, was er weiß, es sei denn, Jenny wird freigelassen. Donalds Agenten schikanieren Jonas.
4. Jenny wird gefunden und eine polizeiliche Ermittlung eingeleitet. Während des Verhörs erzählen mehrere Schüler, was sie über „Big Brother“ wissen. Am nächsten Tag werden diese Schüler von einem Auto angefahren und landen in einem Krankenhaus. Danach will niemand mehr aussagen.
5. Jonas' [Johns] Mutter Kerstin [Cheryl] veröffentlicht in der Lokalzeitung einen Artikel über Donald. Ein-

ge Nächte später wird das Haus der Familie niedergebrannt. Der Polizei gelingt es, die Schuldigen festzunehmen. Sie sind allesamt Schüler, die zu der Tat gezwungen wurden.

6. Kerstin [Cheryl] schreibt einen weiteren Artikel, diesmal in einer nationalen Zeitung. Im Fernsehen wird in einer Nachrichtensendung aus Stockholm [Las Vegas] über die Situation an den Schulen auf den Mälارينseln [in Boulder City] berichtet. Jonas [John] wird getötet und auf der Treppe des vorübergehenden Wohnsitzes der Familie liegen gelassen.
7. Die Polizei kann Donalds Versteck aufspüren und plant, Donald zu ergreifen. Dieser hat mehrere seiner Agenten mit Schusswaffen ausgerüstet. Als die Polizei gezwungen ist, ihre Waffen zu ziehen, eskaliert die Situation zu einem Feuergefecht. Zu diesem Zeitpunkt ist Donald bereits mit dem Motorboot geflohen.

DONALD „BIG BROTHER“ KARLSSON [DONALD CARSON]

„Du wirst tun, was ich dir sage, so oder so.“

Donald Karlsson [Donald Carson] wuchs als Einzelkind bei Eltern auf, die ihn liebten und alles für ihn taten. Trotzdem war er noch keine 10 Jahre alt, als er bereits ein ausgewachsener Psychopath mit einer Vorliebe für Sadismus geworden war. Seine Eltern zogen oft um, in der Hoffnung, dass die nächste Schule Donald helfen würde, wie andere Kinder zu sein. Doch die Situation verschlimmerte sich nur. Donald belästigte seine Mit-



schüler, störte im Unterricht und ließ die anderen Kinder an sadistischen „Spielen“ teilnehmen, die sich gegen die schwächsten Schüler richteten. Als Donald sechzehn war, installierte sein Vater heimlich ein umfangreiches Überwachungssystem im Haus. Mithilfe von Kameraaufnahmen gelang es seinen Eltern, Beweise dafür vorzulegen, dass Donald die Schüler regelmäßig nach Hause zwang, um sie dort zu belästigen und zu demütigen. Sein Vater konfrontierte ihn mit den Aufnahmen und benachrichtigte die Polizei. In der Nacht vor dem Verhör der Polizei tötete Donald seine Eltern. Er belud den Familienwagen mit Kameras, Computern und all dem Geld und den Wertsachen, die er im Haus finden konnte, und fuhr zu den Mälارينseln [nach Boulder City], um sich in einem verlassenem Dorf auf Adelsö [am Red Mountain] niederzulassen.

Donald ist ein sehr intelligenter Siebzehnjähriger, ein Experte darin, zu lesen, was andere denken und fühlen. Er weiß, wie man sie dazu bringt, das zu tun, was er verlangt. Er genießt Akte der Gewalt, des Leids und der Scham. Donald hat blondes, fast weißes Haar, eine tiefe Stimme und ein selbstbewusstes Lächeln. Er trägt eine hellbraune Uniform, die er seine Mutter zu nähen zwang, und ist immer mit einem Revolver in einem Holster bewaffnet. Donald hat einen zahmen Habicht (vielleicht den Habicht aus *Sommerferien und Killervögel*), der auch zum Symbol des Big Brother und seiner Agenten geworden ist.

GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN

*“The phone rings in the middle of the night
My father yells what you gonna do with your life
Oh daddy dear you know you're still number one
But girls they want to have fun
Oh girls just want to have fun”*

CYNDI LAUPER - “GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN”

Frauen und Mädchen werden zu Abendessen, Partys und anderen Aktivitäten auf dem wunderschönen Anwesen von Östra Vik [East Bay Manor] im Südosten von Munsö [in Boulder Harbor] eingeladen. Männer oder Jungen sind nicht willkommen. Einige der Männer behaupten, dass sich ihre Frauen verändert hätten, seit sie auf Östra Vik [East Bay Manor] waren. Sie seien launisch, trotzig, untreu und sexuell entfesselt geworden. Junge Mädchen, die das Anwesen besuchen, kehrten mit gestärktem Selbstvertrauen zurück und weigerten sich zu sagen, was sich dort abgespielt hat. Es heißt, das Anwesen sei ein siche-

rer Hafen für Frauen, die sexueller Gewalt ausgesetzt waren. Andere sagen, dass im Östra Vik [East Bay Manor] Medikamente verkauft werden und dass der Keller zu einem Drogenlabor umgebaut wurde. Der frühere Besitzer des Anwesens, Daniel Horn, behauptet, Östra Vik sei ihm von den drei Hexen geraubt worden, die jetzt dort leben und auch die Frauen der Mälارينseln [in und um Boulder City] verwünscht hätten. Tatsächlich bestätigten mehrere Frauen, die das Anwesen besuchten, dass die Frauen, die dort leben, magische Kräfte hätten.

DIE WAHRHEIT

Daniel Horn war der frühere Besitzer von Östra Vik [East Bay Manor] und vor allem bekannt für seine langen Auslandsreisen, seinen Unwillen, mit den Bewohnern der Inseln zu verkehren, und die hohen Mauern, die er rund um das Anwesen errichtete. Er ist ein hingebungsvoller Satanist, der glaubt, dass der Mensch loslassen und seine animalischen Triebe, seine Sexualität, seine Freude und seine Destruktivität annehmen sollte. Daniel hat ein Vermögen damit gemacht, in seinem Labor im Keller des Anwesens Drogen herzustellen und sie an Gruppen Gleichgesinnter bei Séancen und Orgien auf der ganzen Welt zu verkaufen.

Vor einiger Zeit erlaubte Daniel drei Frauen aus seiner satanischen Anhängerschaft, nach Östra Vik [East Bay Manor] zu ziehen. Er wusste nicht, dass Alexandra, Michaela und Suzanna planten, das Anwesen zu übernehmen und ihn hinauszuerwerfen. Es gelang ihnen bald, Daniel dazu zu bringen, ihnen zu verraten, dass er mehrere Gangster um Geld betrogen hatte. Sie nutzen diese Informationen, um Daniel dazu zu zwingen, ihnen Östra Vik zu überschreiben.

Alexandra, Michaela und Suzanna haben beschlossen, ihre eigene satanische Gemeinde zu gründen, indem sie die weibliche Bevölkerung der Mälارينseln [Boulder Citys] versammeln und auf Östra Vik [East Bay Manor] verschwenderische Feiern veranstalten. Darüber hinaus bringen sie die erwachsenen Gäste dazu, zu trinken und Drogen zu nehmen, um ihre Hemmungen abzubauen und dafür zu sorgen, dass sie immer wieder in das Anwesen zurückzukehren. Die Frauen werden allmählich in den satanischen Glauben eingeweiht und geben sich Genuss und Hedonismus hin.

Die Feierlichkeiten im Östra Vik [East Bay Manor] sind äußerst wild und verschwenderisch: der Champagner fließt in Strömen, Rockgruppen von Musikerinnen werden engagiert, es gibt kostenloses Essen für alle. Allerdings werden obendrein auch Lese- und Nähzirkel und sogar Nachhilfe für Schulmädchen angeboten. Alexandra, Michaela und Suzanna nutzen die technologischen Erfindungen, die Daniel zurückgelassen hat, um ihre Besucher glauben zu lassen, sie seien Hexen und besäßen magische Kräfte. Die Levitationsgürtel ermöglichen es ihnen, frei in der Luft zu



schweben. Sie verzaubern Frauen mithilfe einer hypnotisierenden Kristallkugel, die das Opfer dazu bringt, seine Geheimnisse preiszugeben, sowie mikroskopisch kleinen Drohnen, die mit scharfen Spitzen ausgestattet sind, um Menschen davon zu überzeugen, dass sie Männer verletzen können, indem sie eine Puppe mit Nadeln spicken.

Daniel wagt es nicht, zu offenbaren, dass die Frauen Satanistinnen sind oder Drogen herstellen, da sich dies auf ihn zurückführen ließe. Stattdessen hat er beschlossen, eine antifeministische Stimmung zu erzeugen und bittere, allein-stehende Männer um sich zu scharen, von denen er überzeugt ist, dass sie Frauen im Allgemeinen, insbesondere aber denen im Östra Vik [East Bay Manor], die Schuld an all ihren Problemen geben. Daniel wird versuchen, die Männer dazu zu benutzen, die Frauen zu vertreiben und sich Östra Vik [East Bay Manor] zurückzuholen.

AUFHÄNGER

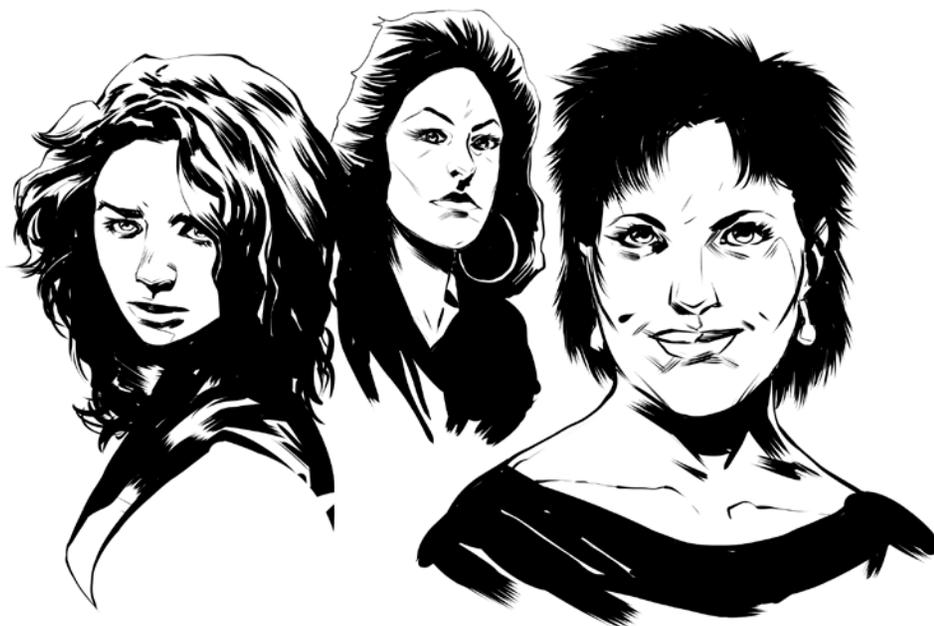
- Die Kinder bemerken zwei Männer, die in einer Baumkrone außerhalb von Östra Vik [East Bay Manor] sitzen und mit einem Fernglas über die Mauer spähen.
- In der Schule tauchen viele Graffiti mit umgekehrten Kreuzen auf. Drei Schülerinnen – Lina, Sandra und Therese – sind dafür verantwortlich.
- Die Mutter oder Schwester eines Kindes zieht in Östra Vik [East Bay Manor] ein. Der Vater wird bald zu Daniel Horns Männertreffen eingeladen.

COUNTDOWN

1. Die drei schüchternen und gemobbten Schülerinnen Anna, Sandra und Theresa nehmen an mehreren Ver-

anstaltungen auf dem Anwesen teil. Sie bewundern die Gutsbesitzerinnen Alexandra, Michaela und Suzanna und beschließen, bei ihnen zu bleiben. Gegen den Willen ihrer Eltern ziehen die drei Mädchen in das Anwesen und erhalten Ohrringe mit umgekehrten Kreuzen. In der Schule beginnen sie, Lehrern Widerworte zu geben, und ein Junge, der sie zuvor schikaniert hatte, bekommt Abführmittel in seine Milch.

2. Sandra, Anna und Theresa sind nicht zur Geburtstagsfeier eines Klassenkameraden eingeladen. Sie kommen uneingeladen zur Party und drehen die Musik auf, tanzen, beschädigen die Einrichtung und versuchen, die anderen auf der Party dazu zu bringen, ihrem Beispiel zu folgen. Es ist offensichtlich, dass die Mädchen auf Drogen sind. Als die Eltern des Klassenkameraden versuchen, sie dazu zu bringen, das Haus zu verlassen, weigern sie sich. Erst als die Polizei eintrifft, verlassen sie das Haus, und später stellt sich heraus, dass die Mädchen Wertsachen gestohlen haben.
3. Alexandra, Michaela und Suzanna veranstalten im Östra Vik [East Bay Manor] eine große satanische Feier mit Satanistinnen aus aller Welt. Anna, Sandra und Therese sollen eigentlich Kellnerinnen sein, werden aber abends durch eine Reihe von Ritualen in den satanischen Glauben aufgenommen. Das Anwesen ist voller roter Kerzen, schwarzem Stoff, großen Schalen mit Kirschen, Teufelsfiguren und dramatischer Musik, die in den verschiedenen Räumen dröhnt. Gleichzeitig bereiten sich Daniel Horn und seine Gruppe gekränkter Männer darauf vor, in das Anwesen einzudringen und die Frauen hinauszuerwerfen.



ALEXANDRA, MICHAELA UND SUZANNA

„Satan ist real, im Gegensatz zu Gott. Sie lebt in dir, in deiner Liebe, in deinem Wunsch, deinen Feind zu vernichten, und in deiner euphorischen Freude.“

Die drei Freundinnen fanden einander in einem Frauenhaus für Opfer häuslicher Gewalt und beschlossen, niemals zuzulassen, dass jemand anderes jemals wieder Macht über sie haben sollte. Sie kauften gemeinsam ein Haus und halfen sich gegenseitig, sich gegen ihre ehemaligen Ehepartner zu wehren und sich an ihnen zu rächen. Alexandra, die Philosophin und Anführerin, führte die anderen in den satanischen Glauben ein. Michaela, die Künstlerin und Ingenieurin, erkannte, dass sie viel Geld brauchten, um wirklich unabhängig von Männern und der Gesellschaft zu werden. Suzanna, die Charmeurin und Schauspielerin, kontaktierte Daniel Horn auf den Mälارينseln [in Boulder City] und verleitete ihn dazu, ihnen sein Vermögen und sein Geld zu überschreiben. Die drei Frauen sind einander sehr treu, sonst aber niemandem. Sie sind der Meinung, dass jeder für sich selbst verantwortlich ist.

Alexandra ist eine kurzhaarige Frau mit schwarzen Haaren und Tätowierungen am gesamten Körper. Sie diskutiert gerne über Philosophie und Religion und ist diejenige, die das Sagen hat. Michaela ist eine großgewachsene, rothaarige Frau mit einem Lachen, das überall auf dem Anwesen zu vernehmen ist. Sie ist verantwortlich für das Labor im Keller, in dem die Drogen hergestellt werden, sowie für die technologischen Geräte, mit denen die Frauen den Eindruck erwecken, Hexen zu sein. Suzanna ist eine große Frau mit tiefer Stimme und großen Augen. Sie redet unablässig und liebt es, neue Leute kennenzulernen. Sie begrüßt alle Neuankömmlinge und lauscht aufmerksam, was sie zu sagen haben.

WHERE IS MY MIND

„With your feet in the air and your head on the ground
Try this trick and spin it, yeah
Your head will collapse
But there's nothing in it
And you'll ask yourself
Where is my mind?“

PIXIES - "WHERE IS MY MIND"

Es ist ein offenes Geheimnis, dass man Doktor Mierzwiaks Klinik für Technotherapie aufsuchen kann, wenn man

Schwierigkeiten hat, über die man nicht sprechen möchte. Doktor Isak Mierzwiak ist Psychiater und Ingenieur, der eine Therapie entwickelt hat, bei der er Maschinen zur Heilung von Krankheiten wie Alkoholismus, Eheproblemen, Depressionen, Videospielsucht, Spielsucht, Trauer, Lernschwierigkeiten und oppositionellem Trotzverhalten einsetzt. Die Behandlungsmethode befindet sich noch in der Entwicklung, obwohl sie bereits seit einigen Jahren angewendet wird. Es besteht allgemeiner Konsens darüber, dass die Erleichterung, die die Behandlung bietet, mehr mit dem einfühlsamen Zuhören von Doktor Mierzwiak zu tun hat als mit den 10 bis 20 Behandlungssitzungen, die der Arzt mithilfe seiner Geräte durchführt, während die Patienten schlafen und träumen. In letzter Zeit sind auf den Inseln [in und um Boulder City] mehrere Fälle schwerer psychischer Erkrankungen aufgetreten. Die Menschen erkrankten über Nacht und begannen damit, unverständliches Zeug zu plappern und verloren die Fähigkeit, sich um sich selbst zu kümmern. Ihre Familie und Freunde erkennen sie ebenfalls nicht mehr. Vielleicht kann die Technotherapie von Doktor Mierzwiak eine Lösung bieten?

DIE WAHRHEIT

Der Grund, warum Doktor Mierzwiak auf die Mälارينseln [nach Boulder City] zog und seine Klinik im südlichen Teil von Adelsö [in der Nähe der Hoover Dam Lodge] eröffnete, war, um seiner Frau Henrietta zu helfen, von ihrer Drogensucht loszukommen. Das Paar führt das Geschäft zusammen, während es seine Tochter Lena großzieht. Vor einem Jahr beschäftigte das Paar einen Assistenten, Patrick Ring [Patrick Reyes]. Was sie nicht wussten, war, dass Patrick trotz seines unschuldigen Aussehens selbst ein Süchtiger war, der Henrietta bald verführte und sie überzeugte, mit ihm zu arbeiten und die Firma zu bestehlen.

Henrietta hat eine Menge Schulden angehäuft, doch Patrick hat eine Lösung gefunden. Das amerikanische Unternehmen Brain Tech sucht nach einer Möglichkeit, durch Kopieren des menschlichen Bewusstseins fortschrittliche KIs für Roboter und Maschinen zu erschaffen. Brain Tech hat Henrietta dabei geholfen, heimlich einen Duplikator in die Maschinen von Doktor Mierzwiak zu installieren, der das Bewusstsein der behandelten Patienten auf Kassetten kopiert, die Patrick dann an Brain Tech verkauft. Zumindest war das der Plan. Wie sie später herausfanden, kopiert der Duplikator das Bewusstsein nicht nur, sondern stiehlt es vollständig und hinterlässt nur noch die Hülle einer Person, einen Irren, der zu keinerlei zusammenhängenden Gedanken mehr fähig ist.

Henrietta kann den Duplikator mit einem Hebel an der Unterseite einer der Maschinen ein- und ausschalten. Sie aktiviert ihn nur selten während der Behandlungen,



was bedeutet, dass die meisten Patienten nicht betroffen sind. Aus diesem Grund ist noch niemandem aufgefallen, dass alle Menschen, die den Verstand verloren haben, auch Patienten von Doktor Mierzwiak waren. Es ist noch immer unklar, ob das Hochladen des Bewusstseins von Menschen in Roboter funktionieren kann, um eine KI herzustellen. Vielleicht wachen die Menschen, deren Verstand gestohlen wurde, als fortschrittliche Programme in mechanischen Körpern wieder auf?

Henrietta und Isak Mierzwiaks Farm liegt im südöstlichen Teil von Adelsö [in der Nähe der Hoover Dam Lodge]. Der einfachste Weg dorthin ist per Boot. Das Haus ist groß, mit einem riesigen Garten voller Büsche, deren Formen an Tiere und Gegenstände erinnern. Die Pflanzen in Form zu schneiden, ist Doktor Mierzwiaks Hobby. Das Haus verfügt über drei Stockwerke und einen ausladenden Keller. Die Behandlungen werden im obersten Stockwerk durchgeführt. Überall im Behandlungsraum befinden sich die Maschinen, die mit den Patienten verbunden werden. Patrick lebt in einem abgelegenen Teil des Kellers. Er hat die Kassetten mit gestohlenen Bewusstseinsaufnahmen in einer Kiste unter dem Bett versteckt, zusammen mit seinem Drogenvorrat.

AUFHÄNGER

- Ein Elternteil eines der Kinder informiert das Kind darüber, dass es von Dr. Mierzwiak wegen eines Problems wie mangelndem Gehorsam oder Konzentrationschwierigkeiten behandelt werden wird.
- Ein Journalist schreibt über den um sich greifenden Wahnsinn auf den Inseln.
- Eine Gruppe von Schülern versucht, Lena Mierzwiak (Henrietta und Isaks Tochter) in der Schule zu töten. Sie glauben, dass ihr Vater dafür verantwortlich ist, dass einer ihrer Elternteile den Verstand verloren hat.

COUNTDOWN

1. Eine Person, welche die Kinder kennen, wird von Doktor Mierzwiak behandelt und anschließend verrückt.
2. Immer mehr Menschen verlieren den Verstand und alles mögliche, von Wasserschadstoffen bis hin zu brutalen Videospiele, wird als Ursache vermutet.
3. Ein Kind sieht Lena Mierzwiak allein abseits sitzen und weinen. Sie weiß, dass die Leute, die verrückt wurden, Patienten ihres Vaters waren. Doch Doktor Mierzwiak will die Beweise nicht wahrhaben.
4. Doktor Mierzwiak hat herausgefunden, dass Henrietta ihm untreu ist und wieder Drogen nimmt. Er beschließt, sie heimlich zu heilen und verbindet sie im Schlaf mit den Maschinen. Was er nicht weiß, ist, dass

der Duplikator tatsächlich eingeschaltet ist. Henriettas Gedanken werden auf eine Kassette übertragen und als sie aufwacht, ist sie völlig verändert. Doktor Mierzwiak weigert sich, zu erkennen oder zu akzeptieren, was passiert ist, und behauptet, dass ihr Wahnsinn eine Nachwirkung der Drogen ist, die ihren Körper verlassen.

5. Die Polizei verhaftet Doktor Mierzwiak und beschuldigt ihn, seinen Patienten absichtlich Schaden zuzufügen. Patrick ist im Besitz der Kassetten mit den KIs, Lena wird von den Sozialdiensten betreut und Henrietta wird in die Nervenklinik eingewiesen.

PATRICK RING [PATRICK REYES]

„Her mit den Kassetten, ihr Gören, die gehören mir!“

Sein ganzes Leben lang hat Patrick die Tatsache, dass er ein unschuldiges Aussehen mit großen blauen Augen und einem ansteckenden Lachen hat, zu seinem Vorteil genutzt. Aufgrund seines Aussehens ist er Erziehern und Gefängniswärtern entkommen, obwohl er schon früh Verbrechen beging, um seine teure Sucht zu finanzieren. Vor einem Jahr verschuldete er sich bei einer kriminellen Bande, und erstmals konnten ihm sein Aussehen und seine süßen Worte nicht aus seinen Schwierigkeiten befreien. Patrick musste Stockholm [Las Vegas] verlassen und nahm in der Praxis von Doktor Mierzwiak und Henrietta eine Stelle als Assistent an. Er verführte Henrietta und brachte sie dazu, Drogen zu nehmen und Geld von der Firma zu stehlen. Jetzt ist er davon



überzeugt, dass die Kassetten mit den Bewusstseinsaufnahmen ihn zu einem der reichsten Menschen der Welt machen werden. Patrick ist egoistisch und arrogant, aber ein Experte dafür, ein Pokerface zu wahren. Er besitzt das Sonderattribut **UNSCHULDIGE AUGEN 2**, wodurch bei allen sozialen Angriffen gegen ihn zwei Erfolge nötig sind. Wenn Patrick bemerkt, dass er auffliegen wird, wird er Henrietta die Schuld dafür geben. Patrick ist ein kleiner Mann in seinen Dreißigern mit lockigen braunen Haaren und großen blauen Augen.

NIGHTRAIN

*”Said I’m a mean machine
Been drinkin’ gasoline
And honey you can make my motor hum
I got one chance left
In a nine live cat
I got a dog eat dog sly smile
I got a Molotov Cocktail
With a match to go
I smoke my cigarette with style
And I can tell you honey
You can make my money tonight”*

GUNS N’ ROSES - “NIGHTRAIN”

In der Stadt taucht ein unangenehmer, schmutziger und langhaariger Mann auf. Es wird gemunkelt, dass er unter Brücken lebt und im Müll der Leute herumstöbert. Manchmal sind melancholische Melodien seiner Gitarre zu hören und es wird getuschelt, dass Kinder und Jugendliche ihn aufsuchen und sich von ihm angezogen fühlen. In letzter Zeit kam es zu mehreren Einbrüchen.

DIE WAHRHEIT

Tony Andrén [**Tony Alders**] ist ein Obdachloser, der von Stadt zu Stadt zieht. Er ist außerdem ein Autodidakt, der seltsame Objekte erfindet. Eine seiner erfolgreichsten Kreationen ist eine Flamenco-Gitarre, die er mit einem batteriebetriebenen Verstärker versehen hat, der ein gestohlenes experimentelles, stimmungsbeflussendes Vibraphon enthält. Wenn Tony Gitarre spielt, wollen Kinder und Jugendliche aufgrund der Wirkung des Vibraphons von ihren Häusern und Eltern weglaufen und stattdessen Tony aufsuchen. Sie sehen in ihm ihren wahren Elternteil. Die Macht der Gitarre ist nicht stark genug, um diejenigen zu beeinflussen, die ein gutes Verhältnis zu ihren Eltern haben. Tony kon-

zentriert sich daher auf Kinder und Jugendliche, die zu Hause Probleme haben. Er ruft sie zu sich und lässt sie bei sich leben und für ihn stehen. Er nennt sie seine „kleinen Küken“.

Tony hat eine Menge Dinge erfunden, allesamt mehr oder weniger kaputt, mit heraushängenden, rostigen und verblassten Kabeln und üblem Geruch. Wenn Tony seine kleinen Küken auf ihre Raubzüge ausschickt, statet er sie mit Nachtsichtbrillen, Saugnäpfen, mit denen sie Wände erklimmen können, Stelzen, Netzen, die auf diejenigen geworfen werden können, die versuchen, sie aufzuhalten, Sägeblättern, um Löcher in Fenster zu schneiden, und fliegenden Drohnen aus, mit denen man Häuser ausspionieren kann.

Derzeit lebt Tony mit seinen kleinen Küken in zwei verlassenen Autos in der Nähe von Dalby auf Adelsö [**in der Nähe von Hemenway Pass**]. Hier bewahrt er auch sein Diebesgut auf und stellt seinen eigenen Wein her. Am Ufer in Richtung Munsö [**Lake Mead Beach**] hat Tony ein Boot, das er selbst gebaut hat und mit dem er sich und seine kleinen Küken zwischen den Inseln bewegt.

Eine der wenigen Personen, die Tonys Aktivitäten angeprangert haben, ist die Schulleiterin Greta Eliasson [**Margaret Allen**], die an einer der Schulen auf den Mälارينseln arbeitet. Sie ist der Ansicht, Tony locke Jugendliche mit Drogen an, und hat beschlossen, ihn von den Inseln zu vertreiben.

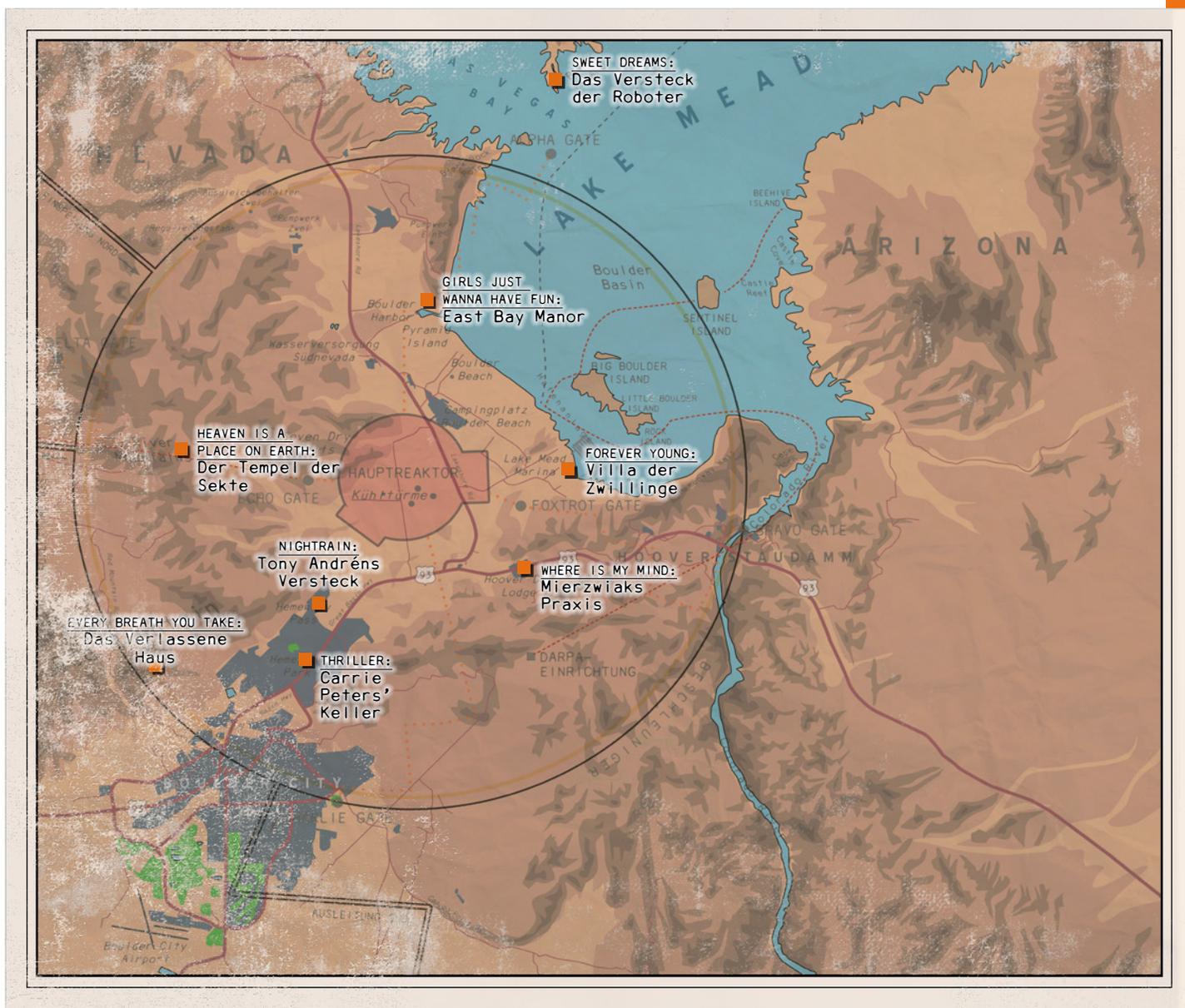
AUFHÄNGER

- Eine Freundin der Kinder verschwindet, nachdem sie mehrere Wochen lang Probleme mit ihren Eltern hatte. Sie hat sich Tonys kleinen Küken angeschlossen.
- Eines der Kinder ist von Tonys Gitarre fasziniert.
- Tonys kleine Küken brechen in das Haus eines der Kinder ein. Die Kinder erkennen einen der Diebe wieder.

COUNTDOWN

1. Tony zieht mehrere Kinder und Jugendliche an, die ausreißen, um als seine „Küken“ bei ihm zu leben. Tony bringt die Küken dazu, in Häuser einzubrechen.
2. Die Schulleiterin Greta Eliasson [**Margaret Allen**] versucht, die kleinen Küken davon zu überzeugen, zu ihren Eltern zurückzukehren, jedoch ohne Erfolg. Es gelingt ihr aber, eines der kleinen Küken dazu zu bringen, über Tony zu plaudern.
3. Greta [**Margaret**] lässt die Polizei Tony zum Verhör vorladen. Die Lokalzeitung veröffentlicht einen





entschieden formulierten, negativen Artikel über ihn. Tony wird aufgrund mangelnder Beweise freigelassen.

4. Tony bestraft den Verrat des Mädchens, indem er es zwingt, einen Molotowcocktail in das Haus seiner Eltern zu werfen. Das kleine Küken wird gezwungen, Tony zu verlassen, obwohl es immer noch von der Gitarre verzaubert ist und Tony als seinen wahren Vater sieht.
5. Tony bringt die kleinen Küken dazu, Molotowcocktails in die Schule, in Gretas [Margarets] Haus und in das Gebäude der örtlichen Zeitung zu werfen.
6. Tony stiehlt einen Lastwagen und verschwindet von den Inseln. Seine kleinen Küken nimmt er mit.

TONY ANDRÉN [TONY ALDERS]

„Ist das alles, was du hast, du Gör? Wenn du es heute Nacht nicht besser machst, erlebst du dein blaues Wunder!“

Tony zieht von Stadt zu Stadt und scharft kleine Küken um sich, damit sie für ihn stehlen. Er hatte noch nie echte Freunde. Stattdessen zwingt er seine kleinen Küken, sein ständiges Bedürfnis nach Lob, Ermutigung und Gesellschaft zu stillen, während er sie mit sadistischer Strenge und drakonischen Regeln „erzieht“. Die kleinen Küken müssen viel stehlen, um seine Zuneigung zu gewinnen. Es sind immer mindestens ein oder mehrere kleine Küken in seiner Nähe. Tony ist Alkoholiker, verliert aber nie die Kontrolle über sich.



Tony hat die Sonderattribute **PARANOID 2** und **SCHARFES AUGE 2**, die zwei Erfolge erfordern, um ihn zu überrumpeln, sich an ihm vorbei zu schleichen oder ihn zu täuschen. Sollte er seine Gitarre gegen eines der Kinder einsetzen, muss der Spieler einen erfolgreichen Wurf auf **HERZ** ablegen, um nicht vom Einfluss der Gitarre betroffen zu werden. Bei einem Fehlschlag fällt das Kind unter Tonys Bann. Nur Kinder und Jugendliche, die familiäre Probleme haben, können vom Spiel der Gitarre beeinflusst werden. Die Auswirkungen verfliegen nach einem Tag.

Tony ist ein fettleibiger Mann in den Vierzigern mit langen schwarzen Haaren und einem Bart. Er trägt eine Lederjacke, einen schwarzen Zylinder, schwarze Stiefel und hat immer eine Flasche Wein in der einen und eine Zigarette in der anderen Hand. Tony hat eine hohe und grässliche Stimme. Er ist selbstsicher, unangenehm und flucht in einer Tour.

FOREVER YOUNG

*“Forever young, I want to be forever young
Do you really want to live forever, forever and ever?
Forever young, I want to be forever young
Do you really want to live forever?
Forever young”*

ALPHAVILLE - “FOREVER YOUNG”

Zwei neue Austauschschüler, die beiden polnischen Geschwister Daniel und Izolda Bukowski, kommen in die Klasse eines der Kinder. Mit ihren Talenten, ihrer Weltlichkeit und hübschem Aussehen stehen sie bald im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit in der Schule. Außerdem scheinen sie wohlhabend genug zu sein, um in einer Villa im Süden von Adelsö zu wohnen und mit dem Boot zur Schule zu fahren [eine Villa bei der Lake Mead Marina zu bewohnen und ihren eigenen Fahrer zu haben]. Daniel hält andere Schüler auf Distanz, während Izolda offenbar gegen Daniels Willen Kontakt sucht. Gerüchten zufolge haben ihre Eltern sie auf den Mälärinseln [in Boulder City] versteckt, da ihr Vater ein hochrangiger KGB-Agent ist, der den westdeutschen Geheimdienst infiltriert hat, dessen Tarnung jedoch angeblich aufgefliegen ist. Anderes Gerede besagt, dass sie die Kinder von Papst Johannes Paul II. mit einer schwedischen [amerikanischen] Geliebten sind. Die wildesten Gerüchte deuten an, dass eine Gruppe ausländischer Männer nach den Geschwistern sucht, Attentäter, die von einer türkischen Nationalistengruppe, den Grauen Wölfen, geschickt wurden, die bereits 1981 versuchten, den Papst zu töten.

DIE WAHRHEIT

Die Bukowski-Geschwister sind weder Geschwister noch jung. Izoldas Vater, ein jüdischer Forscher, der an der Universität von Warschau beschäftigt war, musste in den 1960er Jahren wegen einer antisemitischen Kampagne in Polen seine Arbeit aufgeben und für den KGB-Agenten Cseslaw Rog arbeiten. Cseslaw fürchtete sich vor dem Altern und Sterben und zwang Izoldas Vater, eine Maschine zu erfinden, die das Altern aufhalten würde. Izoldas Vater gelang es, eine solche Maschine herzustellen. Er nannte sie Moses-I und wurde dann von Cseslaw ermordet. Moses-I extrahiert gesunde Zellen aus Kindern oder Jugendlichen, die bei diesem Vorgang sterben, und injiziert sie der Person, deren Alterungsprozess gestoppt werden soll.

Cseslaw entschied, dass Izolda und ihr Freund Daniel die ersten Opfer der Maschine sein würden, doch sie konnten fliehen und nahmen Moses-I mit. Die Geschwister haben die Maschine seitdem selbst benutzt, um ihr ursprüngliches Alter zu bewahren. Sie haben in Aktien investiert, sich wirtschaftlich unabhängig gemacht, einige Jahre an verschiedenen Orten gelebt, sich als Geschwister ausgegeben und zogen weiter, als Moses-I genug Leichen angehäuft hatte, um die Menschen misstrauisch werden zu lassen.

In den letzten Jahren hat Izoldas Gewissen sie eingeholt und sie hat das ewige jugendliche Leben satt.

Sie möchte sich von Daniel trennen, die Maschine zerstören und den Rest ihres Lebens als normaler Mensch verbringen. Daniel jedoch hat schreckliche Angst davor, allein zu sein und zu altern und beobachtet sie zu jeder Zeit. Izolda hatte in zwanzig Jahren weder Freundschaften noch romantische Beziehungen zu jemand anderem als Daniel und sehnt sich nach Kontakt mit anderen, obwohl sie fast vergessen hat, wie das geht. Sollte sie jemanden finden, dem sie vertraut, wird sie ihm oder ihr gestehen, was sie getan hat, und versuchen, dem bedeutungslosen Kampf gegen die Zeit ein Ende zu setzen.

Die Angelegenheit wird jedoch durch die Tatsache kompliziert, dass Cseslaw Rog immer noch nach Daniel und Izolda sucht und sie bis auf die Mälارينseln [nach Boulder City] verfolgt hat. Nun hat er sich mit zwei KGB-Agenten in einem Hotel in Stenhamra [in einem Hotel am Wilbur Square] einquartiert und sucht nach den „Geschwistern“, um sich Moses-I zurückzuholen und zu verhindern, dass sein sechzigjähriger Körper altert und stirbt. Cseslaw Rog besitzt die Eigenschaft, dass alle Fertigkeitwürfe 2 Erfolge erfordern, wenn die Charaktere versuchen, ihn zu besiegen.

Das Haus der Bukowskis ist eine dreistöckige Villa mit großzügigen Terrassen, Schwimmbädern und allerlei Luxus. Überall im Haus hängen Izoldas Gemälde, die sie im Laufe der Jahre gemalt hat und die sie und Daniel ihrem echten Alter entsprechend darstellen. Im abgeschlossenen Keller befindet sich die Moses-I, eine sperrige Maschine, die über Kabel und Drähte mit einer Steuereinheit verbunden ist. In einer Ecke liegen Ösen und Gewichte, um die Leichen ihrer Opfer loszuwerden, indem sie sie ins Wasser werfen und auf den Grund sinken lassen. In einem Schrank gibt es ein Gewehr, zwei Handfeuerwaffen und eine Kalaschnikow. Sollte die Moses-I zerstört werden, werden Izolda und Daniel sofort bis zu ihrem wahren Alter altern.

AUFHÄNGER

- Izolda und Daniel haben ihren ersten Tag in der Klasse eines der Kinder. Daniel hält sich auf Distanz, doch Izolda spricht mit allen.
- Während Izolda mit einem der Kinder spricht, unterbricht Daniel sie grob. Die Geschwister unterhalten sich sichtlich verärgert auf Polnisch, anschließend gibt Daniel dem Kind fünfhundert Kronen [50 Dollar] und bittet es, sich fernzuhalten.
- Cseslaw Rog und seine Agenten befragen die Kinder nach den Bukowskis. Sie reagieren verärgert, wenn sie nicht die Antworten bekommen, die sie suchen.

COUNTDOWN

1. Eine Schulkameradin wird tot in einem Leichensack am Strand gefunden. Sie ist zu Tode gealtert.
2. Izolda versucht sich mit einem der Kinder anzufreunden. Cseslaw und seine Agenten kommen in die Schule, um die Geschwister herauszuholen, aber sie verziehen sich, als der Schulleiter die Polizei ruft.
3. Ein Fischer findet eine weitere Leiche, die ins Wasser geworfen wurde.
4. Izolda erzählt den Charakteren, dass sie und Daniel etwas Schreckliches getan haben und dass sie Hilfe braucht, um die Maschine in ihrem Keller zu zerstören. Daniel und Cseslaw sind auf der Suche nach Izolda.
5. Izolda bricht in den Keller ihres Hauses ein (mit oder ohne die Hilfe der Kinder), um die Moses-I zu zerstören, doch Daniel stellt ihr eine Falle. Wenn die Kinder beteiligt sind, entscheidet er, dass sie die nächsten Opfer der Maschine sein werden.
6. Cseslaw und seine Agenten brechen in das Haus ein und steigen in den Keller hinab. Sie nehmen die Maschine und benutzen sie, um die „Geschwister“ zu entführen sowie den Kindern ihre Jugend und ihr Leben zu rauben.

DANIEL UND IZOLDA BUKOWSKI

„Entschuldigen Sie, aber ich möchte darauf hinweisen, dass die Besetzung Polens im Jahr 1939 durchaus komplexer war als das.“

Daniel und Izolda kennen sich seit ihrer Kindheit. Izolda war die Tochter von Überlebenden aus einem Konzentrationslager der Nazis und Daniel das einzige Kind eines Unternehmers, der während des Krieges viel Geld mit Kleidung verdient hatte. Daniel überließ alles Izolda, als sie zur Flucht gezwungen wurden, und sie war es, die ihn überredete, Moses-I zu benutzen. Er hat mehrfach beschlossen, die Morde zu beenden, wurde jedoch von der charismatischeren Izolda unter Druck gesetzt, weiterzumachen. Als Izolda beginnt, an ihrem Tun zu zweifeln, wird Daniel verrückt und kontrollsüchtig. Er hat seine Seele für sie aufgegeben.

Daniel ist groß und schlank, mit schönen androgynen Gesichtszügen und langen, dunklen Wimpern. Er spricht mehrere Sprachen, ist sehr belesen und selbstbewusst. Daniel raucht polnische Zigaretten und studiert Finanzzeitungen in mehreren Sprachen. Er vermutet, dass Cseslaw sich ihnen nähert und hält fortwährend Ausschau nach ihm. Izolda ist gut ge-





kleidet, hat kurze schwarze Haare und dunkle, intensive Augen. Sie ist sehr intelligent und gut darin, andere dazu zu bringen, das zu tun, was sie will. Sowohl Izolda als auch Daniel haben die besonderen Eigenschaften **VERSTEHEN 2** und **BEZAUBERN 2**, was bedeutet, dass 2 Erfolge erforderlich sind, um sie zu überzeugen, auszutricksen oder zu übertreffen.

THRILLER

"It's close to midnight and something evil's lurking in the dark

Under the moonlight you see a sight that almost stops your heart

You try to scream but terror takes the sound before you make it

You start to freeze as horror looks you right between the eyes,

You're paralyzed

'Cause this is thriller, thriller night

And no one's gonna save you from the beast about to strike"

MICHAEL JACKSON- "THRILLER"

In den vergangenen Wochen voller Regen, Sturm und Donner sind Raubkopien von Low-Budget-Filmen auf den Inseln aufgetaucht. Es gibt Gerüchte, dass die Monster aus den Filmen erscheinen, sobald die VHS-Kassetten angesehen werden. Junge Leute flüstern etwas von Schatten, die vor ihren Fenstern zu sehen sind, von Fremden, die

versuchen, durch die Haustür einzudringen, und von seltsamen Telefonanrufen. Die Raubkopien stammen angeblich von einem Teenager, der den Keller seiner Eltern niemals verlässt und den Spitznamen „Vogelscheuche“ trägt.

DIE WAHRHEIT

„Vogelscheuche“, alias Gunilla Petersén [**Carrie Peters**] lebt im Keller ihrer Eltern. Sie liebt Filme, besonders Horrorfilme, und sie verlässt ihren „Videobunker“ im Keller nur, um ihre beste Freundin Max zu besuchen, die als Filmvorführerin im Kino arbeitet. Gunilla [**Carrie**] hat in ihrem Bunker ein hochmodernes Heimkinosystem eingerichtet und die Horrorkanäle des Kabelfernsehens angezapft. Durch Zufall entdeckte sie außerdem Leitungen, die durch das an den Loop angrenzende Grundstück der Familie führen. Es gelang ihr, sich in das System zu hacken. Sie verwendet die leistungsstarken Computer des Loops, um VHS-Aufnahmen von unglaublich hoher Qualität zu erstellen und sie dann an junge Leute in der Gegend zu verkaufen.

In den letzten Wochen gab es auf den Inseln schwere Gewitter, bei denen ein Blitzschlag Gunillas [**Carries**] Verbindung zu den Computern des Loops beschädigte. Daraufhin krochen Kreaturen, die den Monstern aus Gunillas Filmen ähnelten, aus unterirdischen Wartungstunneln und Abwasserkanälen und schlichen nachts in die Stadt.

Die Monster fühlen sich von Orten angezogen, an denen Gunillas [**Carries**] raubkodierte Filme gesehen werden oder wurden. Sie schleichen zwischen den Häusern herum, versuchen sich Zutritt zu verschaffen, lösen unheimliche Telefonanrufe aus und tauchen auf andere bedrohliche Weisen auf. Die Monster erscheinen nie bei Tageslicht und bleiben normalerweise in der Nähe von Gunillas Haus. Sie werden alles tun, um zu verhindern, dass die Verbindung zwischen Gunillas Computern und dem Loop-Computer unterbrochen wird.

Der Blitzschlag ließ die leistungsstarken Computer und die unterirdische Fabrik des Loops Roboterkopien der Monster aus Gunillas Filmen produzieren und sie so programmieren, dass sie sich wie die Kreaturen in den Filmen verhalten. Die Roboter sind nicht intelligent, sondern ahmen lediglich ihre Filmvorlagen nach. Sie sind furcht-einflößend und bedrohlich, werden jedoch nicht angreifen, sondern vor allem Teenager und Kinder verfolgen und erschrecken, die allein im Dunkeln unterwegs sind.

Wenn die Kinder ein Monster zerstören, werden sie feststellen, dass es sich dabei um einen Roboter handelt. Wenn die Verbindung zwischen Gunillas Computer und dem Loop unterbrochen wird, erstarren die Roboter für einige Minuten vollständig, als wären sie defekt, und begeben sich dann in den Untergrund, um sich zerstören zu lassen.



AUFHÄNGER

- Die Kinder sehen sich einen von Gunillas Filmen an. Währenddessen klingelt das Telefon und eine Stimme am anderen Ende sagt, dass sie alle am nächsten Tag vor Tagesanbruch tot sein werden. Sie sehen Schatten im Garten und als der Morgen kommt, entdecken sie, dass jemand eine Tür aufgebrochen und Spuren im Haus hinterlassen hat.
- Eine entsetzte Freundin klopft mitten in der Nacht an die Tür oder das Fenster eines der Kinder und behauptet, dass eine Gestalt mit einer Hochleistungsbohrmaschine sie verfolgt.
- In der Schule gibt es Gerüchte, dass sich einige Teenager wie Monster aus Horrorfilmen verkleiden und kleinere Kinder jagen und schlagen. Die einzige, die dies wirklich erlebt hat, ist ein stilles Mädchen, das aber darauf besteht, dass es ein echtes Monster war, kein Teenager in einem Kostüm.

COUNTDOWN

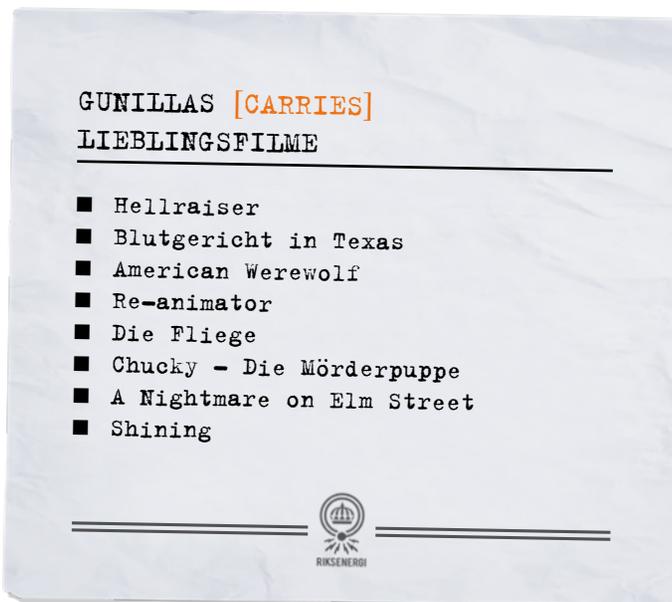
1. Die Kinder leihen sich einen von Gunillas Filmen aus. Während sie den Film schauen, klingelt das Telefon und jemand am anderen Ende sagt ihm, dass er vor Tagesanbruch tot sein wird. Sie sehen Schatten im Garten schlängeln und entdecken am Morgen, dass jemand in das Haus eingebrochen ist und Fußspuren hinterlassen hat.
2. Ein verängstigter Freund klopft mitten in der Nacht an eine der Kindertüren und sagt, dass eine Gestalt mit einem Bohrer sie verfolgt hat.

3. In der Schule geht das Gerücht um, dass sich Teenager als Monster aus Horrorfilmen verkleiden und jüngere Kinder jagen und belästigen. Die einzige Person, die versehentlich verletzt wurde, ist ein ruhiges Mädchen, und sie ist davon überzeugt, dass es wirklich ein Monster war, das sie angegriffen hat, kein getarnter Teenager.

GUNILLA „VOGELSCHEUCHE“ PETERSÉN [CARRIE PETERS]

„Wir alle haben einen Teil in uns, der Sadismus genießt, den wir verstecken, weil wir uns schämen. Durch eine fiktive Figur in einem Film, ein Monster, können wir dieses Gefühl ohne Scham genießen.“

Gunilla [Carrie] wurde mit einer Hauterkrankung geboren, die dazu führt, dass sie sich ihres Aussehens schmerzlich bewusst ist. Vor einem Jahr verließ sie die Schule und zog in den Keller ihrer Eltern, um sich mit ihrem Lieblingsinteresse, den Horrorfilmen, zu beschäftigen. Wenn sie ihren Freund Max im Kino besucht oder ihre Filme verkauft, kleidet sie sich so, dass ihre Gesichtszüge verborgen sind. (Fast wie einige der Monster, die sie so sehr liebt.) Gunilla hat keine Ahnung, dass ihre Filme Monster erschaffen. Sie ist eine nette Person, die gemocht werden möchte. Gunillas Zimmer ist voller Videobänder, Fernseher, Videogeräte, Computer und Bücher über Filme und Psychologie.



Gunilla ist ein blasses Mädchen mit lockigem blondem Haar und schuppiger rötlicher Haut. Sie trägt Kostüme und wird oft mit einer VHS-Kassette in der Hand gesehen.

HEAVEN IS A PLACE ON EARTH

*"In this world we're just beginning
To understand the miracle of living
Baby, I was afraid before
But I'm not afraid anymore
Ooh, baby, do you know what that's worth?
Ooh, heaven is a place on earth"*

BELINDA CARLISLE - "HEAVEN IS A PLACE ON EARTH"

Ganz in Weiß gekleidete Leute mit einem glücklichen Lächeln erscheinen auf den Mälارينseln [in Boulder City], wohnen für ein paar Nächte in einem Hotel und verschwinden dann. Gleichzeitig stört etwas das Stromnetz, die Lichter flackern, der Fernseher geht aus und die Lüftung verstummt. Ein paar Sekunden später ist alles wieder normal. In Schulen und Geschäften spricht man über Pastorin Kruse, die angeblich eine unterirdische Gemeinde hat, die den alttestamentlichen Glauben infrage stellt. Aber wo ist sie und wie kommt man mit ihr in Kontakt?

DIE WAHRHEIT

Der selbsternannten „Pastorin“ Katarina Kruse [Catherine Cruise] ist es gelungen, ihre Botschaft auf der gesamten Welt zu verbreiten, dass das Gravitron nicht von Menschenhand geschaffen wurde. Sie glaubt, dass das Gravitron ein Fragment des Himmelreichs sei, das nach einem Kampf zwischen Engeln in prähistorischen Zeiten auf die Erde fiel und sich tief in den Boden bohrte. Laut Kruse ist es möglich, das Gravitron zu „erwecken“ und ein Paradies auf Erden zu erschaffen. Die Forscher des Loops hätten jedoch entschieden, es vor der Öffentlichkeit zu verbergen und seine Macht für ihre eigenen Zwecke zu nutzen.

Kruse gelang es, Zugang zu einem Servicetunnel auf Adelsö [unter River Mountain] zu verschaffen und ihre Gemeinde in den Untergrund zu verlegen. Sie richteten einen Tempel in einem Raum ein, von dem Kruse behauptet, er sei Teil des himmlischen Raumschiffs, das dem Fall des Gravitrons auf die Erde folgte. Jeden Tag kommen neue Anhänger aus der ganzen Welt, angezogen von Kruses Botschaft, dass das Paradies auf Erden hier sei und dass sie ihre Sorgen hinter sich lassen könnten.

Derzeit leben etwa dreißig Menschen zusammen mit Kruse im Tempel.

Kruse versucht, einen Weg zu finden, um ins Gravitron hineinzugelangen. Sie glaubt, dass es erwachen wird, sobald es die Gegenwart von Kruses Bewusstsein spürt. Kruse bildet ihre Anhänger in Guerillakriegsführung aus, damit sie an den Sicherheitskräften des Loops vorbeikommen, Sprengstoff einsetzen und sich in die Computer des Loops hacken können – all das, um Chaos zu stiften und Hindernisse auf dem Weg ins Paradies aus dem Weg zu räumen.

Der Eingang hinab zum Tempel liegt im Norden von Adelsö, in der Nähe der Jugenderziehungseinrichtung Sätra [Boulder Youth Correctional Facility]. Die Tempelhalle ist voller Computer, Monitore und Kabel (der Raum wurde früher als Kontrollstation für die Kühltürme genutzt). Mitglieder der Kirche haben den Saal mit Stoffen, Bildern mit christlichen Motiven, Kreuzen und Statuen geschmückt. Es riecht stark nach Weihrauch und die Mitglieder der Gemeinde spielen abwechselnd geistliche Musik auf ihren Instrumenten. In diesem unterirdischen Tempel wird eine Vielzahl von Sprachen gesprochen. Die Mitglieder sind mit Pistolen und automatischen Gewehren bewaffnet. Sie haben Zugang zu fünf selbstgebaute Bomben und einem Dutzend Handgranaten. Fünf Mitglieder der Kongregation haben sich geweigert, Waffen anzunehmen. Sie haben versucht, Kruse davon zu überzeugen, dass sie den Weg zum Paradies ohne Gewalt öffnen müssen, doch Kruse will nicht auf sie hören und der Streit spitzt sich zu.

AUFHÄNGER

- Über mehrere Tage kommt es immer wieder zu Stromausfällen, und die Forscher am Loop finden keine Erklärung dafür.
- In Weiß gekleidete Menschen erscheinen in der Stadt, um Lebensmittel und andere notwendige Güter zu kaufen, und verschwinden anschließend im Wald. Niemand weiß, wo sie leben.
- Johanna [Joanne], eine der Jugendlichen in der Erziehungseinrichtung Sätra [Boulder Youth Correctional Facility], scheint ausgerissen und verschwunden zu sein. Die anderen Jugendlichen in der Einrichtung behaupten, sie habe einen Weg in den Untergrund gefunden.

COUNTDOWN

1. Ein Mädchen namens Johanna [Joanne] ist kürzlich aus der Erziehungsanstalt Sätra [Boulder Youth Correctional Facility] verschwunden, auf Milchkartons wird eine „Gesucht“-Anzeige mit ihrem Bild ver-



öffentlich. Nun streunt sie in der Schule herum, ganz in Weiß gekleidet, um Pastorin Kruses Botschaft zu verbreiten und andere für die Kirche zu rekrutieren. Gleichzeitig werden in der gesamten Stadt Stromausfälle gemeldet.

2. Die Auseinandersetzungen innerhalb der Gemeinde sind eskaliert und Johanna [Joanne] hat mitangesehen, wie eines der Mitglieder ein anderes erschoss. Aus Angst floh sie und versteckt sich nun in der Nähe des Zuhauses eines der Kinder. Johanna ist bereit, ihnen alles zu erzählen, was sie weiß, wenn sie versprechen, sie nicht zu verraten, damit sie nicht zurück in die Erziehungsanstalt muss. Gleichzeitig leidet die Stadt weiterhin unter anhaltenden Stromausfällen und allen möglichen technischen Problemen. Man munkelt, Viren fremder Mächte hätten den Loop infiziert.
3. Pastorin Kruse schickt einige Angehörige ihrer Gemeinde, um Johanna [Joanne] zurückzuholen. Sie weiß zu viel, um sich bewegen zu dürfen. In der Zwischenzeit wird die Stadt von einer Explosion erschüttert. Mitglieder der Gemeinde haben versehentlich unter der Erde eine Bombe gezündet. Innerhalb weniger Stunden treffen Spezialisten für Bombenentschärfungen und Ersthelfer ein.
4. Pastorin Kruse kontaktiert einen örtlichen Fernsehsender und sendet ein aufgezeichnetes Manifest, in welchem sie erklärt, wer sie ist und was sie vorhat. Nach der Sendung kappt sie den Strom auf den Inseln



[in Boulder City] und ihre Anhänger attackieren die Loop-Sicherheitskräfte, um in das Gravitron zu gelangen. In der Stadt schrillen die Notsirenen, während in der Dunkelheit Menschen jeden mit einer Taschenlampe zusammentrommeln, um den Notfallteams zu helfen.

5. Nach einem blutigen Kampf und vielen Todesfällen übernimmt Pastorin Kruse das Gravitron. Sie betritt den Innenraum und verschwindet. Unmittelbar danach kehrt die Stromversorgung wieder zurück.

PASTORIN KATARINA KRUSE
[CATHERINE CRUISE]

„Wenn wir der surrealen Welt begegnen, die sich über die Gesetze der Physik hinaus erstreckt, besteht unser natürlicher Impuls darin, NEIN zu sagen und sie zu leugnen. So ist es mit der Botschaft des Herrn Jesu und der Erlösung. Es existieren viele Seiner Wunder und das Gravitron ist eines von ihnen. Ihr hier, im Tempel, habt die Kraft gefunden, über dieses NEIN hinauszugehen und euch dem JA hinzugeben, dem Weg zur Erlösung, nicht nur für uns, sondern für alle auf Erden.“

Ihr Vater starb der in der französischen Fremdenlegion, ihr Großvater wurde während des spanischen Bürgerkriegs erschossen. So war es nicht verwunderlich, dass Katarina sich früh entschied, Soldatin zu werden. Katarinas Mutter, die sich später dem Kult anschloss, versuchte zunächst, ihre Meinung zu ändern, was jedoch nur dazu führte, dass Katarina das Jagdgewehr ihres Onkels stahl, um im Wald zu üben. Als Teenagerin entschied sie sich, sich zu verpflichten. Sie war am Boden zerstört, als ihr mitgeteilt wurde, dass sie zu klein sei. Stattdessen reiste sie um die Welt und gelangte auf ihren Reisen zu zahlreichen Offenbarungen und Erkenntnissen, die ihr klarmachten, dass sie von Gott auserwählt war, die Menschheit in ein Paradies auf Erden zu führen. Katarina kehrte als selbsternannte Pastorin nach Schweden [in die USA] zurück und bekehrte ihre Mutter zum ersten Mitglied ihrer Gemeinde. Gemeinsam fanden sie den Wartungstunnel in Adelsö [unterhalb des River Mountain] und verbreiteten über die Kontakte ihrer Mutter Katarinas Botschaft in verschiedenen religiösen Gesellschaften. Katarina ist eine äußerst energische Frau, die niemals stillsteht. Sie ist handlungsorientiert, rasant und rücksichtslos in der Umsetzung dessen, was sie beschlossen hat. Katarina ist sehr klein, hat kurze braune Haare und ein blendendes Lächeln.





BONAVIK
A233003



BONAVIK
A233002

ALTA ABM100 AUTONOME FEUERWEHRMASCHINE	90
PAARHUFER MK. 79 HALBAUTONOME WARTUNGSEINHEIT	92
LIEBER-ALTA M75 LOKOMOTIVENSCHIFF	94
MG/S SIERRA NEVADA	96



MASCHINEN- BLAUPAUSEN

Die Maschinen sind Teil unseres Alltags. Sie arbeiten unablässig im Hintergrund und machen uns das Leben angenehmer. Der Fernseher, das Telefon und der Computer haben das moderne Leben auf greifbare Weise revolutioniert. Man vergisst jedoch nur allzu leicht, dass die Gesellschaft auch von Innovationen wie der Selbstausbalancierenden Maschine (auch Roboter genannt) und der Magnetrin-technologie abhängig ist. Ohne diese fantastischen Maschinen wären wir alle ärmer.



RIKSENERGI

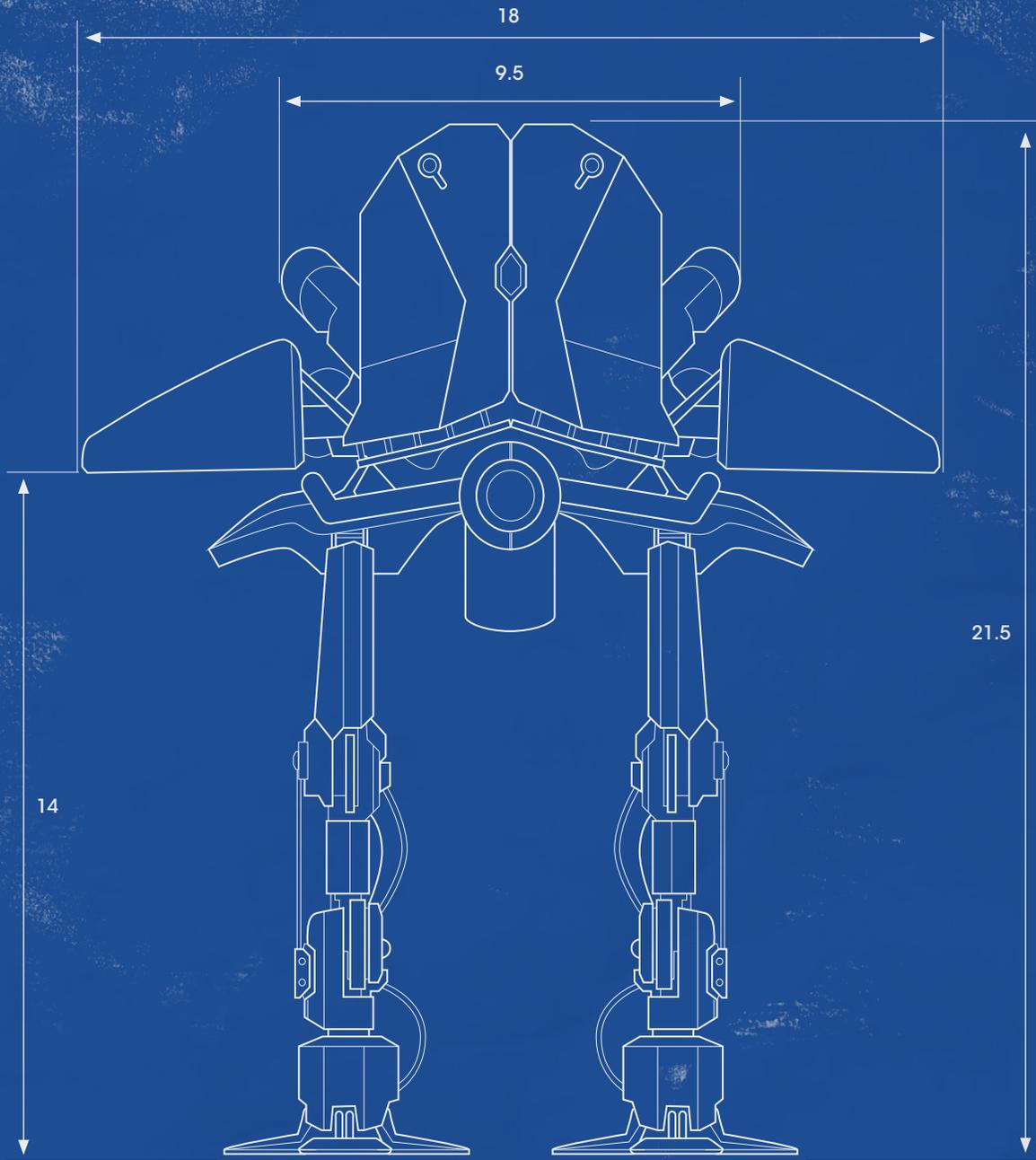


In diesem Kapitel lernen wir vier ikonische Maschinen kennen, die von Regierungsbehörden, Unternehmen und Organisationen auf der ganzen Welt eingesetzt werden. Diese Maschinen können verwendet werden, um vorhandene Mysterien aufzudecken oder ganze Mysterien darum aufzubauen.

- **ALTA ABM100:** Die sogenannten „Feuerwächter“ von Alta wurden im Auftrag von Riksenergi hergestellt, um das Gebiet rund um den Loop zu patrouillieren. Die ABM100 sind dafür bekannt, das Gebiet eifrig nach Bränden abzusuchen, jedoch auch dafür, dass ihre leistungsstarken Sensoren oft von einheimischen Jugendlichen mit aufwendigen Streichen getäuscht werden.
- **PAARHUFER MK.79:** Ein beliebter Service- und Wartungsroboter, der häufig von Riksenergi und anderen Organisationen eingesetzt wird. Der MK.79 ist bekannt für seine Zuverlässigkeit und robuste Konstruk-

tion. Er ist dazu in der Lage, unabhängig zu arbeiten und einfache programmierte Aufgaben auszuführen. Bei aufwendigeren Operationen wird er mittels eines Fernlenkhandschuhs gesteuert.

- **LIEBER ALTA M75 LOKOMOTIVENSCHIFF:** Eines der häufigsten Fahrzeuge in der Umgebung des Loops ist das klassische Arbeitstier M75 von Lieber Alta. Dieses Magnetrinschiff wird am häufigsten für den Transport von Rohstoffen und Industriemaschinen verwendet, ist jedoch auch für den gelegentlichen Personentransport und Abschlepparbeiten geeignet.
- **MG/S SIERRA NEVADA:** Ein gutes Beispiel für ein größeres Magnetrinschiff ist der Massenfrachter Sierra Nevada. Mit seinem 172 Meter langen Rumpf fällt er überall auf, egal, wo er anlegt. Die Sierra Nevada ist einer von vielen Magnetrinfrachtern, die den Frachtverkehr zu abgelegenen Orten wie Nowosibirsk revolutioniert haben.



HERRSTELLER: ALTA Robotteknik AB, Västerås, Sweden

HÖHE: : 21,5 Meter

GEWICHT: 94 metrische Tonnen (voll beladen)

ANTRIEBE: 4x ALTA A120 + 3x ALTA AX230 Elektrohydraulikmotoren

GESCHWINDIGKEIT: 20 km/h (Patrouille), 55 km/h (Sprint)

LAUFZEIT: 36 Stunden (Patrouille)

KONTROLLEINHEIT: Computereinheit ALTA Computech AC2000

ALTA

Autonome
Feuerlöschmaschine

ABM100

ALTA
Robotteknik AB,
Västerås

ZWEI ABM100 wurden im Auftrag von Riksenergi von ALTA gebaut und im Herbst 1984 fertiggestellt. Ursprünglich wurden sie aus der Öffentlichkeit unbekanntem Grund am Stadtrand von Kungsberga vor allem auf den Jäsängen-Feldern eingesetzt. Bald stellte sich heraus, dass sie die Brände bekämpften, die manchmal spontan in der Gegend auftraten, ohne dass jemand wusste, warum. Es dauerte nicht lange, bis die Jugendlichen in der Nachbarschaft erkannten, dass sie die Roboter mit Feuer in die Irre führen konnten. Ihr Lieblingstrick war es, in einem Auto an ihnen vorbei zu fahren und eine Leuchtfackel zu schwingen, um sie zur Verfolgung des Autos zu verleiten. Anschließend ging es darum, ihrem Wasserstrahl auszuweichen. Riksenergi hatte bald genug davon. Im Frühjahr 1985 wurden die Roboter in den Bereich um den Bona-Reaktor auf Munsö verlegt. Die Zugabe einer stinkenden Flüssigkeit in das Löschwasser setzte dem Necken der Roboter ein wirkungsvolles Ende. In der Gegend sind sie als „die Feuerwächter“ bekannt.

Riksenergi gab eine Serie von sechs ABM in Auftrag, die an der Oberfläche kaum vom ABM100 zu unterscheiden waren, jedoch über eine verbesserte Sensorausrüstung verfügten und den Modellnamen ABM110 erhielten. DART in Boulder City, USA, zeigte Interesse an dem Roboter und bestellte im Rahmen eines Technologieaustauschs zwei Exemplare. Diese wurden im Herbst 1985 in Dienst gestellt und patrouillieren normalerweise entlang des Verlaufs des Teilchenbeschleunigers, ohne jedoch die bebauten Gebiete zu betreten. Dort kann man sie beim Löschen von Bränden beobachten, die auch abseits der heißen Sommermonate (von Mai bis September) ohne erkennbaren Grund auftreten können.

Der ABM100 und seine Nachfolger sind unbemannt und völlig autonom. In seinem „Kopf“ befindet sich ein kleines Cockpit zur manuellen Steuerung während der Wartung des Roboters, das jedoch nur mit einem Korblift erreicht werden kann. Stattdessen wird der Roboter von einem selbstlernenden ALTA Computech-Computer gesteuert. Dieser ist so programmiert, dass er sich Gelände und Hindernisse wie Gebäude und Stromleitungen einprägt. Die Sensorausrüstung umfasst Video- und Wärmebildkameras, Laser-Entfernungsmesser und Mikrofone. Die Instrumente können ein Feuer von der Größe eines Lagerfeuers in einer Entfernung von bis zu 1.000 Metern aufspüren. Die Roboter sind gegen alles abgeschirmt, abgesehen von den stärksten Gödel-Impulsen. Es existiert eine ferngesteuerte Sicherheitsabschaltung, falls der Roboter eine Fehlfunktion erleidet.

Die Hauptfunktion der Roboter ist die Bekämpfung kleiner und mittelgroßer Brände. Zu diesem Zweck trägt jeder Roboter 25 Kubikmeter Wasser sowie die gleiche



Menge Löschschaum für Kraftstoff und elektronische Brände. Der Roboter kann seinen Wasserbehälter selbst auffüllen, indem er einen Pumpschlauch in eine geeignete Wasserquelle absenkt. Seine Sensorausrüstung und Höhe machen ihn außerdem zu einem hervorragenden Überwachungsroboter. Der ABM110 ist mit einer Netzwerkeinheit ausgestattet, mit der bis zu acht kleinere ALTA SASU110-Schutzroboter gesteuert werden können. Zusammen bildet ein solches Überwachungsteam eine effektive Wacheinheit.

Die ABM100-Serie ist außerhalb der Mälارينseln und Boulder City immer noch ein seltener Anblick, doch ALTA ist zuversichtlich, dass ihr Produkt einen größeren internationalen Markt bedienen wird. Eine Exportversion wird im April 1987 auf der Internationalen Industriemesse in Hannover vorgestellt.

VORSCHLÄGE FÜR MYSTERIEN:

- Wer oder was ist für die Brände verantwortlich, welche die „Feuerwächter“ bekämpfen?
- Einige ältere Teenager verfolgen den Plan, einen Roboter auszutricksen, um am Sonnabend die Schule zu zerstören. Wie werden die Kinder sie aufhalten?
- Die Kinder kommen einem Sperrbereich zu nahe. Ein Roboter entdeckt sie. Es folgt ein Katz-und-Maus-Spiel. Warum bemerkt kein Erwachsener, dass der Roboter sie verfolgt? Um die Sache zu verkomplizieren, nähern sich auch noch ein paar seltene Tiere aus der anderen Richtung ...



PAARHUFER MK.79

Semiautonome
Wartungseinheit

Paarhufer Industrie GmbH,
Düsseldorf, Westdeutschland

HERRSTELLER: Paarhufer Industrie GmbH, Düsseldorf,
Westdeutschland

HÖHE: 6,2 Meter

GEWICHT: 5 metrische Tonnen

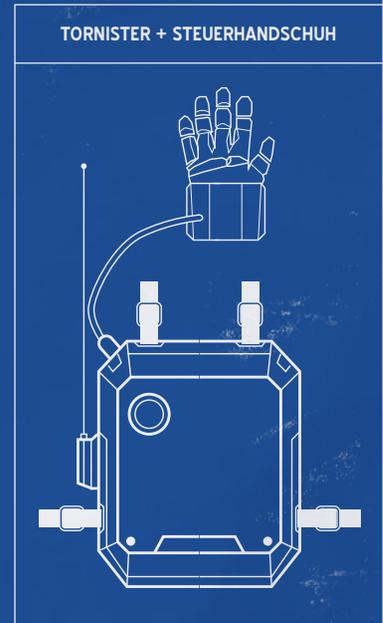
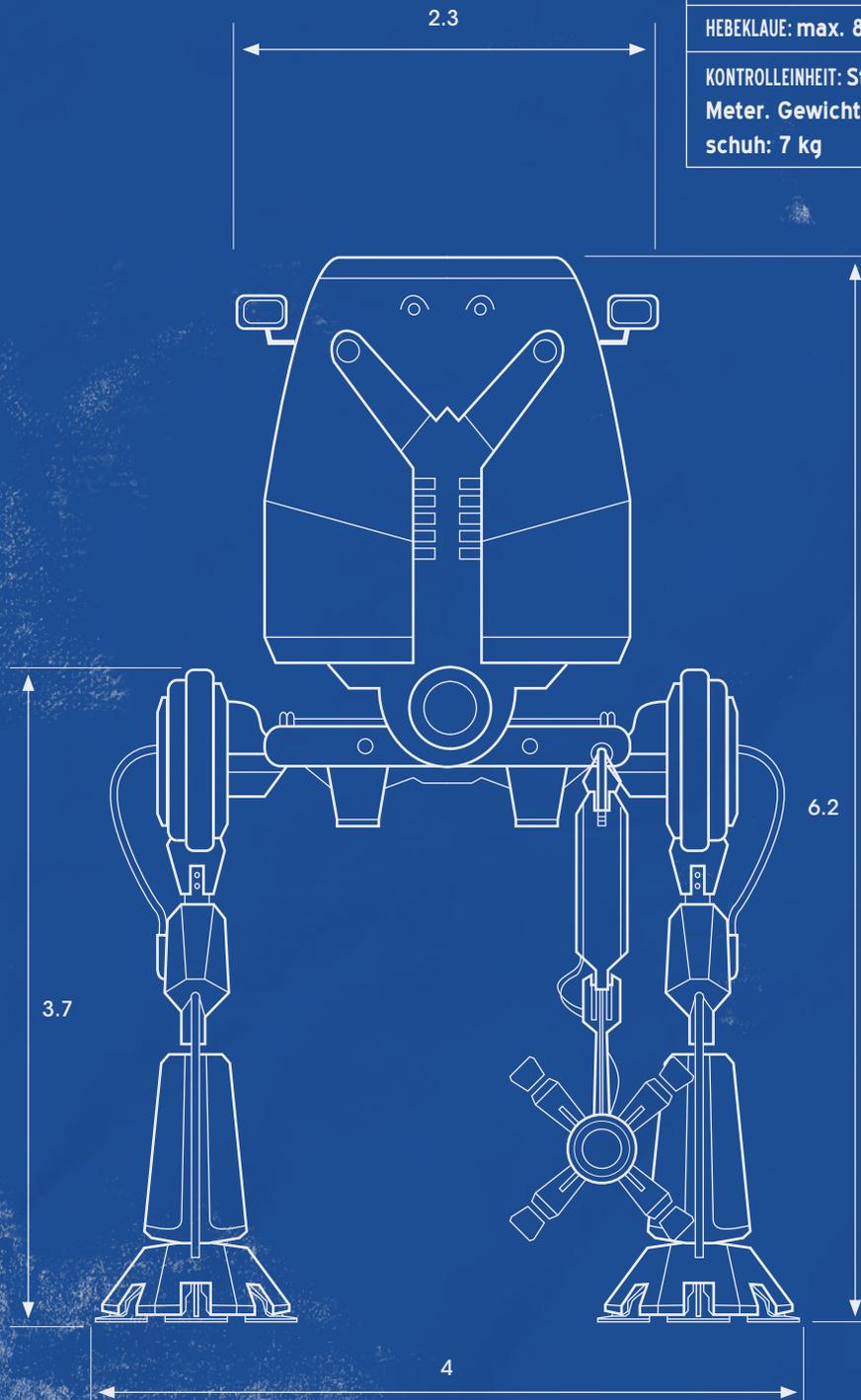
ANTRIEBE: 4 Ziegler-Strohm 552-X Elektromotoren +
benzinbetriebener Notmotor

GESCHWINDIGKEIT: 12 km/h (Patrouille), 35 km/h (Sprint)

BETRIEBSDAUER: 6 Stunden (Patrouille)

HEBEKLAUE: max. 800 kg

KONTROLLEINHEIT: Steuerhandschuh, Reichweite 500
Meter. Gewicht der Tornistereinheit + Steuerhand-
schuh: 7 kg



DER PAARHUFER MK.79 ist ein Wartungsroboter, der einfachere Routineaufgaben autonom erledigen kann, aber auch von einem Benutzer mit einer Fernbedienung (dem „Steuerhandschuh“) verwendet werden kann. Seit seiner Einführung im Jahr 1982 ist dieses Modell im Loop-Bereich und in der übrigen industrialisierten Welt alltäglich geworden und wird beispielsweise auf Baustellen und in der Forstwirtschaft eingesetzt. Es benötigt relativ ebenen Boden, um sich zu bewegen, ist jedoch in den meisten Umgebungen widerstandsfähig und langlebig. Der Mk.79 ist sowohl in einer zivilen als auch in einer militärischen Ausführung erhältlich, letztere wird jedoch von der schwedischen Armee nicht verwendet.

Der Roboter ist ideal für Arbeiten in radioaktiven oder chemisch kontaminierten Umgebungen und die Elektronik ist vor allem abgeschirmt, abgesehen von den stärksten Gödel-Impulsen. Er ist so programmiert, dass er sich auf die Suche nach einer Ladestation begibt, sobald die Batterieladung unter 10% fällt. Wenn sie jedoch vorher versagt, kann ein Benutzer manuell eine Notfahrt starten, damit der Roboter die nächste Ladestation erreichen kann.

Der Steuerhandschuh verfügt über eine Übertragungreichweite von 500 Metern, doch aus praktischen Gründen hält sich der Benutzer selten weiter als 100 Meter entfernt auf, da ansonsten schwer zu erkennen ist, was man tut. Die Sensoreinheiten bestehen aus Video- und Wärmebildkameras, und seine Programmierung ermöglicht es dem Roboter, zu erkennen, ob sich eine Person in einer Gefahrenzone befindet. Um das Verletzungsrisiko zu minimieren, wird der Roboter angehalten, wenn sich jemand in einem Umkreis von 3 Metern und in einem 30-Grad-Bereich vor ihm befindet. Wenn jedoch der Steuerhandschuh verwendet wird, ist die Sicherheitsfunktion ausgeschaltet. Ein Sensor im Rücken kann Hindernisse ausmachen, doch Menschen sind für ihn nur schlecht erkennbar. Ein Paar nach vorne gerichteter Scheinwerfer kommt bei Arbeiten in Dunkelheit und bei schlechten Lichtverhältnissen zum Einsatz.

Das Hauptwerkzeug ist ein Greifarm für schwere Hebearbeiten, kann jedoch beispielsweise auch durch einen Baumfäll- und Entasteraufsatz für Forstarbeiten ersetzt werden. Eine neuere Version, der Mk.81, wurde 1984 eingeführt und verfügt über zwei Roboterarme für eine verbesserte Manipulationsfähigkeit. Folglich sind zwei Steuerhandschuhe an die Kontrolleinheit im Tornister angeschlossen. Diese Version ist mit einer Kamera ausgestattet und kann von einem bis zu 5 Kilometer entfernten Kontrollzentrum aus ferngesteuert werden.

Der Paarhufer Mk.79 ist ein erfolgreiches Design und wird voraussichtlich noch viele Jahre in Betrieb sein. Neue Versionen sind geplant, aber wirtschaftlich vorteilhafte Aufrüstungspakete können auch die Lebensdauer älterer Roboter verlängern.



VORSCHLÄGE FÜR MYSTERIEN:

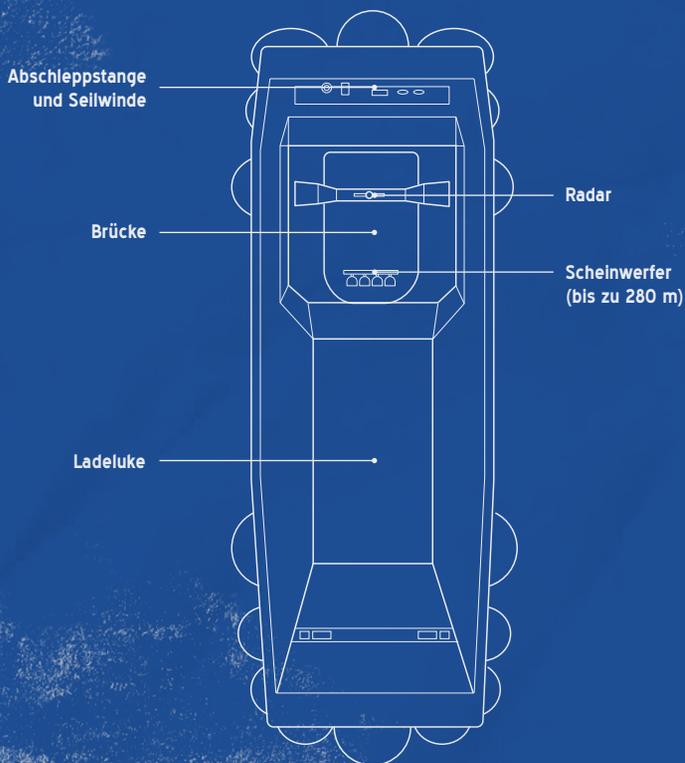
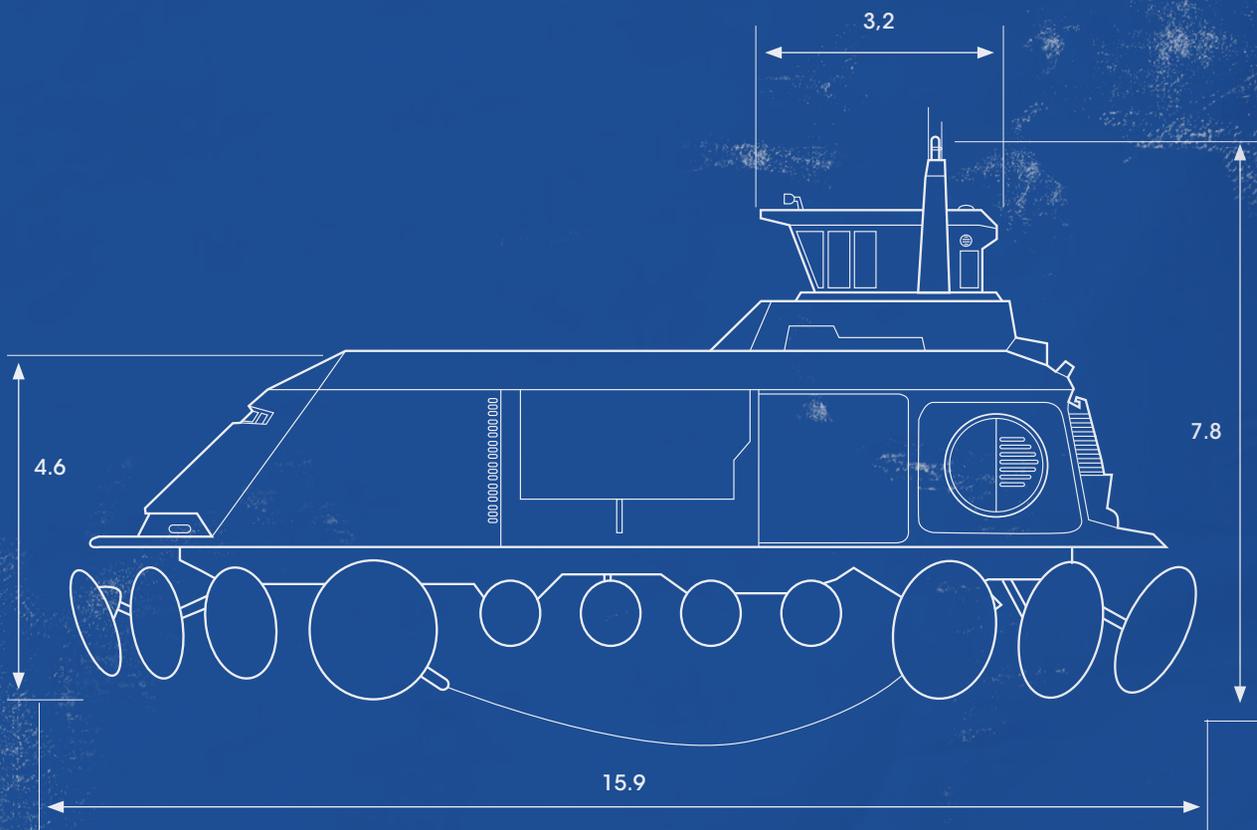
- Es ist Freitag und die Schule schließt über das Wochenende. Die Kinder finden einen Wartungsroboter. In einem unverschlossenen Schuppen daneben befindet sich der Steuerhandschuh. Der Roboter ist nicht geladen und muss an den nahegelegenen Ladeposten angeschlossen werden. Wird jemand den Roboter vor Montag vermissen?
- Ein Paarhufer läuft in der Stadt Amok. Er zerstört Autos, Menschen fliehen in Panik. Irgendwo in der Nähe muss jemand stehen und den Roboter mit einem Steuerhandschuh bedienen. Wer tut das und warum?
- Die Kinder sind draußen im Wald, als sie auf einen rauchenden Wartungsroboter stoßen. In seiner Greifklaue hält er eine große metallene Kiste mit einem Warnschild darauf. Es gibt keine Anzeichen für einen Benutzer. Mit Zeit und etwas Aufwand kann die Kiste aus dem Griff der Klaue befreit werden. Was befindet sich wohl darin?

Lieber-ALTA LOKOMOTIVENSCHIFF

Lieber-ALTA Magnetrinindustri AB, Kalmar, Sweden

M75

S E R I E



HERRSTELLER: Lieber-ALTA Magnetrinindustri AB, Kalmar, Sweden
LÄNGE: 15,9 Meter
HÖHE: 6,5 Meter
GEWICHT: 65 metrische Tonnen
ANTRIEB: Sulzer T44 Dieselturbine
GESCHWINDIGKEIT (UNBELADEN): 85 km/h
BESCHLEUNIGUNG: 0-85 km/h in 55 Sekunden
BREMSWEG: ca. 150 m bei 85 km/h
LADEKAPAZITÄT: max. 15 metrische Tonnen
BESATZUNG: 2

DAS M75-LOKOMOTIVENSCHIFF VON LIEBER-ALTA ist typisch für seine Klasse und ein häufiger Anblick in Magnettrinschiffshäfen und Industriegebieten. Lokschniffe wurden 1960-61 in der Sowjetunion, in Westdeutschland und in Schweden eingeführt und sind zu einem unverzichtbaren Bestandteil der Magnettrinflotten geworden. Sie erfüllen mehrere Funktionen wie das Schleppen von Magnettrinschiffen, leichten Transport, Personenbeförderung und als Zugmaschine. Lieber- Alta ist ein internationaler Industriekonzern mit Fertigungsanlagen in Westdeutschland, der Schweiz und Schweden sowie Einzelhändlern auf der ganzen Welt. Ein US-Montagewerk befindet sich in Baltimore, Maryland.

Wie die meisten Lokschniffe, verfügt auch die die M75 über eine ferngesteuerte Leiter zum Einsteigen in das Fahrzeug. Diese ist normalerweise am hinteren Ende des Schiffes verstaut und wird auf das Signal einer Fernbedienung hin ausgefahren, welche mit dem Zündschlüssel gekoppelt ist. Gleichzeitig öffnet sich eine Einstiegsklappe, über die man einen Raum mit einer Leiter zur Brücke sowie eine Tür zum Maschinenraum und zum gemeinsamen Laderaum betreten kann. Zum Beladen verfügt das Frachtschiff über einen Hebekran, der während des Transports in den Rumpf eingezogen wird. Normalerweise verfügt das Lokschniff am Heck auch über eine Kupplung, an der andere Magnettrinschniffe oder Zugkabel befestigt werden können. Ein ankerndes Schiff schwebt normalerweise 2 bis 5 Meter über dem Boden.

Die Sinterscheiben der Lokomotive werden von einem Generator angetrieben, der wiederum von einem Dieselmotor versorgt wird. Ein Lokschniff hat normalerweise ungefähr zwanzig Scheiben, die von einer mit Magnetfeldsensoren verbundenen, zentralen Einheit gesteuert werden. Durch Abtastung des lokalen Magnetfelds neigen sich die Scheiben für maximale Hub- und Fahrfähigkeit. Um das Schiff zu bewegen, werden die Scheiben nacheinander mit schnellen Polaritätsverschiebungen aktiviert, um einen Zug-/Druckeffekt zu erzeugen, der zu einer Vorwärtsbewegung führt. Die Abgase der Dieselturbine werden durch ein Turboaggregat verstärkt und für Kurskorrekturen genutzt. Bei einigen Lokschniffen und größeren Magnettrinschniffen gibt es außerdem Ruder, mit denen das Abgas abgelenkt und somit das Schiff gesteuert werden kann.

Wie ihre größeren Verwandten auch, sind alle Lokschniffe zur Kommunikation mit UKW-Funk ausgestattet. Neben Magnetfeldsensoren verfügen sie auch über Radar, und eine TV-Kamera im Bug erleichtert das Manövrieren in schwierigen Situationen. Lokomotivschiffe, die auf längeren Strecken eingesetzt werden, sind mit einem Funkpeiler und einem Autopiloten ausgestattet, da auf

den Schifffahrtswegen Funkfeuer zur Navigation und als Kontrollpunkte genutzt werden, wenn der Autopilot aktiviert ist. Die Lokschniffe, die in der Nähe des Loops verkehren, sind gegen leichte bis mittelschwere Gödel-Im-pulse abgeschirmt.

Der M75 folgt dem allgemeinen Trend hinsichtlich Design und Aufbau. Die Brücke beherbergt Steuerungs-, Navigations- und Kommunikationsgeräte. Eine kleine Kabine mit einigen Etagenbetten bietet Übernachtungsmöglichkeiten. Zum Kochen steht eine Küchenzeile zur Verfügung, eine Freifalltoilette (ein Sitz mit einem zum Erdboden hin offenen Loch) kümmert sich um die übrigen Bedürfnisse der Besatzung. Der Maschinenraum enthält die Dieselturbine und den Generator, wobei der Kraftstofftank mittschiffs untergebracht ist. Der Laderaum besitzt ein Volumen, das einem Halblastcontainer (25 Kubikmeter) entspricht, und kann durch Montage einfacher Sitze für den Personenverkehr umgerüstet werden.

Das M75-Lokomotivschiff von Lieber-Alta ist eine zuverlässige Konstruktion und ein Arbeitstier, das wir noch viele Jahre sehen werden.

VORSCHLÄGE FÜR MYSTERIEN

Es ist nach Schulschluss, vielleicht sogar in den Sommerferien. Die Kinder durchstreifen die Landschaft auf der Suche nach etwas Interessantem, als sie ein scheinbar verlassenenes Lokschniff finden. Es ist unbewacht und entriegelt, die Leiter ausgefahren und der Motor abgestellt. Als die Kinder an Bord gehen, finden sie auf der Schiffsbrücke ein Paar Kaffeetassen. Der Kaffee ist noch heiß. Es gibt keine Anzeichen für einen Kampf. Was ist passiert?

- Als die Kinder das Schiff untersuchen, erscheint draußen plötzlich ein Überwachungsroboter. Werden sie sich im Schiff verstecken und es vielleicht sogar starten, um damit zu fliehen?
- Von der Brücke aus können die Kinder eine perfekt kreisförmige Grube in hundert Metern Entfernung sehen, als hätte ein Riese die Erde mitsamt Gras herausgeschöpft. Die Spuren von zwei Personen führen zur Grube, wo sie abrupt enden.
- Ein Schuh findet sich unweit vom Schiff und frisches Blut ist am Boden zu erkennen. Die Abdrücke eines oder mehrerer großer Tiere führen zu einem kleinen Waldgebiet.
- Auf der Brücke liegt eine Abendzeitung. Das Datum liegt vom aktuellen Tag aus eine Woche in der Zukunft, und auf der Titelseite prangt eine große Überschrift über einen schweren Unfall am Loop. Wie ist die Zeitung hierhergekommen? Wie gelangte das gesamte Lokomotivschiff durch die Zeit zurück? Ist es möglich, den Unfall zu verhindern?

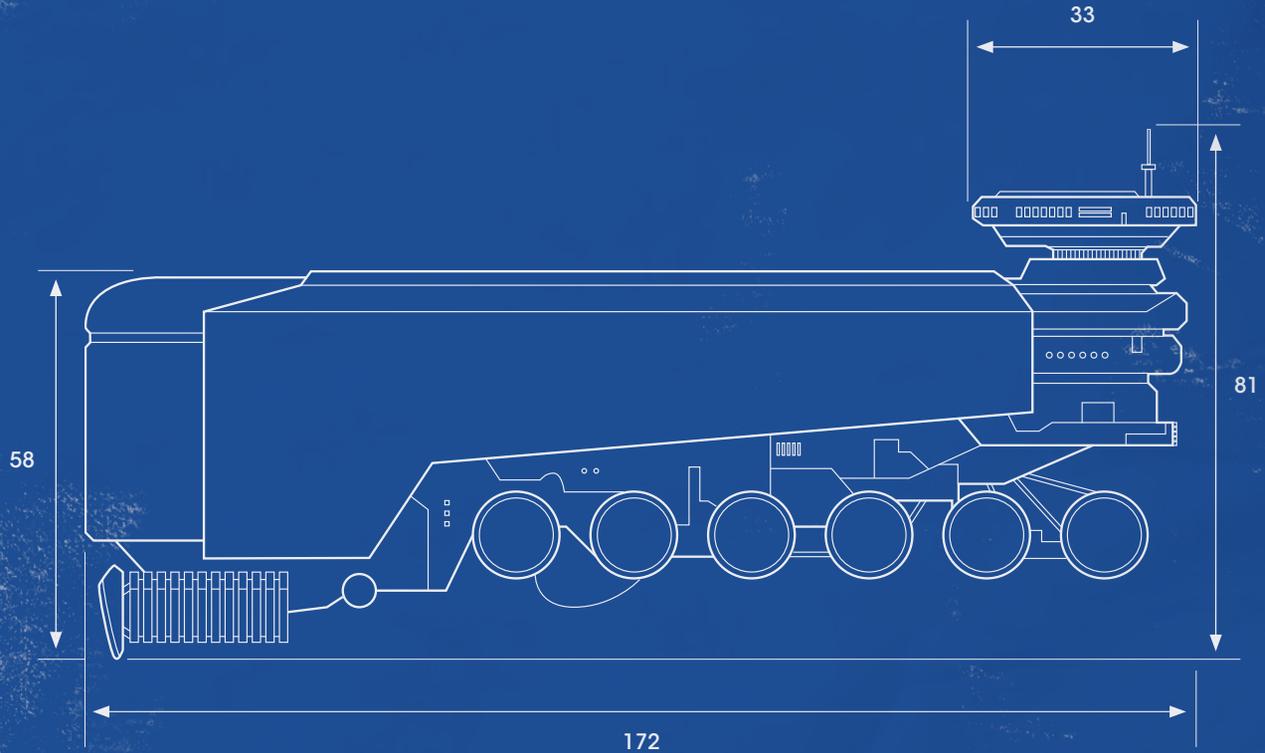


Mg/S Sierra Nevada

MAGNETRINFRACHTSCHIFF

MAGMID

Harris & Logan Magnettrine Shipyards,
San Diego, Kalifornien, USA



BETREIBER: Southern Magnettrine Shipping, Inc.

TYP: Magnettrinefrachtschiff

KLASSE: Magmid

HERSTELLER: Harris & Logan Magnettrine Shipyards,
San Diego, Kalifornien, USA

GESAMTLÄNGE: 172 Meter

BREITE: 32 Meter

HÖHE: 81 Meter

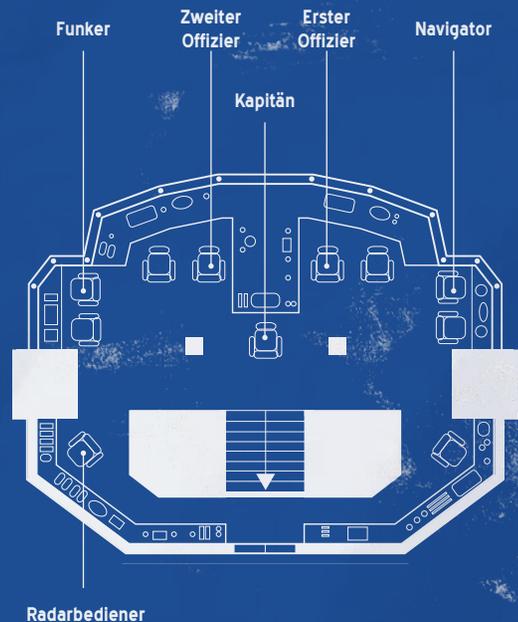
TONNAGE: 25.000 Tonnen Tragfähigkeit

ANTRIEBE: 2 Pantarei 568 Dieselturbinen,
2 Stahlhagen G-38/U Benzinturbinen

GESCHWINDIGKEIT: 48 km/h

BESATZUNG: 26

INDIENSTSTELLUNG: 10. MÄRZ 1977



DIE MG/S SIERRA NEVADA ist das erste Schiff ihrer Klasse, das von Harris & Logan Magnettrine Shipyards gebaut wurde. Ihr folgten zwölf Schwesterschiffe, die hauptsächlich auf der Trans-Am-Schifffahrtsroute von Los Angeles nach Boston verkehren. Die Nevada vereint Tragfähigkeit mit Zuverlässigkeit und Wirtschaftlichkeit. Einige der Schiffe sind Massengutfrachter (Eisenerz, Kohle, Holz usw.), während sich andere für den Versand von Containern oder den Autotransport eignen.

Die zwölf enormen Sinterscheiben werden von sechs Generatoren angetrieben, die wiederum an Dieselmotoren angeschlossen sind. Ein weiteres Dutzend kleinerer Scheiben wird zur Anpassung der Hubkraft verwendet. Alle Scheiben werden über zwei Zentraleinheiten gesteuert, die mit einer Reihe von Magnetfeldsensoren verbunden sind. Das lokale Erdmagnetfeld wird ständig von den Sensoren gemessen, und Servomotoren korrigieren die Neigung der Scheiben, um eine optimale Hub- und Antriebsfähigkeit zu erzielen. Um das Schiff anzutreiben, werden die Scheiben mit schnellen Polaritätswechseln nacheinander aktiviert, um einen Zug-Druck-Effekt zu erzeugen, der wiederum eine Vorwärtsbewegung verursacht. Zwei Verbrennungsturbintriebwerke tragen durch Strahlabgase zum Vortrieb bei. Die Abgase der Turbinen werden in Verbindung mit einem Ruderpaar auch zum Lenken verwendet.

Die Brücke ist das Nervenzentrum des Schiffes. Hier arbeiten der Kapitän, der erste Offizier, der zweite Offizier, der Funker, der Navigationsoffizier und der Sensor- bzw. Radarbediener. Bedienelemente, Radar- und Sensorbildschirme sowie Kommunikationsgeräte bedecken sämtliche Oberflächen. Magnettrinschiffe sind mit Funkpeilern und Autopiloten ausgestattet, da auf den Schiffahrtswegen Funkbaken zur Navigation und bei eingeschaltetem Autopiloten als Leuchtfeuer verwendet werden. In der Kombüse arbeitet der Schiffskoch mit Unterstützung eines Assistenten. Neben der Bordküche gibt es einen Kühlraum und Vorratskammern für Nahrung und Getränke. Die Messe ist unterteilt in einen Bereich für die Schiffsoffiziere und einen für den Rest der Besatzung. Ein Bootsmann und sieben Maate bilden die Decks Mannschaft. Der Kapitän und andere hochrangige Offiziere haben ihre Kabinen auf demselben Deck wie die Brücke, während die übrige Besatzung in Kabinen auf dem Deck darunter wohnt. Ein paar Kabinen stehen für zusätzliche Besatzung und Passagiere zur Verfügung. Ein Gemeinschaftsraum mit Fernseher, Bücherregal, Billardtisch und Kaffeemaschine steht der Besatzung während der dienstfreien Zeit zur Verfügung. Toiletten und Duschräume vervollständigen das Mannschaftsquartier.

Der Maschinenraum ist das Reich des technischen Leiters, des ersten Ingenieurs, des Magnettriningenieurs, zweier Unteringenieure, vier Kraftfahrer und des Schiffselektrikers. Neben dem Maschinenraum befinden sich eine Werkstatt,



eine Schaltzentrale und die Kraftstofftanks. Die Laderäume werden abhängig von der Ladung konfiguriert, für die das Schiff bestimmt ist. Die Sierra Nevada ist für Frachtcontainer geeignet, die durch Ladetüren an den Seiten des Schiffes, eine Bugrampe oder Ladeklappen am Bauch an Bord genommen werden können. Kräne und Traversen heben und verteilen Container auf die Laderäume, die ein Volumen von rund 50.000 Kubikmetern haben und bis zu tausend 20-Fuß-Versandcontainer aufnehmen können.

Das Schiffsdeck verfügt über einen Hubschrauberlandeplatz. Zum Einsteigen können Türen direkt unter der Brücke verwendet werden, wenn das Schiff im Hafen liegt und mit Landungsbrücken mit dem Anleger verbunden ist, oder Ladelifte, die durch Öffnungen im Boden des Besatzungsmoduls führen. Wenn das Schiff einer akuten Gefahr ausgesetzt ist, z. B. einem Feuer, das nicht gelöscht werden kann, kann die Besatzung mit Fallschirm-Rettungskapseln evakuiert werden, die auch als Rettungsboote fungieren, sollten sie im Wasser landen.

Magnettrinschiffe wie die Mg/S Sierra Nevada sind ein häufiger Anblick entlang der Schiffahrtswegen, die die Häfen der nördlichen Hemisphäre miteinander verbinden. Ihre Bedeutung für den internationalen Handel wird in Zukunft noch zunehmen, und die Automatisierung wird noch größere Schiffe hervorbringen, die von lediglich einer Handvoll Besatzungsmitgliedern überwacht werden können. Die Magnettrinschiffe sind hier, um zu bleiben.

VORSCHLAG FÜR EIN MYSTERIUM

Die Eltern eines der Kinder gehen nach Las Vegas und werden erst um Mitternacht wieder zurück sein. Das jeweilige Kind hat die Aufgabe, auf sein jüngeres Geschwister aufzupassen. Das Kind hat seine Freunde zum Spielen eingeladen, und bevor sie es bemerken, ist das Geschwister verschwunden. Spuren führen zu einer Echokugel, die seit einigen Wochen in einem kleinen Wald hinter dem Haus still und leise vor sich hin rostet. Das Problem ist, dass die Kugel auf ein Fahrzeug geladen wird, das sie zum Hafen und zu einem wartenden Magnettrinschiff abtransportiert. Wird es den Charakteren gelingen, den Bereich zu betreten, sich an Bord des Schiffes zu schleichen und die Kugel mit dem Geschwister wiederzufinden, bevor das Schiff den Hafen verlässt? Und wird ihnen all das gelingen, bevor die Eltern nach Hause kommen?



07

WARUM EIN MYSTERIUM IN DEINER HEIMATSTADT?	99
WÄHLE DEINE STADT	99
STECKE DAS GEBIET AB	100
BEREITE DIE KARTE VOR	100
PLATZIERE DEN LOOP	100
BESCHREIBE UND VERORTE DIE BEHÖRDE	101
PLATZIERE SCHULEN, POLIZEI UND ANDERE INSTITUTIONEN	104
SCHREIBE EINE KURZE ZUSAMMENFASSUNG	104
LETZTE HANDGRIFFE	104



MYSTERIÖSE HEIMATSTADT

In Tales from the Loop geht es meist darum, Mysterien in kleinen Städten oder Gemeinden zu lösen. Die beiden offiziellen Spielumgebungen für das Spiel, die im Regelbuch vorgestellt werden, sind die Mälارينseln in Schweden und Boulder City in Nevada, USA. Der Grund, warum wir uns für diese beiden entschieden haben, ist einfach: Simon Stålenhags Kunstwerke bilden diese beiden Regionen ab. Er wuchs auf den Mälارينseln außerhalb von Stockholm auf und seine Gemälde von dort spiegeln seine Kindheit und seine Erinnerungen wider. Aber Tales from the Loop ist jetzt dein Spiel. Warum also nicht über deine Heimatstadt und deine Erinnerungen sprechen? Darum geht es in diesem Kapitel.



RIKSENERGI



WARUM EIN MYSTERIUM IN DEINER HEIMATSTADT?

Es gibt viele Gründe, warum du deine eigene Heimatstadt als Kulisse für *Tales from the Loop* anpassen solltest. Hier sind ein paar:

- Es macht Spaß! Das Spiel in einer Stadt zu spielen, die man kennt, bringt eine ganz neue Dimension an den Spieltisch.
- Es hilft den Spielern, einen Bezug zu entwickeln. Vorausgesetzt, sie haben tatsächlich eine Beziehung zu deiner Stadt, können sie sich diese und ihre Umgebung viel besser vorstellen.
- Du kannst deine Vergangenheit noch einmal erleben – mit ganz neuen Facetten. Die eigene Heimatstadt aus der Vergangenheit nachzustellen, kann eine nostalgische und manchmal bittersüße Erfahrung sein.
- Für neue Rollenspieler ist es einfacher. Wenn du eine vertraute Kulisse verwendest, fällt es dir leichter, neue Spieler für das Rollenspiel zu gewinnen.

- Du kennst die Stadt besser. Unabhängig davon, ob du deine Heimatstadt nachbaust oder eine von Grund auf neu erstellst, hilft dir der gestaltende Prozess dabei, sie in- und auswendig zu kennen.

WÄHLE DEINE STADT

Zunächst musst du die Stadt auswählen, die deinem Spiel als Kulisse dienen soll. Die naheliegendste Lösung ist, einfach die Stadt zu nehmen, in der du und deine Freunde aufgewachsen seid. Wenn ihr alle aus derselben kleinen Stadt stammt, habt ihr die perfekte Gelegenheit, mit euren gemeinsamen Erinnerungen und Erfahrungen eine interessante Spielumgebung zu erschaffen. Es besteht jedoch die Möglichkeit, dass ihr aus verschiedenen Teilen des Landes kommt oder jemand in einer Großstadt aufgewachsen ist. Fürchte dich nicht, *Tales from the Loop* ist ein sehr flexibles Spiel. Man kann sein Spiel in einer Stadt jeder beliebigen Größe ansiedeln, man muss das Spiel lediglich auf einen kleineren Teil konzentrieren.



RIKSENERGI

Also, was ist die perfekte Stadt für ein Tales-Spiel? Lass uns einige Kriterien auflisten:

- Sie sollte eine kleine Stadt mit einigen Tausend (oder höchstens Zehntausenden) Einwohnern sein.
- Sie sollte einige elementare Einrichtungen wie eine Polizeiwache, eine Schule, Supermärkte und Orte zum Abhängen bieten.
- Sie sollte für Kinder leicht zugänglich sein. Da sich die meisten Charaktere zu Fuß oder mit dem Fahrrad fortbewegen, sollte sie nicht über eine allzu große Fläche verteilt sein.
- Sie sollte über eine interessante Landschaft verfügen, idealerweise verschiedene Arten: Wälder, Berge, Wüste, Sümpfe oder andere Merkmale.
- Es sollte vorzugsweise ein großes Gewässer in der Nähe geben. Einige der spielfertigen Mysterien beschäftigen sich in irgendeiner Weise mit einem See oder dem Meer.
- Es muss einen Platz für den Loop und seine Anlagen geben. Da der Loop einen Durchmesser von 26 Kilometern hat, brauchst du eine Stadt mit einer mindestens so großen Umgebung (der Loop muss in eine Karte der Umgebung hineinpassen).
- Es sollte eine Stadt sein, zu der du oder deine Spieler einen Bezug haben.

BEISPIEL

Wir haben unsere Freunde von Modiphius Entertainment gebeten, eine britische Umgebung für das Spiel zu schaffen. Einige von ihnen kommen aus Ostanglien, insbesondere Norfolk und Suffolk, und daher entschieden sie sich für ein Gebiet, das sie alle gut kannten – die Norfolk Broads. Die nahe gelegene Stadt Great Yarmouth ist klein, verfügt aber über alle wesentlichen Einrichtungen. Die Stadt und die Nachbardörfer sind durch Buslinien (eine der typischen Fortbewegungsarten für Kinder im Großbritannien der 80er Jahre) sowie Wege und Gassen miteinander verbunden, vorausgesetzt man hat das Glück, ein BMX-Rad zu besitzen. Das Gebiet um Great Yarmouth wird von den Broads definiert – Flüssen und Seen, die meist in einem kleinen Boot befahren werden können. Der Boden in den Broads ist jedoch oft nass und mit Schilf bedeckt, was die Bewegung zu Fuß etwas schwieriger macht, es sei denn, man hält sich an die Pfade. Kinder, welche die Gegend erkunden, finden möglicherweise auch große Ackerflächen sowie Wälder und lange Sand- und Kieselstrände vor.

STECKE DAS GEBIET AB

Nachdem du dir eine Stadt ausgesucht hast, musst du im nächsten Schritt die genaue Größe der Stadt und ihrer Umgebung definieren. Nimm dazu dein Regelbuch zur Hand und schau dir die Karten der Mälارينseln und von Boulder City an. Öffnen dann eine Karte deiner ausgewählten Stadt mit einem Online-Tool wie Google Maps oder ähnlichem. Vergrößere und verkleinere den Ausschnitt und mache ein paar Screenshots, um den richtigen Bereich als Grundlage für deine Karte zu finden. Drucke dir die Karte vielleicht auch in verschiedenen Größen aus. Taste dich langsam vor, füge den Loop und einige dazugehörige Anlagen hinzu und schau, wo diese hinpassen. Es gibt keine präzise Wissenschaft dazu, wie deine Karte aussehen sollte. Die Kinder benötigen einfach genügend Platz, um durch Stadt und Landschaft streifen zu können.

BEISPIEL

Wir werfen einen Blick auf Google Maps und entscheiden uns für ein Gebiet mit einem Durchmesser von ungefähr 16 Kilometern. Kleiner als die Karten der Mälارينseln und Boulder City, aber genug Platz, um den Loop und eine Landschaft voller Abenteuer unterzubringen.

BEREITE DIE KARTE VOR

Ok, jetzt, da du eine Stadt hast und den Umfang der Karte definiert hast, ist es an der Zeit, die eigentliche Karte zu erstellen! Mache einen Screenshot des Bereichs, für den du dich entschieden hast, und importiere ihn in einen Bildeditor deiner Wahl, um ihm den letzten Schliff zu verpassen. Du kannst auch Dienste wie Snazzy Maps oder OpenStreetMap ausprobieren, um deiner Karte ein bisschen mehr Flair zu verleihen. Wenn du dich ein wenig im Internet umschaust, wirst du bestimmt einen für dich passenden Kartenstil finden.

PLATZIERE DEN LOOP

Du hast nun eine Stadt und eine Karte. Der nächste Schritt besteht darin, den Loop an einem geeigneten Ort zu platzieren. Denke daran, dass der Loop ein riesiger unterirdischer Teilchenbeschleuniger ist und viel Platz benötigt. Wenn du dir die Loops der Mälارينseln und Boulder Citys genauer ansiehst, wirst du feststellen, dass sie aus folgenden Elementen bestehen:

- der Reaktorkern in der Mitte des Loops
- der primäre Beschleunigertunnel (der größte Kreis)
- ein oder zwei Hilfsbeschleunigertunnel
- eine kleine Menge Einspeisungs- und Auslassrouten
- vier Tore, die den Zugang zum Loop ermöglichen
- eine Reihe von Wartungs- und Transporttunneln



Die genaue Anordnung dieser Elemente ist nicht wichtig. Stelle nur sicher, dass sie ungefähr dem gleichen Modell wie die schwedische und die amerikanische Version entsprechen. Bedenke, dass sich der Reaktorkern vorzugsweise außerhalb besiedelter Bereiche befinden sollte, wo der Zugang zu ihm streng kontrolliert werden kann. Die Beschleunigertunnel können und werden jedoch wahrscheinlich bis unter die eigentliche Stadt verlaufen. Das ist eine gute Sache, schließlich ist der Loop ein Erzeuger von Mysterien.

Mit der Bildbearbeitungssoftware solltest du problemlos konzentrische Kreise erstellen und entsprechend beschriften können. Füge dann die anderen Elemente mit Text oder Symbolen ein.

BESCHREIBE UND VERORTE DIE BEHÖRDE

Nachdem der Loop eingerichtet ist, müssen wir festlegen, welche Behörde ihn in Wahrheit kontrolliert. In Schweden ist es Riksenergi und in den USA ist es DARPA. Verwende eine dieser Optionen oder erstelle deine eigene, die zu deinem Land passt. Sowohl die schwedischen als auch die amerikanischen sind echten Regierungsbehörden nachempfunden.

Befolge diese einfachen Schritte, um eine Behörde für dein Spiel zu entwickeln:

1. Gib ihr einen Namen. Besonders gut eignen sich an dieser Stelle Akronyme. Lass dich von Listen aktueller Forschungsbehörden oder Filmen aus den 80er Jahren inspirieren.
2. Definiere ihre Verantwortlichkeiten und Ressourcen. Was ist ihr Auftrag? Welche Ressourcen und Befugnisse kann sie zur Erfüllung dieser Aufgabe einsetzen?
3. Definiere den Zweck für den Bau des Loops. Welche Arten von Experimenten werden dort durchgeführt?
4. Definiere die Beziehung zwischen der Behörde, der Stadt und ihren Bewohnern sowie anderen örtlichen Behörden wie etwa der Polizei.

BEISPIEL

Um zu entscheiden, wer den Broads-Loop kontrolliert, wollten wir zwei Dinge aus Großbritannien in den 80ern kombinieren – Ministerien der Regierung sowie einen Hinweis auf eine der bekanntesten TV-Serien dieser Zeit. Daher haben wir beschlossen, dass der Loop nach Kenntnis der Öffentlichkeit ein Regierungszentrum ist, das sich mit Agrarforschung und Umweltfragen befasst. Diese öffentlich zugängliche Seite des Loops fällt in den Zuständigkeitsbereich von MAFF (Ministry

of Agriculture, Fisheries and Food) – dem Ministerium für Landwirtschaft, Fischerei und Ernährung.

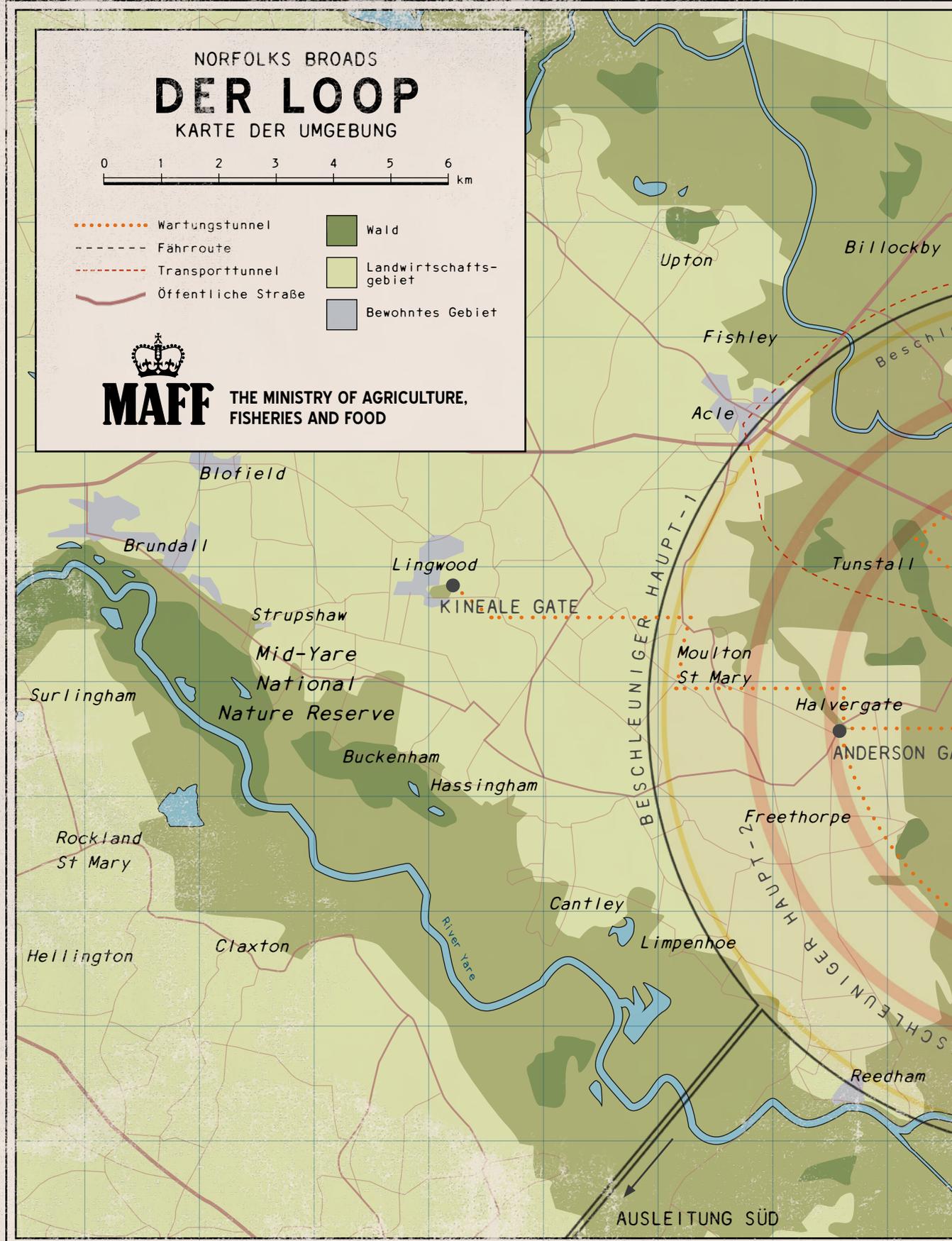
Die eigentliche Arbeit am Loop wird jedoch von einer geheimen Abteilung des Verteidigungsministeriums namens ReGIS (Regional Geomagnetic Information Sciences) übernommen. Die dort durchgeführten Forschungsarbeiten beschäftigen sich mit einer Kombination aus dem natürlichen Wasser der Region und Magnetismus, werden jedoch außerhalb der Führungsebene der Anlage nicht vollständig verstanden. Es gibt weiterhin Gerüchte, dass in feuchten Höhlen unter dem Gebiet seltsame Naturphänomene entdeckt wurden.

Der Broads-Reaktor ist als Lieferant überraschend sauberer Energie bekannt (ein willkommenes Kontrapunkt zum Kernkraftwerk Sizewell im nahe gelegenen Suffolk). Der Broads-Reaktor erzeugt jedoch weniger Energie, was bedeutet, dass er immer noch hauptsächlich als Nischeninteresse angesehen wird. Der öffentlich zugängliche Teil der Anlage produziert nicht nur Strom, sondern befasst sich auch mit Umweltfragen der Region.

Hinter den Kulissen umfassen Experimente Ionisation und Magnetismus und ihre zahlreichen Anwendungsmöglichkeiten. Tests werden häufig in den Broads oder sogar über der Nordsee durchgeführt – es kommt zu merkwürdigen Lichterscheinungen, die mit von MAFF verwendeten Wetterüberwachungsgeräten oder als harmloses Nebenprodukt der sauberen Energieerzeugung des Reaktors erklärt werden. Die sumpfigen Moore der Broads verbergen viele seltsame Maschinen und Fahrzeuge, die im Rahmen der Tests verloren gegangen sind, sowie ebenso seltsame Ereignisse wie Lichter und Nebel, was viele zu der Annahme veranlasst, dass es in einigen Teilen des Gebiets spukt. Der Mehrheit der Stadtbewohner ist der Reaktor ein Dorn im Auge – und wenn das nicht ausreicht, ist ein Windpark an der Nordsee die nächste geplante Erweiterung der Anlage.

Trotz der „Nicht in meinem Vorgarten“-Haltung der meisten erwachsenen Einwohner, können sie die Vorzüge nicht leugnen, die mit dem Loop einhergehen, darunter Energie und Arbeitsplätze in einer Zeit, in der aufgrund der Schließung von Kohlebergwerken in anderen Teilen des Vereinigten Königreichs die Arbeitslosigkeit in die Höhe schießt. Kinder aus der Region finden den Reaktor jedoch so aufregend, wie es Strände und Sommertouristen niemals sein können.





LY63-1300



Die Informationen auf dieser Karte sind Verschlussache des
THE MINISTRY OF AGRICULTURE, FISHERIES AND FOOD [MAFF].
KEINE ERSTELLUNG VON KOPIEN OHNE GENEHMIGUNG.



RIKSENERGI



PLATZIERE SCHULEN, POLIZEI UND ANDERE INSTITUTIONEN

Jede Stadt in *Tales from the Loop* ist ein Mikrokosmos der Gesellschaft, und deine Stadt sollte es auch sein. Platziere in diesem Schritt einfach die folgenden Elemente auf der Karte. Du brauchst nicht alle zu verwenden, sondern entscheide, was sinnvollerweise in deiner Stadt vorkommen sollte.

- eine oder mehrere Grundschulen
- eine oder mehrere weiterführende Schulen
- eine Polizeiwache
- eine Feuerwache
- eine Militärbasis
- ein Krankenhaus

BEISPIEL

Für die Spielumgebung der Broads geben wir uns mit folgenden Institutionen zufrieden:

- Grove Hill – Gesamtschule
- Cycle Grove – Grundschule
- Sun Road Station – Polizeiwache
- Feuerwehr
- Militärbasis
- Krankenhaus
- Ace Straight (die lange, gerade Straße von Ace nach Great Yarmouth – bekannt als eine großartige Strecke für BMX-Räder)

SCHREIBE EINE KURZE ZUSAMMENFASSUNG

Du hast es fast geschafft! Jetzt, da du die Lage der Dinge kennst, ist es an der Zeit, eine kurze Übersicht über die Stadt zu schreiben. Verwende die Beschreibungen im Regelbuch als Inspiration oder notiere dir einfach eine Zusammenfassung in Stichpunkten:

- Was ist die Geschichte der Stadt?
- Wie fühlt es sich an, in der Stadt zu leben?
- Welches sind die häufigsten Treffpunkte?
- Welches sind die bedeutendsten Gebäude?
- Wie bewegen sich Kinder in der Gegend fort? Welche Transportmöglichkeiten gibt es dort?
- Wie ist das Verhältnis zwischen den Bürgern und der Loop-Behörde?
- Was tun Kinder, um sich in dieser Stadt die Zeit zu vertreiben?

LETZTE HANDGRIFFE

Du hast deine Stadt erschaffen. Die Bühne ist dekoriert und wartet darauf, mit Träumen und Erinnerungen gefüllt zu werden. Jetzt ist am der Zeit, sie mit Mysterien auszustatten und deinen Spielern näherzubringen. Vielleicht möchtest du deinen Spielern vor der ersten Sitzung ein vorbereitetes Dokument schicken, oder du kannst am Spieltisch etwas Zeit damit verbringen, alle mit der Stadt vertraut zu machen, die ihr gemeinsam erkunden und erleben werdet.





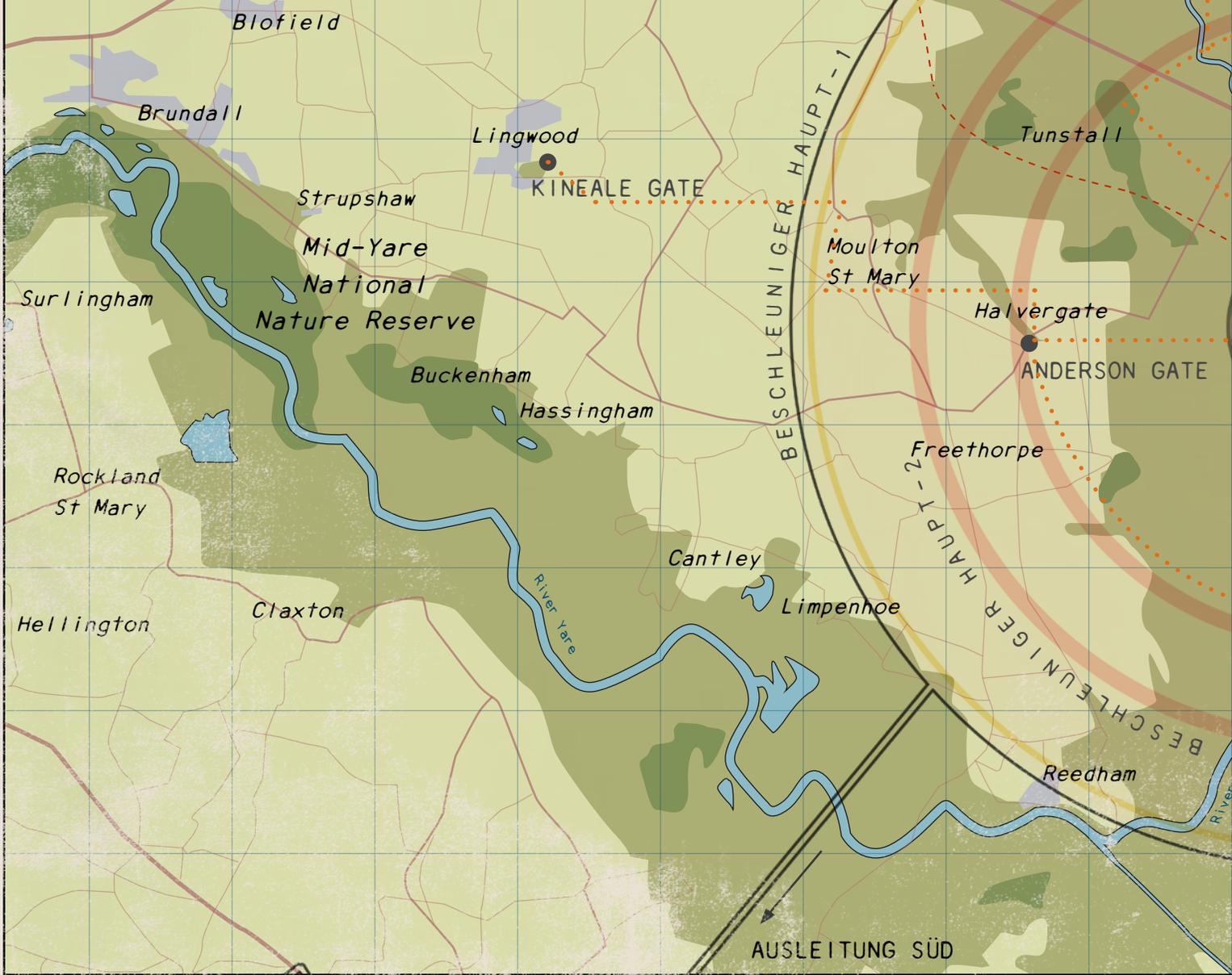
NORFOLKS BROADS DER LOOP KARTE DER UMGEBUNG



- Wartungstunnel
- Fährroute
- Transporttunnel
- Öffentliche Straße
- Wald
- Landwirtschaftsgebiet
- Bewohntes Gebiet



THE MINISTRY OF AGRICULTURE,
FISHERIES AND FOOD







Spielzeug wird plötzlich intelligent. Eine geheimnisvolle Mumie, die an den Stränden umherstreift. Seltsame Ereignisse in der örtlichen Videothek. Ein Mixtape voller Mysterien. Vier wundersame Maschinen. Eine Anleitung zum Erstellen eigener Spielumgebungen: All dies und noch viel mehr findest du in diesem Band für das mehrfach preisgekrönte Rollenspiel *Tales from the Loop*!

Was dieses Buch bietet:

- **Unsere Freunde, die Maschinen:** Ein Mysterium um eine neue Reihe von Action-Spielzeugen, bei denen etwas nicht mit rechten Dingen zugeht.
- **Horrorfilm-Chaos:** Die 80er waren das Jahrzehnt der moralischen Panik, als alles Neue gefährlich und korrumpierend war. In diesem Mysterium werden die Kinder untersuchen, was wirklich innerhalb und außerhalb der örtlichen Videothek vor sich geht.
- **Die Mumie im Nebel:** Gerüchte werden geflüstert, dass sie erneut gesehen wurde – die Mumie unten am See. Nachts geht sie an den Stränden um, sucht nach etwas, hungert nach etwas. Es ist an den Kindern, ihr Geheimnis zu lüften.
- Ein Mixtape der Mysterien: acht kurze Mysterien basierend auf klassischen Popsongs dieser Zeit.
- Blaupausen, Hintergrundinformationen und Abenteueranhänger für vier fortschrittliche und ikonische Maschinen aus der Welt des Loops.
- Mysteriöse Heimatstadt: Eine Anleitung zum Erstellen eurer eigenen Kulisse für das Spiel anhand der Norfolk Broads, einem in Großbritannien angesiedelten Loop.



FREE LEAGUE

MÖDIPHÛS
ENTERTAINMENT



COPYRIGHT © 2020
SIMON STÄLENHAG AND FRIA LIGAN AB
Deutsche Ausgabe © 2020 Ulisses Spiele

Artikelnummer: US88002PDF