

FREE LEAGUE

TALES FROM THE LOOP



JENSEITS DER ZEIT







SCHÖPFER DES LOOP-UNIVERSUMS

Simon Stålenhag

HAUPTAUTOR

Rickard Antroia

AUTOR MIX-CD DER MYSTERIEN

Nils Hintze

ILLUSTRATIONEN

Simon Stålenhag, Gustaf Ekelund, Reine Rosenberg, Goodname Studio

REDAKTEUR & PROJEKTMANAGER

Nils Karlén

GRAFIKDESIGN

Christian Granath

KARTEN

Rickard Antroia

LEKTORAT (ENGLISCHE VERSION)

John Marron, Kosta Kostulas

DRUCKVORBEREITUNG

Dan Algstrand

ÜBERSETZUNG (ENGLISCHE VERSION)

Heather Jonasson

BESONDERER DANK AN

Tove Lindholm, Leif Westerholm, Staffan Fladvad, Sandra Abi-Khalil,
Anton Albiin, Leili Mänder, Artur Foxander, Fia Tjernberg

DEUTSCHE AUSGABE VON ULISSES SPIELE

VERLAGSLEITUNG

Markus Plötz

REDAKTEUR

Thomas Michalski

LEKTORAT

Frauke Forster

ÜBERSETZER

Kai Großkordt

LAYOUT

Jörn Aust, Frauke Forster

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 Nöch,
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 Spohr,
Jens Ullrich **VERLAG USA:** Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon,

Ross Watson **VERTRIEB:** Florian Hering, Jan Hulverscheidt, Saskia Steltner, Stefan Tannert,
Sven Timm, Anke Zimmermann



01. 02. 03. 04.

EINLEITUNG

JENSEITS DER ZEIT

DIE ARCHE

SOMMERCAMP

DIE TRILOGIE	7	DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	13	DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	31
IM SCHATTEN DES KÜHLTURMS	7	EINFÜHRUNG DER KINDER	16	EINFÜHRUNG DER KINDER	33
[BOULDER CITY]	8	EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	17	EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	35
DAS ZEITPARADOXON	8	LÖSUNG DES MYSTERIUMS	18	LÖSUNG DES MYSTERIUMS	36
		SCHAUPLATZ 1A: DAS FARMHAUS	19	DIE MÄLARINSELN 1969	37
		SCHAUPLATZ 1B: DIE JAGDHÜTTE	20	SCHAUPLATZ: LAGERAKTIVITÄTEN	37
		EREIGNIS: DER STURM	21	EREIGNIS: DER WALDBEWOHNER	43
		SCHAUPLATZ 2A: DAS BOOTSHAUS	22	KONFRONTATION IM BUNKER	44
		SCHAUPLATZ 2B: DER SCHROTTPLATZ	24	NACHSPIEL	45
		GROSSER ÄRGER – ASIMOV	26	VERÄNDERUNG	46
		KONFRONTATION	26	NEUE KINDER	46
		NACHSPIEL	27	NSC UND KREATUREN	48
		VERÄNDERUNG	28		
		NSC UND KREATUREN	28		



05.

06.

07.

08.

DER STURM IM STUNDENGLAS

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	51
EINFÜHRUNG DER KINDER	54
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	55
LÖSUNG DES MYSTERIUMS	57
SCHAUPLATZ 1: DIE BLASE IN DER SCHULMENSA	58
SCHAUPLATZ 2: DIE BLASE IN DER SCHEUNE	62
SCHAUPLATZ 3: DIE BLASE IN DER KIRCHE	64
EREIGNIS 1: DER ÜBERLEBENDE	66
EREIGNIS 2: BLICK IN DIE ZUKUNFT	68
SCHAUPLATZ 4: HINAB IN DIE TUNNEL	69
KONFRONTATION	69
NACHSPIEL	71
NSC UND KREATUREN	72

GEHEIME EXPERIMENTE

DAS FLIEGENDE SCHLOSS	76
FESTUNG DER EINSAMKEIT	79
DIE WETTERHEXE	80
TIEFGEKÜHLT	82
ZWERGENAUFTAND	83
GELBE TRAUER	85
BERAUSCHTE TRÄUME	87
REQUIEM FÜR ATLANTIS	88
EXTRALEBEN	90

DIE MYSTERIEN-MASCHINE

DIE 80ER UND 90ER FRAGEN	93
DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	94
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	96
SCHAUPLÄTZE	97
NSC UND KREATUREN	98

MIX-CD DER MYSTERIEN

LOVEFOOL	105
SMELLS LIKE TEEN SPIRIT	108
WATERFALLS	111
KNOW YOUR ENEMY	113
COMMON PEOPLE	115
BEETLEBUM	117
LET'S TALK ABOUT SEX	118
POSSIBLY MAYBE	122





EINLEITUNG

Es kursieren Gerüchte über eine mechanische Vorrichtung, die jenseits der kleinen Gemeinden der Mälarseln durch die Felder streift. Parallel häufen sich auf der Pinnwand vor dem Lebensmittelgeschäft Flugblätter, die um Hinweise zu verschwundenen Haustieren bitten. Im Fernsehen spricht der Wettermann von „willkürlichen Sturmböen“ – und hat es nicht in den letzten Nächten extrem schlechtes Wetter gegeben?

Dies ist der Beginn einer Serie von Mysterien, welche die Kinder in die Wildnis des Loops und hinunter in seine geheimen Tunnel führt. Doch was hat das alles mit dem lang ersehnten Sommercamp, dem Magnetenschiff „Susi Talvi“ und der Mondlandung von 1969 zu tun?

Komm mit und erkunde drei abenteuerliche Mysterien – spiele sie als eigenständige Szenarien oder als Trilogie von miteinander verwobenen Intrigen. Lass dich von den geheimen Experimenten am Loop in der Mysterienlandschaft „Geheime Experimente“ inspirieren und nutze anschließend die Gelegenheit, deine eigenen Geheimnisse für Tales from the Loop zu erschaffen.



- **JENSEITS DER ZEIT:** Dieses Buch präsentiert dir Mysterien rund um Zeitreisen. In dieser Abenteuer-Trilogie werden die Kinder in eine Intrige verstrickt, die sie durch Zeit und Raum führt und deren tatsächlicher Ursprung im letzten Mysterium offenbart wird, in dem alles miteinander verknüpft wird.
- **TEIL 1. DIE ARCHE:** Im ersten Mysterium der Trilogie ist etwas so Gewöhnliches wie verschwundene Haustiere der Auslöser für ein Abenteuer, in dem ein entfremdeter Verrückter und ein umprogrammierter Roboter versuchen, einen außergewöhnlichen Sturm durch einen Riss in der Raumzeit heraufzubeschwören. In *Die Arche der Tiere* stoßen die Kinder auf etwas Erstaunliches und müssen entscheiden, wem sie tatsächlich vertrauen können.
- **TEIL 2. SOMMERCAMP:** Endlich sind Sommerferien. Die Kinder werden ins Sommercamp geschickt. Doch Spielen und Schwimmen werden schon bald von atemloser Furcht und Verwirrung abgelöst, als die Kinder in einem ganz anderen Sommer aufwachen – in einer anderen Zeit und in fremden Körpern! In *Sommercamp* begeben sich die Kinder in einem idealen, sonnigen Sommer auf Erkundungsreise mit Entführungen und geheimen Experimenten.
- **TEIL 3. DER STURM IM STUNDENGLAS:** Endlich sind die Kinder wieder in ihrer Heimatstadt, doch plötzlich tauchen Agenten auf und Sperrbereiche werden eingerichtet. Neugierige Entdeckungsreisen führen die Kinder über den Sperrbereich hinaus zu instabilen Blasen von Raum und Zeit, deren Ursprünge irgendwo in den Tiefen des Gravitrons liegen. *Der Sturm im Stundenglas* ist ein längeres Abenteuer, das die Mysterientrilogie abschließt und in dem die Kinder die Zeit selbst stabilisieren müssen.
- **GEHEIME EXPERIMENTE:** Im Schatten des Kühlturms, hinter dem hohen Zaun und tief in der verschlossenen Felsenkammer liegt eine Mysterienlandschaft voller geheimer Experimente, die von neugierigen Kindern erkundet werden kann.
- **DIE MYSTERIENMASCHINE:** Erschaffe neue Geheimnisse oder erschaffe deinen eigenen wachsenden Mysterienlandschaft mit einem allumfassenden Szenario- und Charaktergenerator.



02

DIE TRILOGIE	7
IM SCHATTEN DES KÜHLTURMS	7
[BOULDER CITY]	8
DAS ZEITPARADOXON	8



RIKSENERGI



JENSEITS DER ZEIT

Gerüchte machten die Runde, das Gravitron könne Raum und Zeit bändigen. Teleportation und Zeitreisen. Geheime Experimente tief unten im Berg. Doch abgesehen von der wilden Geschichte, die Magnus aus der 6B über seine Heldenataten in irgendeiner amerikanischen Wüstenstadt zu verkaufen versuchte, waren es nie mehr als Gerüchte.

Es gab natürlich jene, die glaubten, das kurze Auftreten von Dinosauriern im Schatten der Kühltürme sei ein klarer Beweis für den Wahrheitsgehalt der Gerüchte, doch wir alle hatten von den staatlichen Experimenten mit Genen und all dem Zeugs gehört. Lisa hatte von Ockhams Rasiermesser gelesen – irgendwas darüber, dass die einfachste Erklärung die wahrscheinlichste sei – und demnach klangen Portale ziemlich unwahrscheinlich.



Gegen Ende unserer Schulzeit hatten die meisten akzeptiert, dass die Träume von Zeitreisen niemals mehr sein würden als das – Träume. Dass all unsere Fantasien über Portale zu anderen Welten genau das waren – unsere Kindheitsfantasien, die bald der grauen Realität des Erwachsenenseins weichen würden. Es war an der Zeit, erwachsen zu werden.

DIE TRILOGIE

Die Abenteuertrilogie *Das Geheimnis des Chronographen* lässt die Kinder drei Mysterien lösen, die miteinander zu einer Geschichte verwoben sind, in der Raum und Zeit aus dem Gleichgewicht geraten und die Realität zu zerbrechen droht. Die Kinder werden in Ereignisse verwickelt, die allesamt mit der Arbeit der Forscherin Kim Johnson in Verbindung stehen. Sie erleben ihre Suche von den frühen 1950er Jahren über eine lange Reihe von Experimenten bis zum Bau und Test einer tatsächlichen

Zeitmaschine – des Chronographen – Ende der 80er. Das Abenteuer dient dazu, die Spieler in historische Epochen zu führen, wo sie die Pläne der Zeitreiseforscherin ergründen. Dies führt zu einer finalen Konfrontation, die mit dem Anfang des ersten Abenteuers verflochten ist, da die Charaktere selbst zum Schlüssel eines Zeitparadoxons werden.

IM SCHATTEN DES KÜHLTURMS

Die Charaktere sollten im Norden von Munsö, wenn möglich in der Nähe von Wäsby und Bona, im Schatten des Kühlturms leben. Dieser Ort ist wegen seiner Nähe zum Reaktor wichtig. Der Kühlurm fungiert als ständige Erinnerung an die Nähe des Gravitrons. Aus diesem Grund taucht dieser Ort im ersten und im finalen Mysterium auf.



KIM, KIM UND KIM

Kim existiert in drei verschiedenen Varianten ihrer selbst, mit unterschiedlichen Kenntnissen und Fähigkeiten zu verschiedenen Zeitpunkten des Abenteuers:

1. DIE ANTAGONISTIN: Die Forscherin Kim, die mit der Konzentration einer Fanatikerin versucht, eine Zeitmaschine zu erfinden, ungeachtet der Kosten und Konsequenzen (Seite 10).
2. DIE IRRE: Die leicht verrückte Lehrerin, die versucht, ein Zeitportal zu erzeugen, um ihr vorheriges Ich aufzuhalten (Seite 28).
3. DIE MENTORIN: Eine gezeichnete und sterbende Person, die endlich weiß, was zu tun ist, um ihrer eigenen Schöpfung Einhalt zu gebieten (Seite 48).



RIKSENERGI

Wenn du eine laufende Kampagne spielst, kannst du auch alles in der Gegend von Svartsjölandet ansiedeln, zum Beispiel in Stenhamra oder Kungsberga. Natürlich kann

das Abenteuer an jeden gewünschten Ort angepasst werden. Im zweiten Mysterium werden die Kinder die frühen Experimente des Zeitreiseforschers auf Adelsö erleben, indem sie die Körper mit Kindern in einem Sommercamp des Jahres 1969 tauschen – eine schwedische Sommeridylle mit düsteren Untertönen.

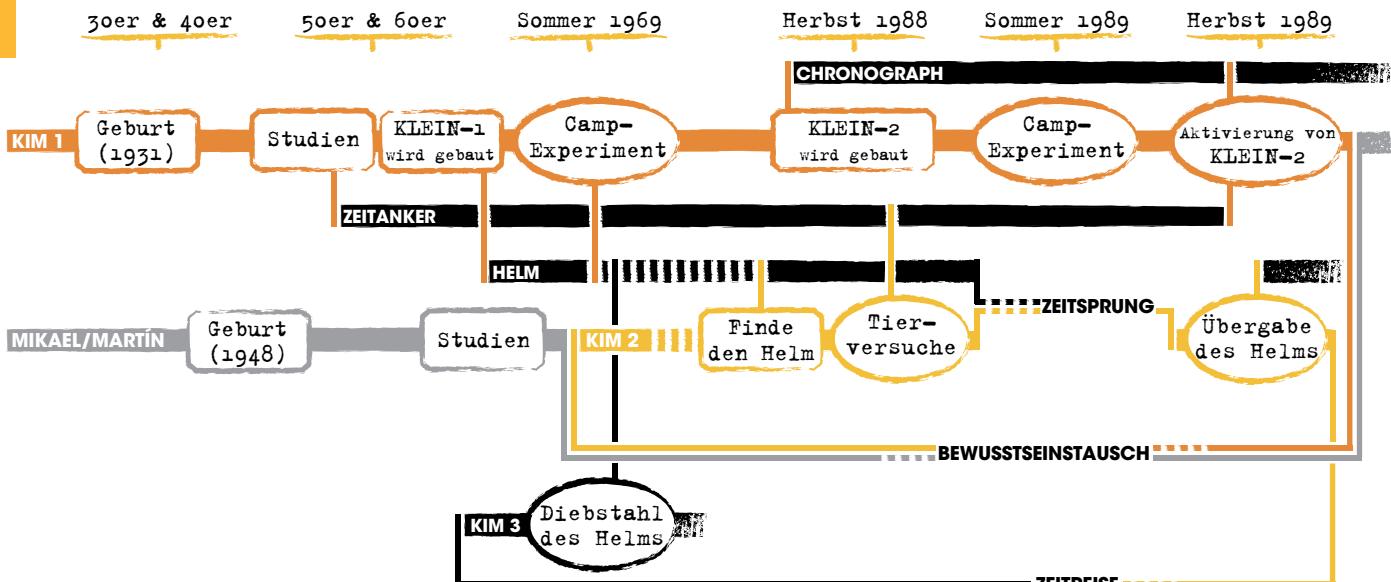
[BOULDER CITY]

Wenn du dich für den US-amerikanischen Loop entscheidest, wohnen die Kinder in der Nähe des Reaktorturms und das erste und letzte Mysterium werden sich in den Bereichen rund um den Campingplatz bei Boulder Beach oder der Lake Mead Marina abspielen. Die geheime Kammer im Berg befindet sich unter Wasser in der Nähe des Alpha Gate an der Straße, die in die Bucht von Las Vegas führt. Obwohl die Kinder mitten in Boulder City leben, findet nur sehr wenige Abenteuer innerhalb der Stadt statt, sondern meistens in den kleinen Gemeinden, die näher am Lake Mead liegen. Die Kinder müssen außerdem Zugang zu einigen Zuwegen zum Gravitron haben, beispielsweise über das Alpha, Echo oder Foxtrot Gate.

Im zweiten Mysterium erleben die amerikanischen Kinder stattdessen ein Sommercamp in der Nähe der Roadrunner Cove am Lake Mead außerhalb von Boulder City.

DAS ZEITPARADOXON

Im Mittelpunkt der Trilogie steht die Zeitreiseforscherin Kim Johnson. Das Abenteuer kristallisiert sich über die Treffen mit ihr während der verschiedenen Zeitreise-



ereignisse heraus. Ihr Lebenswerk besteht darin, eine Zeitmaschine zu erschaffen, und die meiste Zeit ihres Lebens ist sie bereit, andere zu opfern, um diesen Traum zu verwirklichen. Mit der endgültigen Aktivierung der Maschine erkennt sie jedoch, dass die Welt kurz vor ihrem Ende steht. In ihrer Verzweiflung schickt sie ihre eigenen Gedanken in die Zeit zurück, in ein Sommerlager im Jahr 1969, um zu versuchen, sich selbst aufzuhalten.

IM FALSCHEN KÖRPER

Leider landet ihr Verstand in der falschen Person, nämlich dem des Lagerassistenten und Lehrers Mikael Haronen [*Martín Hernandez*], dessen verletzliches junges Gehirn durch die Erfahrung langsam zerstört wird. Mikael [*Martín*] entwickelt schwerwiegende psychische Probleme und wird in eine psychiatrische Klinik eingeliefert, bis er schließlich Hafturlaub erhält und einen mysteriösen Prototypen findet – eine Steuereinheit in Form eines selbstgebauten Fahrradhelms. Dann erwacht Kims Verstand und Mikael [*Martín*] wird freigelassen, bringt sein Leben in Ordnung, so gut er kann, und bekommt einen Job als Mathematiklehrer in der Schule der Kinder. Er beginnt, Maschinen zu bauen und Experimente an lebenden Tieren durchzuführen, um ein Zeitportal zu schaffen, das stabil genug ist, ihn und den von ihm verwendete Helm hindurch zu lassen.

DER STEUERHELM

Der Zeitsprung transportiert ihn zuerst vorwärts durch die Zeit, damit er den Kindern den Steuerhelm übergeben kann, während diese gerade auf dem Weg sind, sich dem Gehirn der Zeitmaschine zu stellen, und dann wieder zurück zum Sommerlager des Jahres 1969. Hier bittet er die Kinder, Kim Johnson zu stellen, ihren Helm zu stehlen und ihn zu verstecken, damit sein vorheriges, geistig instabiles Selbst ihn finden kann. Aufgrund seiner Hilfe für die Kinder stirbt Kim/Mikael [*Kim/Martín*] schließlich, und es ist an den Kindern, den Chronographen bei seiner Aktivierung in der Zukunft zu besiegen.

MYSTERIUM 1: DIE ARCHE

1. **WEIHNACHTEN 1988:** Maschinenteile verschwinden und Tiere werden in der Umgebung von Svartsjölandet [*Boulder City*] entführt. Dahinter steckt der Mathematiklehrer Mikael Haronen [*Martín Hernandez*] – ein seltsamer Einsiedler, der dabei beobachtet wird, wie er mit seinem seltsamen, selbstgebauten Fahrradhelm durch die Stadt schleicht.
2. **DER MATHELEHRER:** In Wahrheit wurde Mikael [*Martín*] Verstand mit dem der Zeitreiseforscherin Kim Johnson vertauscht, die in das Jahr 1969 zurückreiste

(*Mysterium 2 – Sommercamp*), und zwar während der letzten Konfrontation am Ende von *Mysterium 3 – Der Sturm im Stundenglas*.

3. **ZEITANKER:** Kim, nun in Mikael [*Martín*] Körper, versucht, einen alten Zeitanker zu reparieren, um zu sehen, ob sie ihn weit genug stabilisieren kann, um organische Materie in eine andere Zeit und an einen anderen Ort zu transportieren. Sie entführt Tiere und nutzt sie zur Kalibrierung der Maschine.
4. **DER HELM:** Der selbstgebaute Fahrradhelm ist eine Steuereinheit, mit der sich Kims Geist nach Jahren der Verwirrung in Mikael [*Martín*] Gehirn stabilisieren kann. Sobald sie ihn verliert, bricht ihr Verstand wieder zusammen und sie verliert ihr Gedächtnis vollständig.
5. **DIE ZEITBLASE:** Ein mystischer Sturm materialisiert sich auch im dunklen Wasser des Sees. Im Inneren der Blitze und des wirbelnden Sandes [*eisigen Hagels*] ist für einen kurzen Augenblick ein riesiges Magnetenschiff am Himmel zu sehen, bevor die gesamte Erscheinung wieder verschwindet. Der Sturm ist ein Echo in der Zeit der finalen Konfrontation in *Mysterium 3 – Der Sturm im Stundenglas*.

MYSTERIUM 2: SOMMERCAMP

6. **SOMMER 1989:** Sechs Monate sind seit dem Showdown mit Mikael Haronen [*Martín Hernandez*] draußen im dunklen Wasser vergangen. Ruhe senkt sich wieder über die Mälarseln [*Boulder City*] und die Kinder wurden gerade in das großartige Sommercamp auf Adelsö [*Roadrunner-Cove-Sommercamp*] geschickt, wo sie die warmen Sommerwochen mit Spielen und Schwimmen verbringen werden.
7. **ERWACHEN:** Am ersten Morgen des Camps wachen die Kinder auf und spüren, dass etwas nicht stimmt. Sie sind nicht mehr im Jahr 1989. Stattdessen finden sie sich im selben Lager 20 Jahre früher in den Körpern einer anderen kleinen Gruppe von Kindern wieder.
8. **Die FRAU IM KELLER:** Die rücksichtslose 40-jährige Zeitreiseforscherin Kim Johnson hat in reiner Verzweiflung damit begonnen, Experimente an Kindern durchzuführen. Als die gestrengste Ärztin in einem Sommercamp kann sie sich ihre unfreiwilligen Testpersonen beschaffen, indem sie sie betäubt und nachts in einen geheimen Bunker bringt.
9. **DER HELM:** Kim steuert ihre Experimente über den neu gebauten Prototypen-Helm – denselben Helm, den die Kinder bereits sechs Monate zuvor (und 20 Jahre in der Zukunft) auf dem Kopf des Mathematiklehrers Mikael Haronen [*Martín Hernandez*] gesehen haben.



10. **DER MANN IM WALD:** Mikael Haronen [Martín Hernández] reist von Mysterium 1 – *Die Arche* über Mysterium 3 – *Der Sturm im Stundenglas* zurück, um schließlich im Sommercamp von 1969 zu landen. Bevor er sein Gedächtnis wieder verliert, muss er den Kindern helfen, den Steuerhelm der jungen Forscherin Kim Johnson zu stehlen und ihren Experimenten an lebenden Subjekten Einhalt zu gebieten.

MYSTERIUM 3: DER STURM IM STUNDENGLAS

11. **HERBST 1989:** Nach den Sommerferien ist es an der Zeit für die Zeitreiseforscherin Kim, ihr Lebenswerk zu aktivieren. Im vergangenen Jahr hat ihre Forschungsgruppe erfolgreich eine neue Version des Prozessors hergestellt, die erforderlich ist, um die Kontrolle über alle etablierten Zeitanker zu übernehmen. Die Maschine befindet sich in einer riesigen Felsenkammer tief unter dem Wasser des Mälarsees [Lake Mead] – bereit, Strom aus dem vibrierenden Kern des Gravitrons zu beziehen.
12. **DER CHRONOGRAPH:** Als das Gerät gestartet wird, übernimmt die Maschine die vollständige Kontrolle über das Gravitron und kapselt das Forschungsteam in einer beginnenden Zeitblase ein – Risse in Raum und Zeit breiten sich auf den Mälarseln [um den Lake Mead] aus.
13. **DER HELM:** Die Zeitreiseforscherin Kim erkennt schließlich ihren Fehler, ist aber in den Tunneln des Gravitrons gefangen. Sie bittet die Charaktere um Hilfe, um den Chronographen aufzuhalten. Diese Hilfe kommt aus einer unerwarteten Richtung, als eine zukünftige Version von Kim in Form des zeitreisenden Mathematiklehrers Mikael [Martín] für kurze Zeit aus Mysterium 1 – *Die Arche* erscheint und den Kindern die Kontrolle über den Helm überantwortet, bevor er auf seine letzte Reise zurück ins Jahr 1969 und zum Mysterium 2 – *Sommercamp* verschwindet.

KIM JOHNSON, DIE ZEITREISEFORSCHERIN

Die Physikerin und Zeitreiseforscherin Kim Johnson ist eine 60-jährige Frau, die ihr gesamtes Leben daran gearbeitet hat, den Traum von Teleportation und Kontrolle über die Zeit Wirklichkeit werden zu lassen. Sie wurde 1931 im Zentralkrankenhaus in Karlstad [im Seattle General Hospital] geboren, wuchs jedoch nach einer hastigen Scheidung im Sommer 1936 bei ihrer alleinerziehenden Mutter Lisbeth Johnson auf.

1950 erhielt Kim ein Stipendium, mit dem sie an die Universität Princeton ziehen und studieren konn-

te. Sie schloss ihr Studium in Rekordzeit ab und hatte bereits zwei Jahre später mit der Arbeit an ihrem zweiten Abschluss begonnen – diesmal in Maschinenbau an der Universität Stanford. Ihre Experimente nahmen nach einer Studienreise zum Gravitron in Boulder City eine neue Richtung. In den späten 1950ern konzentrierte sie sich darauf, den Zusammenhang zwischen Magnetfeldern, Materialtransformation und zeitlicher Verlagerung zu ergründen – Zeitreisen.



FESTE PUNKTE IN DER ZEIT

Während der frühen Phasen ihrer Forschung stieß Kim auf Probleme dabei, wie Raum und Zeit verankert werden könnten. Die größte Hürde war die Expansion des Universums, die Bewegung von Materie – nichts ist statisch. Sie begann, ihre zukünftige Zeitmaschine als Gehirn zu betrachten, in dem vordefinierte Orte benötigt wurden, um gesicherte Referenzpunkte zu schaffen. Ein Netzwerk von „Ankern“, das sich über viele Jahre erstreckt, wäre die Grundlage für die Fähigkeit der Maschine, neue Positionen in der Zeit zu berechnen.

Kim begann, Maschinen zu konstruieren, deren einziger Zweck es war, einen Ort über einen langen Zeitraum hinweg zu markieren, damit er als Anker fungierte, den die zukünftige Zeitmaschine für ihre Berechnungen verwenden konnte. Diese Anker müssten jahrzehntelang konstant aktiv bleiben, ohne dass Wartungsarbeiten erforderlich würden und jemand sie fände. Aus diesem Grund nutzte Kim während ihrer Karriere jede Gelegenheit, um

zu reisen. Studienbesuche an abgelegenen Instituten und Forschungsreisen in die Wildnis gaben ihr die Möglichkeit, ihre Anker an entlegenen und verlassenen Orten zu errichten.

Anfangs waren die Zeitanker enorme Konstruktionen, die unter Wasser oder in Bäumen im Dschungel versteckt wurden. Im Laufe der Zeit wurden jedoch Verbesserungen in der Miniaturisierungstechnologie entwickelt, die in den 1980ern in einen tragbaren Zeitanker in Form eines großen Rucksacks mündeten.

DAS KLEIN-PROJEKT

Als US-Präsident Dwight D. Eisenhower am 29. Juli 1958 die NASA gründete, änderten sich die Bedingungen für Kim. Anfang der 1960er erhielt sie von der Bundesbehörde eine große Forschungszuwendung, was den ersten tatsächlichen Prototyp einer Zeitmaschine hervorbrachte. Benannt nach dem Mathematiker Felix Klein, einem von Kims großen Vorbildern, begann im Keller ihres Hauses eine mystische Maschine Gestalt anzunehmen.

Frühe Experimente zeigten, dass kleinere Objekte mit hoher Dichte durch die Zeit bewegt werden konnten, aber sämtliche Tierversuche hatten katastrophale Folgen, von denen eine Epidemie stark mutierter Kaninchen im Nationalpark des Lake Mead zeugte.

DIE FINSTERNEN 1960ER

Mit vielen Zeitankern auf der ganzen Welt und einem teilweise funktionierenden Prototypen der KLEIN-Maschine wandte Kim ihr Augenmerk von einfachen Tests größeren Experimenten zu. Ihre Leidenschaft wurde zu Fanatismus. Dank einer umfangreicher Finanzierung durch eine Zusammenarbeit zwischen dem amerikanischen DART und der schwedischen FOA Mitte der 1960er konnte Kim mit der nächsten Phase ihres großen Projekts beginnen. Sie zog nach Schweden und ließ sich in Adelsö nieder [[zog nach Henderson, ein Stück außerhalb von Las Vegas](#)], um ein nahe gelegenes Sommercamps als Tarnung für Experimente an Kindern und Jugendlichen zu nutzen.

In der Rolle der Ärztin und Aufseherin des Lagers legte sie ihre Probanden schlafen und nahm Tests an ihnen vor, bei denen sie versuchte, den Geist der Kinder in andere Körper zu transferieren. Erst im Sommer 1969 führten ihre Versuche zu zufriedenstellenden Ergebnissen, als sie mithilfe eines neu gebauten Steuerhelms erfolgreich Kontakt zu ihrem zukünftigen Ich in einem Sommercamps im Jahr 1989 aufnahm. Ihren Opfern gelang es jedoch, sich zu wehren, und während des Konflikts wurde ihr Steuerhelm gestohlen.

VOM LOOP ZUR FLUT

Das dritte Mysterium spielt entweder im Frühherbst 1989, direkt nach dem Sommercamps, oder möglicherweise mit einer größeren zeitlichen Lücke im Herbst 1994, kurz vor der Schließung des Loops nach dem großen Leck, das in der Region die Bedingungen für die Erweiterung und zugleich auch das eigenständige Rollenspiel *Things from the Flood* schafft.

Die Spieler können das erste und zweite Mysterium als sehr junge Kinder (10-12 Jahre) gespielt haben, die dann in der Zwischenzeit zu Teenagern (15-17 Jahre) herangewachsen sind. Alternativ kannst du die Spieler neue Charaktere erstellen lassen, die Geschwister der früheren Charaktere sind, oder Kinder in unteren Schulklassen, die von den früheren furchtlosen Mysterienlösern gehören.



DIE GEBURT DES CHRONOGRAPHEN

Kim Johnson betrauerte ihr Scheitern, feierte jedoch auch das neu gewonnene Wissen des Experiments. Sie begann sich um weitere Forschungszuschüsse zu bemühen, wurde jedoch wegen ihrer unkonventionellen Methoden diskreditiert. Erst im Herbst 1988 erhielt sie schließlich die volle Finanzierung von der FOA [[von DART](#)], um mit dem Bau ihres finalen Experiments KLEIN-2 in den Tunneln unter Hovgårdsfjärden [[der Las Vegas Bay](#)] zu beginnen. Nur ein Jahr später (sechs Jahre später, wenn du Mysterium 3 stattdessen in *Things from the Flood* ansiedeln möchtest) war die Maschine bereit. Kim hatte sich über ihre gesamte Karriere hinweg auf dieses Experiment vorbereitet. Die Maschine, die sie baute, und die Zeitanker bilden ein zerebrales Netzwerk, das sich über fast 20 Jahre und die gesamte Welt erstreckt. Als die Maschine aktiviert wird, übernimmt sie das Gravitron und verwendet die weltweit verteilten Zeitanker, um ihre eigene und weitere Positionen im Universum zu berechnen. Der Chronograph wird lebendig und die Welt beginnt auseinanderzubrechen.

03

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	13
EINFÜHRUNG DER KINDER	16
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	17
LÖSUNG DES MYSTERIUMS	18
SCHAUPLATZ 1A: DAS FARMHAUS	19
SCHAUPLATZ 1B: DIE JAGDHÜTTE	20
EREIGNIS: DER STURM	21
SCHAUPLATZ 2A: DAS BOOTHAUS	22
SCHAUPLATZ 2B: DER SCHROTTPLATZ	24
GROSSER ÄRGER – ASIMOV	26
KONFRONTATION	26
NACHSPIEL	27
VERÄNDERUNG	28
NSC UND KREATUREN	28



DIE ARCHE

Jonas und Marie blicken über das schwarze Wasser. Beide lehnen über ihren Lenkern, die Mützen tief heruntergezogen, um sich im kalten Dezemberregen warm zu halten; Jonas auf seinem rostigen DBS und Marie mit ihrem brandneuen Monark. Sie wenden sich den Silhouetten der Kühltürme zu, drei dunkle Statuen, bösartige blaugrüne Lichter, dem roten Mast von Turm Eins – und spüren die Vibrationen des Gravitrons im Grundstein.

Dann scheint der Regen für einen Moment aufzuhören. Die Welt hält den Atem an. Plötzlich füllt sich der Himmel wie aus dem Nichts mit dicken Schneeflocken und ... Sand? Der Horizont verschwindet, als ein riesiges Schiff in einem Dunst elektrischer Entladungen erscheint. Ihre Ohren schmerzen, die Luft riecht nach Ozon. Das schwarze Wasser des Sees brodelt, ihre Wangen werden vom Wind rot gepeitscht – und plötzlich ist die gesamte Szene verschwunden.



RIKSENERGI



Die beiden Kinder starren einander mit schlammigen und schneedeckten Gesichtern an. Ihre Münden stehen vor entsetzter Überraschung offen, dann rebelliert der Weihnachtsschinken in ihren Mägen, und sie akzentuieren die Landschaft im Schatten der Kühltürme mit halbverdautem Weihnachtsessen.

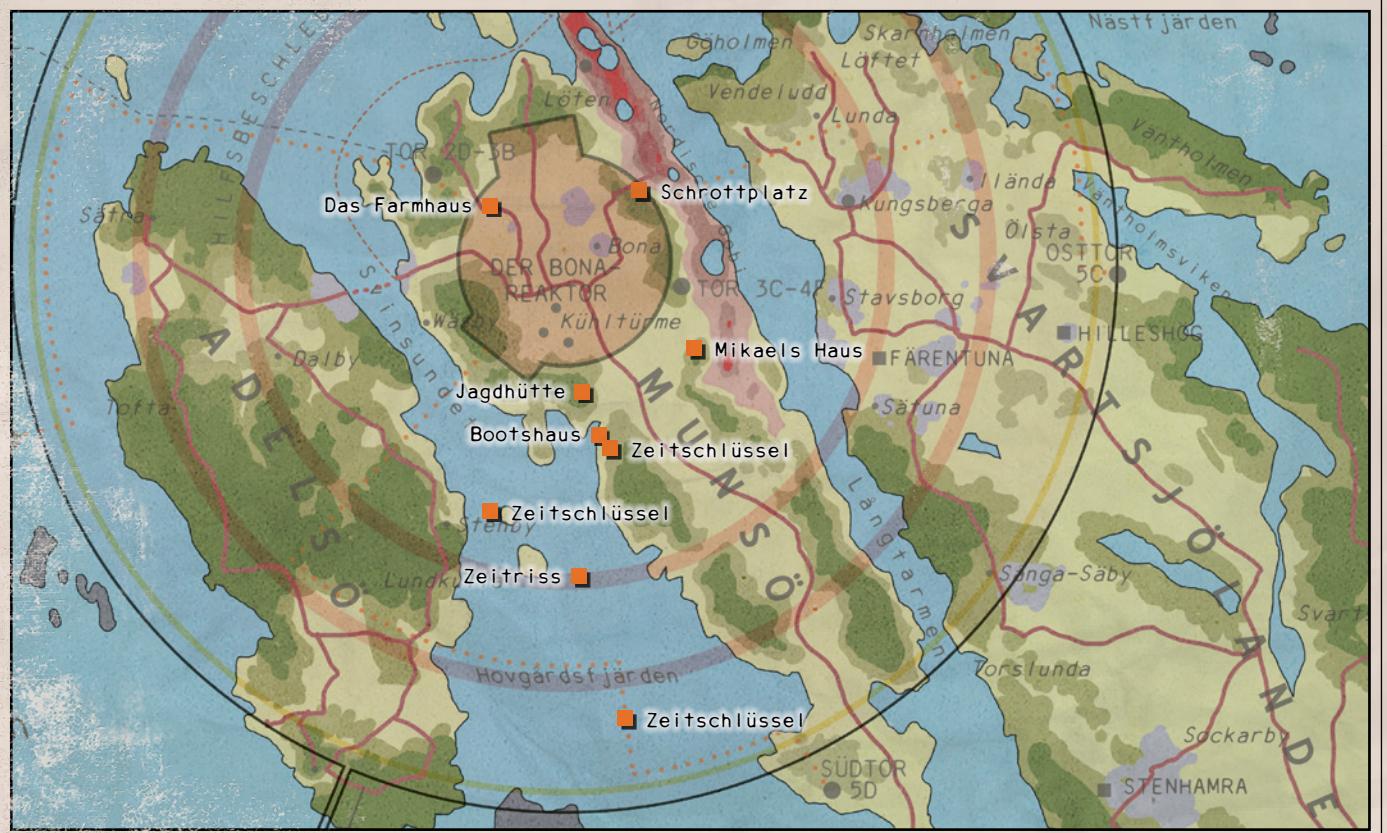
DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM

Etwas Großes steht bevor. Der einsame Mathematiklehrer, der 40-jährige finnisch-schwedische Mikael Haronen ([Lateinamerikaner Martín Hernandez](#)), ist in Wahrheit ein Einsiedler mit großen Plänen. Normalerweise trifft man ihn im Klassenzimmer oder durch die Korridore der Schule schlurfend an. Er wirkt abgelenkt und vergisst oft, seinen auffälligen Fahrradhelm abzusetzen, den er immer bei sich hat, normalerweise auf dem Kopf, obwohl man ihn nur sel-

ten auf einem Fahrrad sieht. Mit seinen ängstlichen Augen, dem nervösen Stottern und seinem fleckigen Spitzbart ist Mikael [Martín](#) ein ständiges Ziel des Spotts der unsensibleren Schüler. Es kursieren Gerüchte, er sei verrückt und wäre in einer Nervenheilanstalt gewesen. Viele nennen ihn hinter seinem Rücken „Kuckuck“, und der Spitzname wird seit kurzem auch von den anderen Lehrern verwendet.

DER PATIENT

Während seiner Zeit als junger Student gegen Ende der 60er hatte Mikael [Martín](#) einen Nebenjob als Lagerberater in einem Sommercamp auf Adelsö ([im Roadrunner-Cove-Sommercamp](#)). Doch es kam zu einem Zwischenfall. Im Sommer 1969 erlitt er während des Lagers eine Psychose und verlor fast vollständig die Wahrnehmung seiner Umgebung (siehe Mysterium 2 – Sommercamp). Die Zeitungen schrieben Artikel über „Mondverrückte“ – darüber, wie die Mondlandung im Fernsehen einige Leute in den Wahnsinn getrieben habe.



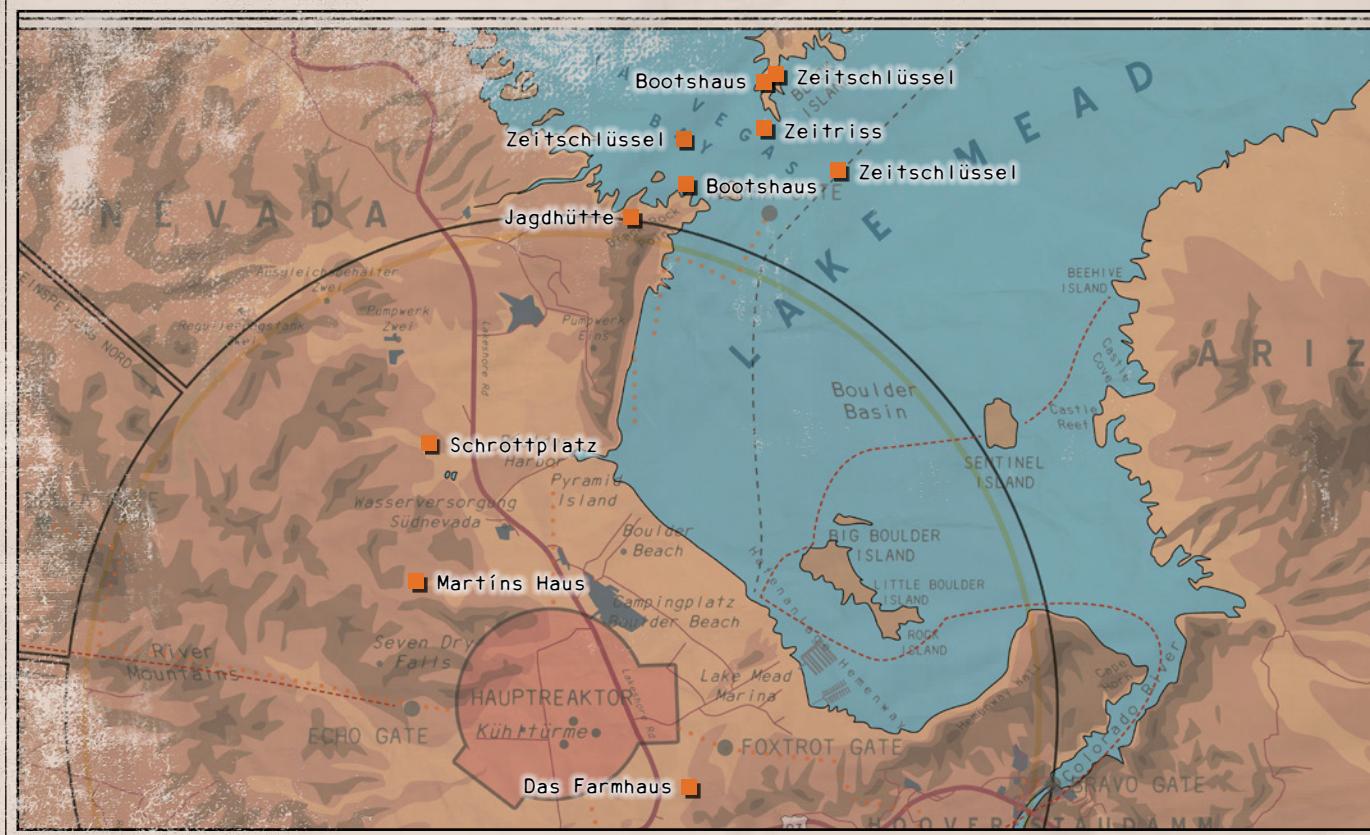
Mikael [Martín] wurde zur Behandlung in die psychiatrische Klinik Beckomberga [Black Hill] eingewiesen und verbrachte die gesamten 70er Jahre abgeschottet von der Außenwelt. Doch in den frühen 80ern, während des Freigangs zur Beerdigung seiner Eltern, geschah etwas. Der geistig verwirrte Patient fand in seinem alten Kinderzimmer einen Steuerhelm. Es war ein unerwartetes Stück unter den Besitztümern, die zu seinen Eltern nach Hause geschickt worden waren, als er 1969 nach dem Sommercamp in die Nervenheilanstalt eingeliefert wurde. Er begann mit anderen zu sprechen und Kontakte zu knüpfen, und es stellte sich heraus, dass er äußerst intelligent war. Die Ärzte vermuteten, dass der Placebo-Effekt des Helms stark genug war, um sein fragmentiertes Gedächtnis offenzulegen. Als die Mittel für psychische Gesundheit gekürzt wurden, war Mikael [Martín] einer von vielen, die ohne Folgemaßnahmen in die Gesellschaft zurückgekehrten. Er nutzte das Erbe seiner Eltern, um sich in einer hochmodernen Villa aus den 60er Jahren in der Nähe der Kiesgrube in der Nordischen Gobi [auf dem Berg oberhalb von Seven Dry Falls] niederzulassen – eine selbst auferlegte Isolation, die den gegenteiligen Effekt dessen hatte, was er sich wünschte und stattdessen die neugierigen Kinder aus der Nachbarschaft anzog. Innerhalb

weniger Jahre war er zurückgekehrt, hatte seine Ausbildung abgeschlossen und eine Anstellung als Mathematiklehrer an der Mittelschule der Gemeinde erhalten.

DER ERFINDER

Seit Mikael [Martin] zu einer gewissen Art von normalem Leben zurückkehren durfte, war er insgeheim von einer Sache besessen, und zwar Maschinen zu bauen – Zeitschlüssel, wie er sie nennt – und sie dann bei Hovgårdsfjärden [der Las Vegas Bay] im Wasser zu verteilen. Es sind bemerkenswert seltsame Dinge: Turbinen mit Schwimmern, die unter der Wasseroberfläche Daten aus ihrer Umgebung sammeln, hergestellt aus alten Maschinenteilen und Altmaterial vom örtlichen Schrottplatz oder von Bauern in der Mälarö-Landschaft [rund um den Lake Mead]. Insgesamt hat er drei Maschinen gebaut, die im Wasser versenkt wurden. Ihr Zweck ist es, einen Punkt in der Mitte von Hovgårdsfjärden [der Las Vegas Bay] zu triangulieren. Einer der Schlüssel befindet sich auf der Insel vor Stenby auf Adelsö [vor Black Rock Point], ein anderer in einem alten Bootshaus in der Sätra-Anlage der FOA auf Munsö [dem DART-Übungsgelände auf Black Island] und der letzte befindet sich im Wasser westlich von Sydport 5D [nordöstlich des Alpha Gate].





Unlängst hat der mysteriöse Erfinder sein Repertoire um eine neue Beschäftigung erweitert – den Raub von Haustieren und anderen zahmen Tieren von Farmen und aus Hinterhöfen. Er hält die Tiere auf dem Schrottplatz und im alten Bootshaus am Wasser, um sie später für Aktivitäten einzusetzen, die irgendetwas mit den Maschinen im Wasser zu tun haben.

DIE REISENDE

Mikael [Martín] ist in Wahrheit nicht er selbst. Sein Körper wurde 1969 von einer Zeitreisenden, Kim Johnson, übernommen, die dann in die Vergangenheit reiste, um sich selbst davon abzuhalten, die Welt mit ihrer neu gestarteten Zeitmaschine zu zerstören (siehe Mysterium 3 – *Der Sturm im Stundenglas*) sowie den Hintergrund der Trilogie in Kapitel 2). Es war ein Unfall. Ihre ursprüngliche Absicht war es, ihren eigenen, jüngeren Körper zu übernehmen, doch irgendetwas ging schief und stattdessen wurde Mikael [Martín] in der Zeit vorwärts geschleudert, als ihr und sein Verstand die Plätze tauschten. Die Zeitreisende Kim konzentriert sich daher auf eine einzige Sache: Sie muss eine stabile Zeitblase schaffen, die es ihrem geliehenen Körper und ihrer Ausrüstung ermög-

licht, durch die Zeit zu reisen. Sie muss den mysteriösen Helm zur endgültigen Konfrontation in Mysterium 3 – *Der Sturm im Stundenglas* transportieren, aber auch in die

SIE IST ER

Um nicht zu verraten, wer Mikael [Martín] wirklich ist, solltest du während des gesamten Abenteuers den Mathematiklehrer so beschreiben, als wäre er voll und ganz Mikael [Martín]. In verwirrenden Situationen wird sich Kim jedoch in der dritten Person auf ihr fanatisches ehemaliges Ich beziehen: „Ich muss sie aufhalten, sonst wird es eine Katastrophe geben!“ Sie versucht, sich selbst aufzuhalten.



SCHLÜSSEL UND ANKER

Die selbstentwickelten Konstruktionen, die hier als „Zeitschlüssel“ bezeichnet werden, sind tatsächlich einfachere Versionen eines Zeitankers. Sie werden nicht verwendet, um einzelne Zeitblasen zu erzeugen, sondern eher als eine Art Käfig, um das gewaltige Ereignis einzuschließen, das die Mälarinseln [Lake Mead] in der Zukunft zu zerstören droht. Während der nächtlichen Aktivierungen fixieren sie einen Punkt mitten in Hovgårdsfjärden [der Las Vegas Bay] – eben jenen Ort der finalen Konfrontation.



Vergangenheit reisen, um den Kindern (den Charakteren) zu helfen, deren Gedanken in einem makabren Zeitexperiment ausgetauscht wurden. Um Erfolg zu haben, muss sie die Schlüssel vervollständigen und ihre Fähigkeiten mit Hilfe der entführten Versuchstiere testen.

SCHLECHTES WETTER

In den Tagen vor den Weihnachtsferien führt Mikael [Martín] immer mehr Versuche durch. Jedes Mal, wenn er

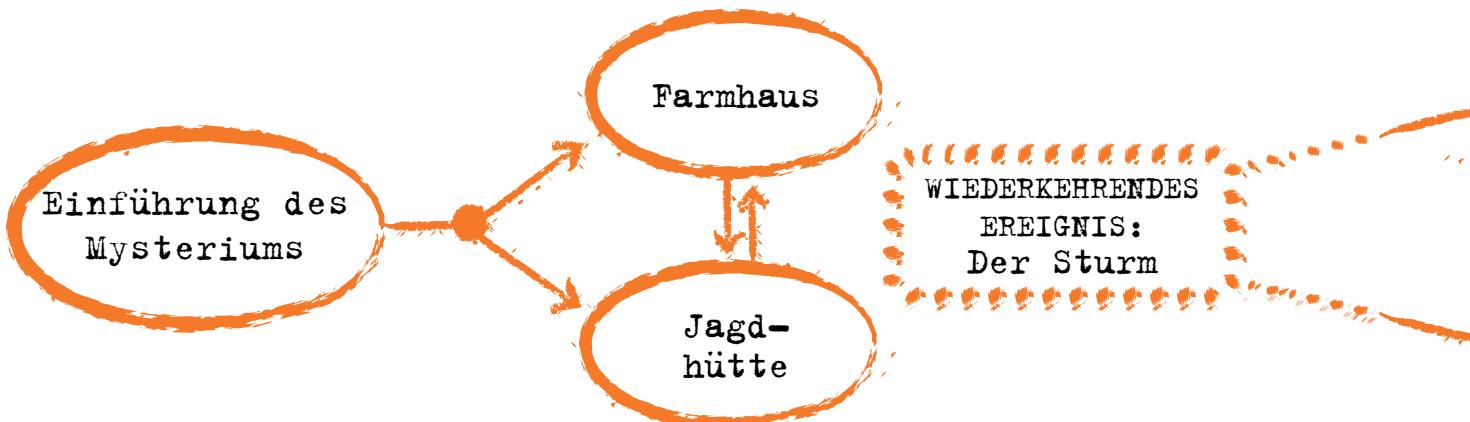
seine drei Zeitschlüssel aktiviert, erzeugt er für kurze Zeit eine Zeitblase im Wasser, die ein riesiges Magnetenschiff anzieht. Das Schiff steckt in einem mysteriösen Sturm fest und droht, in den See zu stürzen. Anfangs erfolgen diese Ereignisse alle zur selben Zeit. Erst nach der Konfrontation stabilisiert Mikael [Martín] die Zeitblase erfolgreich lange genug, um sich zu lösen und durch das Portal zu treten.

EINFÜHRUNG DER KINDER

Wir schreiben das Jahr 1988. Die Weihnachtsferien stehen vor der Tür, trotz des milden Wetters mit seinem ständigen Nieselregen. Nach dem morgigen Schulschluss sind die Kinder befreit von Mathematikunterricht, Vokabeltests und verkochtem Schuleessen. Bald ist es Zeit für Geschenke, Fleischbällchen [Truthahn], geräucherten Schinken, Lebkuchen und Süßigkeiten. Familien kommen zusammen. Oma und Opa werden vom Bahnhof in Stockholm [Flughafen außerhalb von Las Vegas] abgeholt. Ein bereits beschwipster Onkel ist mit seiner neuen Frau angekommen. Die Cousins und Cousinen reisen von nah und fern an.

Düstere Untertöne liegen unter Weihnachtsvorbereitungen und Familienstress. Manch einer kann sich schon vor den Feiertagen nicht von Bier und Alkohol fernhalten. Bei einigen Familien ist das Geld für Essen und Geschenke knapp, bei anderen sitzen alleinerziehende Eltern nach einer kürzlich erfolgten Scheidung verbittert allein zuhause.

Doch es ist noch mehr im Busch. Gerüchte machen die Runde, dass jemand – oder etwas – Haustiere entführt. Jedenfalls sind viele Katzen und Hunde aus der Nachbarschaft verschwunden, und die Bauern beschweren sich



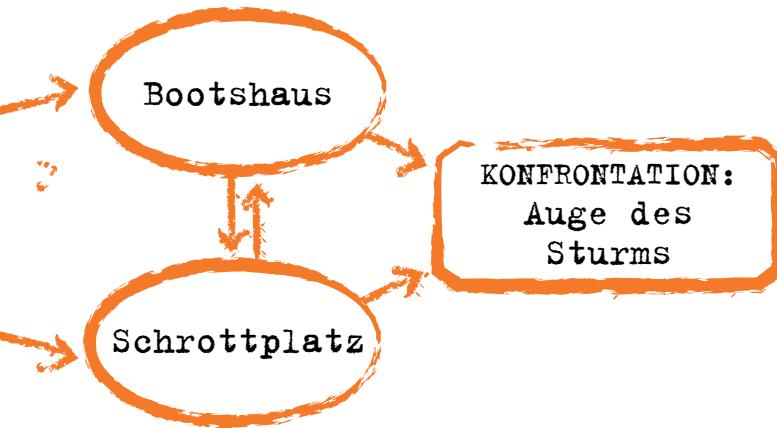
ZUSAMMENFASSUNG

- In den letzten Jahren hat der Mathematiklehrer drei Maschinen gebaut, die im See platziert wurden.
- Ihre Aktivierung lässt den Absturz eines Magnettrinschiffes aus der Zukunft über dem See erscheinen.
- Der Mathematiklehrer will das Zeitportal stabilisieren und führt Tierversuche durch, um dies zu erreichen.
- Sein Steuerhelm muss durch die Zeit in die Zukunft transportiert werden, um den Unfall zu verhindern.



über zunehmende Angriffe von Füchsen [Kojoten]. Darüber hinaus gab es in den letzten Monaten ungewöhnlich viele Einbrüche. Ersatzteile, Werkzeuge, Heimelektronik und andere Kleinigkeiten sind aus den Garagen, Kellern oder Sommerhäusern der Leute verschwunden.

Ansonsten gab es im Spätsommer und Herbst immer wieder vereinzelte positive Nachrichten für die Mitarbeiter des Loops. Eine Aufstockung der Forschungsgelder bedeutet auch, dass die Neueinstellungen bei der FOA [DART] und Riksenergi [DARPA] zugenommen haben.



Das Gravitron wird erweitert, von einem neuen goldenen Zeitalter der Industrie ist die Rede.

STRESSIGER TAG

Platziere die einführenden Alltagsszenen der Kinder am Abend vor dem letzten Schultag inmitten von Stress und Schwierigkeiten. Sorge dafür, dass die Kinder zwischen ihren Eltern hin- und hergerissen werden. Du kannst dich später mit deinen Freunden treffen. Zuerst müssen wir Oma abholen/den Schinken kochen. Tröste deine Schwester, du weißt, wie sehr sie ihre Katze mochte. Die Kinder wollen sich dringend treffen und über die vermissten Haustiere reden, aber es scheint unmöglich. Wenn einige der Kinder ein Haustier besitzen, wie einen Hund oder eine Katze, oder auf einem Bauernhof leben, sind sie höchstwahrscheinlich betroffen. Ein Tier ist verschwunden, das Kind ist traurig, doch keinen der Erwachsenen scheint das zu interessieren. Alle freuen sich darauf, sich morgen in der Schule zu treffen und vor allem zum Geheimversteck zu gehen, wenn die Ferien anfangen.

EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS

Der Schultag endet, als Schulleiterin Lisa Andersson [Liz Anderson] allen in der Aula frohe Weihnachten wünscht. Einige der Kinder hatten kurz zuvor eine Mathematikstunde bei dem etwas seltsamen Mikael „Kuckuck“ Haronen [Martín „Kuckuck“ Hernandez], andere hatten möglicherweise vor dem Ende des Schultages eine Freistunde und wieder andere endeten mit einer Nähstunde bei Märta Höök [Margaret Hirsch] – der mit den leuchtend roten Haaren und den langen Fingernägeln. Die Kinder strömen auf den Schulhof und versuchen ihre Freunde zu finden. Einige der Mobber der Schule lachen und schneiden hässliche Grimassen hinter dem Rücken des Mathematiklehrers, als er an ihnen vorübergeht. Er trägt zu kurze Hosen und wie immer seinen merkwürdigen Fahrradhelm.

Die Kinder treffen sich auf dem Schulhof und gehen zusammen zum Geheimversteck. In den letzten Tagen haben sie Hinweise, Beweise und Gerüchte von anderen Kindern in der Schule gesammelt.

HINWEISE

Verteile einen oder mehrere Hinweise an jedes der Kinder. Lass sie sich über ihre „Beweise“ und Verdächtigungen austauschen und gemeinsam einen Plan schmieden, was sie erreichen wollen, bevor sie zum obligatorischen Abendessen nach Hause müssen.



ZWISCHEN DEN STANDORTEN

Jeder Tag der Weihnachtsferien wird beherrscht von weihnachtlichen Pflichten und Familienessen sowie gehetzten Geschenkeinkäufen und Schlägern mit viel zu viel Freizeit. Verwende einige der folgenden Ereignisse, um die Zeit zwischen den Schauplätzen interessanter zu gestalten.

- **LEBKUCHENBACKEN:** Der Jugendclub organisiert für die Schüler ein großes Lebkuchenbacken. Während des Backens geraten die Dinge außer Rand und Band: Essensschlachten, anderer Kinder Teig wird verschalzen und es gibt Gerangel um den Ofen. Alles wird von einer kleinen Gruppe von Eltern geleitet, die den Jugendclubleiter Markus Kulle [Marcus Cale] unterstützen.
- **DEN BAUM SCHMÜCKEN:** Die heutige wichtige Aufgabe ist es, den Tannenbaum zu schmücken. Von dem Kind wird erwartet, dass es zum Mittagessen zu Hause ist und dann in Ruhe (und Langeweile) zusammen mit der Familie oder allein mit seinen Eltern leise darüber plaudert, wo alles am Baum hängen soll. Papa hat versucht, Punsch zu machen und trinkt nachmittags allmählich immer mehr davon.
- **MASCHINENTEILE:** Während des Vormittags sind unten am See mehrere große Metallbleche sowie Elektronik und Kabel an Land gespült worden. Außerdem finden die Kinder in diesem Treibgut die Überreste eines Käfigs.
- **NACH TIERN SUCHEN:** Bei mehreren Gelegenheiten treffen die Kinder andere Kinder und Erwachsene, die auf der Suche nach ihren verlorenen Katzen und Hunden handgeschriebene Zettel oder kopierte Flugblätter aushängen.
- **DIE BANDE:** Die Kinder sehen eine Bande älterer Teenager, welche die Plakate über die vermissten Tiere abreißen oder jemandes Katze in einen Käfig sperren und mit langen Stöcken auf die Metallstangen einschlagen.
- **BÖSARTIGE KINDER:** Einige Klassenkameraden radeln vorbei und fragen die Kinder, ob sie sich am Haus des Mathematiklehrers bei der Nordischen Gobi [auf dem Berg über Seven Dry Falls] treffen möchten. Sie planen, die Fenster mit Eiern zu bewerfen und Feuerwerkskörper im Briefkasten zu zünden.
- **HUNDEFALLE:** Draußen auf einem Feld sehen die Kinder einige Hunde, die an etwas herumschnüffeln – einem Käfig, der halb im Boden vergraben ist und ein frisches Stück Fleisch enthält.

- **HÜHNERSTALL:** Margit Nilssons [Marge Nelsons] Farm außerhalb von Wäsby [bei der Hoover Dam Lodge] wurde von Füchsen [Kojoten] angegriffen. Es gibt nur noch einen Hahn im Hühnerstall und eine der Stallkatzen, Zorro, ist verschwunden. Der Hinweis führt zu Schauplatz 1A: Das Farmhaus.
- **PERD:** Nellan Andersson [Nina Anderson], eines der weniger beliebten Mädchen an der Schule, das Pferde mag, war in der vergangenen Woche äußerst traurig. Ihr Lieblingspferd, Saga, ist von der Weide vor Margits [Marges] Farm ausgerissen. Dieser Hinweis führt ebenfalls zu Schauplatz 1A: Das Farmhaus.
- **DIE HUNDE:** In den letzten Wochen sind mehr Hunde vor Geschäften und im Wald verschwunden. Das Kind hat mehrere Abende lang versucht, vor dem Lebensmittelgeschäft auf der Lauer zu liegen, jedoch ohne Erfolg. Jetzt hat sie gehört, dass Daniel Lang [Dan Lane], einer der Jäger der Gegend, auch seinen Jagdhund Pedro oben bei der alten Jagdhütte verloren hat. Dieses Gerücht kann an Schauplatz 1B untersucht werden: Die Jagdhütte.
- **RIESENSPINNE:** Rasmus aus der 9B sagt, er habe eine Riesenspinne, „Kankra“ [„Shelob“], bei der alten Jagdhütte gesehen. Sie zischte und war mit Blättern und Zweigen bedeckt. Dieser Ort liegt in der Nähe von Schauplatz 1B: Die Jagdhütte.
- **OPFER IM WALD:** Während einer Mathestunde hat das Kind aufgeschnappt, jemand würde Tiere fangen und okkulte Blutrituale im Wald durchführen, um böse Dämonen zu beschwören. Die Gerüchte besagen, dass das Gebiet in der Nähe von Schauplatz 1B liegt: Die Jagdhütte.

LÖSUNG DES MYSTERIUMS

Nach der Einführung können die Kinder an einigen der Orte, auf welche die Gerüchte hinweisen, mit ihren Nachforschungen beginnen. Es ist eindeutig etwas mit verschiedenen Tieren in der Gegend passiert, was durch die Menge an Plakaten mit „verlorenen“ oder „vermissten“ Tieren am Schwarzen Brett im Lebensmittelgeschäft bestätigt wird.

Dieses Mysterium besteht aus drei Teilen. Zuerst untersuchen die Kinder die Gerüchte auf weitere Hinweise. Abends erleben sie auf dem Heimweg einen Zeitraum, in dem der Gauß-Frachter Mg/S Susi Talvi („Der Winterwolf“) in einem gewaltigen Sturm abstürzt. Dieses Ereignis wiederholt sich dann jede Nacht, was zum zweiten Teil überleitet, wenn sie entdecken, dass Mikael „Cuckoo“ Haronen [Martín „Cuckoo“ Hernandez] etwas damit zu tun hat. Sobald sie schließlich

COUNTDOWN

Die folgenden Ereignisse sind Dinge, die der Mathematiklehrer tut, um sein Experiment zu testen. Einige von ihnen sollten von den Kindern entdeckt werden, während sie das Mysterium untersuchen. Du kannst ganz einfach Aktivierungen hinzufügen oder entfernen, wenn du der Meinung bist, dass die Kinder mehr oder weniger Zeit für das Szenario benötigen.

1. TAG 1, DAS EXPERIMENT: Nach Schulschluss eilt der Mathematiklehrer nach Hause, um Werkzeuge zu holen. Er fährt mit seinem Fahrrad beim Schrottplatz vorbei und holt sich Elektronikteile, bevor er zum alten Bootshaus an SCHAUPLATZ 2A: DAS BOOTSHAUS fährt.
2. DIE ERSTE AKTIVIERUNG: Er hat mehrere Hühnerkäfige im Bootshaus und senkt einen bereits gebauten Zeitschlüssel hinab. Wenn die Maschine aktiviert wird, tritt das Phänomen mit dem abgestürzten Gauß-Frachter über dem See zum ersten Mal auf. Siehe EREIGNIS: DER STURM. Die Hühner verschwinden für einen Moment, kehren dann jedoch tot zurück.
3. TAG 2, VORBEREITUNGEN: Tagsüber begräbt der Mathematiklehrer die toten Tiere bei der Jagdhütte und geht dann zum Schrottplatz, um ein Floß und einige neue Käfige zu bauen und zusätzliche Teile für die Maschinen zusammenzusuchen.
4. TAG 2, REPARATUREN: Er überlässt es seinem umprogrammierten Roboter, das Floß später am Abend aufs Wasser hinaus zu bringen, während er an der örtlichen Tankstelle ein Auto mit einem überdachten Anhänger mietet. Damit transportiert er das gestohlene Pferd, das er in seiner Garage versteckt hatte.
5. DIE ZWEITE AKTIVIERUNG: Der Mathematiklehrer rudert mit dem schwimmenden Pferd im Schlepptau in die Mitte des Gewässers hinaus und bindet es an das Floß. Dann geht er ins Bootshaus und platziert Käfige mit zwei Katzen und einem Hund neben die Maschine. Er aktiviert den Zeitschlüssel mit seiner Fernbedienung. Der Absturz erscheint abermals – diesmal länger. Im Bootshaus sind die Katzen verschwunden, der Hund ist tot. Während der Nacht bringt er das Boot zum Floß und stellt fest, dass das Pferd ebenfalls verschwunden ist.
6. TAG 3, NEUE TEILE: Er arbeitet die ganze Nacht lang fieberhaft, um zu überprüfen, was mit den Kernen der Zeitschlüssel nicht in Ordnung sein könnte. Sie funktionieren fast.
7. TAG 3, ANPASSUNGEN: Tagsüber werden drei neue Kerne gebaut und ein einfacherer Test auf dem Schrottplatz durchgeführt. Ein Tier wird in einer Zeitschleife gehalten, in der es stirbt, wieder aufersteht und dann wieder stirbt. Siehe SCHAUPLATZ 2B: DER SCHROTTPLATZ.
8. TAG 3, VORBEREITUNGEN: Der Mathematiklehrer platziert am Nachmittag Käfige mit Haustieren und Hühnern an allen drei Zeitschlüsseln und trifft letzte Vorbereitungen. Er packt seine Sachen zu Hause zusammen, bereitet den Helm vor und füllt einen Rucksack mit Ausrüstung. Wenn er von den Kindern entdeckt wird, nutzt er den Roboter zu seinem Schutz.
9. DIE DRITTE AKTIVIERUNG: Der Absturz wird erneut aktiviert. Er geht hinaus ins Auge des Sturms, genau dorthin, wo das Schiff in den See stürzt, um in die Zeitblase zu treten und in die Zukunft zu reisen. Siehe KONFRONTATION.

von seinem umprogrammierten Roboter Asimov entdeckt wurden, beginnt der dritte Teil, in dem er auf den See hinaus flüchtet, um seine Mission abzuschließen.

SCHAUPLATZ 1A: DAS FARMHAUS

Etwas nördlich von Wäsby, in der Nähe von Gate 2D-3B [der Hoover Dam Lodge, in der Nähe des Foxtrot Gate], steht ein großes Bauernhaus. Es gehört zwei Kindheitsfreundinnen, Margit Nilsson [Marge Nelson] und Johanna Strid [Joan Sheedy], einem Ehepaar mittleren Alters, das im Sommer gerne Besucher zu einer Tasse Kaffee oder ein wenig Saft und Zimtschnecken unter der großen Eiche draußen im Hof einlädt (einem stattlichen Baum, in dessen Stamm „M + J“ in den Stamm geritzt wurde). Die Farm besteht aus einem Haus mit einer riesigen Veranda und einem angeschlossenen Gewächshaus sowie verschiedenen Wirtschaftsgebäuden: Eine Scheune mit Kühen, ein kleiner Stall mit angeschlossener Weide, ein Hühnerstall und ein großes Stück Land, auf dem Johanna [Joan] mit alten Maisarten experimentiert. Dieser Anbau verbirgt auch teilweise ihre Experimente mit Cannabis.

Als die Kinder die Farm besuchen, ist das Paar spürbar gestresst. Es ist nicht der finanzielle Verlust der Tiere, der sie so sehr aufregt, sondern die Tatsache, dass viele von Johannas [Joans] Sicherheitssystemen kaputt gegangen sind oder abgeschaltet worden zu sein scheinen. Sie fragen sich, ob es sich um eine Art Hassverbrechen handeln könnte – ob jemand in der Nachbarschaft versucht, ihre Arbeit zu sabotieren und sie zum Wegziehen zu zwingen. Um die Erlaubnis zu bekommen, die Orte zu untersuchen, ohne in der Gegend herumsCHLEICHEN zu müssen, muss jemand CHARME einsetzen, um das Farmerinnenpaar zu überzeugen.

HINWEISE

Den Nilssons [Nelssons]-Hof hat es in letzter Zeit schwer getroffen. Ein Pferd ist fort, ebenso die Katze Zorro und alle Hühner im Hühnerstall. Die Kinder können entweder würfeln, um mehr über die zusammenhängenden Geschehnisse herauszufinden, oder sie können an jedem Schauplatz würfeln.

- **DER HÜHNERSTALL:** Der Hühnerstall ist gut gesichert, ausgestattet mit Bewegungsmeldern, tief in den Boden eingegrabenen hohen Zäunen und elektronischen Schlossern an allen Klappen. Einige Hühner sind vor einer Woche verschwunden, und jetzt, nur wenige Tage später, sind auch die restlichen fort, insgesamt zwölf. Nur der Hahn ist noch übrig. Wenn sie erfolgreich **UNTERSUCHEN**, können die Kinder Stiefelabdrücke im Ton finden und feststellen, dass die Detektoren defekt sind. Ein Bonuseffekt beim Wurf offenbart Luftgewehrku geln im Ton – jemand hat auf die Detektoren geschossen, um sie zu zerstören.
- **DER STALL:** Im Stall sind einige von Johannas [Joans] sprachgesteuerten, selbstöffnenden Türen und drei Überwachungskameras installiert. Mit erfolgreichem **TÜFTELN** oder **RECHNEN** kann ein Kind erkennen, dass die Kameras mit Luftgewehren beschossen wurden. **UNTERSUCHEN** offenbart Hufspuren, denen zufolge das Pferd durch das Hintertor geführt wurde, und **PROGRAMMIEREN** zeigt, dass die sprachgesteuerten Türen gehackt wurden.
- **SPUREN:** Die Spuren im Staub beim Hühnerstall oder Stall können ein Kind mit einem Wurf auf **UNTERSUCHEN** (oder dem Bonuseffekt eines früheren Wurfs) zu einem staubigen Wendehammer jenseits des nächsten Hügels führen. Es gibt Spuren eines Autos mit einer Art Anhänger und einige schwache Hufabdrücke des vermissten Pferdes.
- **DER MIETWAGEN:** Wenn das Kind mehr über das mysteriöse Auto herausfinden möchte, kann ein Wurf auf **BEGREIFEN** oder **KONTAKT** verwendet werden, um mehrere Tankstellen zu finden, die in den letzten Tagen Wagen mit Anhängern vermietet haben. Du kannst entweder festlegen, dass in letzter Zeit zu viele Wagen gemietet wurden, um der Spur weiter zu folgen, oder du kannst eine Liste von Verdächtigen erstellen, auf der auch der Mathematiklehrer erscheint.

**SCHAUPLATZ 1B:
DIE JAGDHÜTTE**

In dem Wald, der sich von Wäsby bis zum hohen Zaun der FOA in der Sätra-Anlage erstreckt [dem Land zwischen Pumpstation Eins und DARTs Absperrungen bei Black

Rock Point], liegt eine alte Jägerhütte mit einem angebauten Holzturm. Sie wird hauptsächlich von einigen örtlichen Jägern im Auftrag von Riksenergi [DARPA] genutzt, da Wildtiere eine Gefahr für die technischen Anlagen in der Region darstellen können. Die Hütte ist einfach und gleicht am ehesten einem kleinen Holzschuppen, in dem es ein Etagenbett für Schlafsäcke, einen Tisch und zwei Stühle, eine Gaskochplatte mit einem Topf und einer Wasserflasche, einen Schrank mit einfachen Vorräten, eine Karte, einen Kompass und Streichhölzer sowie eine Schachtel mit Nüssen und Energiesnacks gibt. Du kannst die Kinder diese mittels **UNTERSUCHEN** finden lassen oder nachdem sie ausdrücklich sagen, wo sie sich umsehen.

HINWEISE

Der Mathematiklehrer Mikael [Martín] nutzt die Jagdhütte später als Zwischenlager für leere Käfige und hat auch einige der toten Tiere in der Nähe begraben, doch die Hinweise ergeben sich erst nach der ersten Nacht. Bis dahin können vor allem Spuren gefunden werden, zum Beispiel mit **UNTERSUCHEN** oder **EINFÜHLEN** (für den Hund):

- **HUNDESPUREN:** Die Hütte selbst enthält keine konkreten Spuren. Wenn sie den Jäger Daniel Lang [Dan Lane] kontaktieren, erzählt er ihnen, dass er vor ein paar Nächten in der Hütte übernachtet und dass sein Hund Pedro draußen unter der Treppe geschlafen hat. Draußen können die Kinder Spuren finden, das Pedro vor der Hütte Wache gehalten hat. In der Nähe einiger Bäume scheint der Hund jedoch zusammengesunken zu sein. Es gibt Fußspuren rund um den Ort, die in den Wald führen. Ein Bonuseffekt bei **UNTERSUCHEN** kann verwendet werden, um Luftgewehrpfähle zu finden (und mit **BEGREIFEN** kann an ihren Spitzen Schlafmittel gefunden werden) sowie Fußabdrücke, die zu einer Stelle führen, an der jemand ein Fahrrad abgestellt zu haben scheint.
- **SPUREN IM WALD:** Ein Stück von der Hütte entfernt ist alles voller Bäume. Oben auf einem Hügel kann ein untersuchendes Kind tiefe Abdrücke im Boden finden. **RECHNEN** zeigt, dass sie von irgendeiner Art Maschine stammen müssen. Sie muss vierbeinig und groß sein, mit einigen Metern Abstand zwischen den Beinen. (Es handelt sich dabei um den Roboter, der zum und vom Bootshaus gegangen ist.) Eine zusätzliche Sechs bei diesem Wurf bedeutet, dass das Kind den Spuren zu den hohen Zäunen der FOA [von DART] folgen kann, aus dem ein großes Stück herausgeschnitten wurde, damit jemand hindurchgelangen konnte. Wenn jemand den beschädigten Zaun beiseitezieht, ist das Loch fast groß genug, dass ein kleines Auto hindurchfahren könnte. Für insgesamt zwei Bonuseffekte kann





das Kind den Spuren bis zum Wasser bei Svinsundet [Black Rock Point] folgen, wo sie zu verschwinden scheinen.

- **(SPÄTER) KÄFGE:** Nach der ersten Nacht können die Kinder in der Jagdhütte leere Käfge finden. Der Mathematiklehrer hat sie auf dem Schrottplatz zusammengeschweißt und dann hier gelagert, bevor er sie zum Bootshaus bringt.
- **(SPÄTER) HAUSTIERFRIEDHOF:** In einem Hain wenige hundert Meter von der Hütte entfernt hat Mikael [Martín] die Tiere begraben, die bei seinem ersten Experiment eingegangen sind. Es sind einige der Hühner, die scheinbar von innen nach außen gekehrt wurden, sowie einige ältere Kadaver von zwei Hunden und einer Katze.

EREIGNIS: DER STURM

Am Abend, nach einem langen Tag voller Ferienaktivitäten und Ermittlungen, geraten die Kinder in den mysteriösen Sturm. Mikael [Martín] aktiviert seinen Zeitschlüssel um 21 Uhr, wenn die meisten Menschen in der Gemeinde zu Hause sind. Wenn du magst, kann ein misslungener Wurf an den Schauplätzen 1A und 1B oder die Tatsache, dass sie möglicherweise beide Schauplätze aufgesucht haben, dafür sorgen, dass die Kinder zu spät dran sind. Nun haben sie es eilig, nach Hause zu kommen, und mit Sicherheit warten viele besorgte oder wütende Eltern auf sie. Un-

terwegs kommen die Kinder am Wasser vorüber, wo sich Folgendes abspielt:

Den ganzen Tag über hing ein unablässiger Nieselregen wie eine Decke über dem See – drückend und windstill. Eure Handschuhe und Schneeschuhe sind durchnässt und eure Mägen knurren. Es ist spät am Abend und eure Eltern machen sich wahrscheinlich schon Sorgen.

Unvermittelt versiegt der Regen für einen Moment. Die Welt hält den Atem an und alles ist ruhig. Dann füllt sich der Himmel wie aus dem Nichts mit dicken Schneeflocken, peitschendem Wind und ... Sand? Ihr bekommt Sand in den Mund, während eure Wangen vom Wind gepeitscht werden. Ein scharfer Blitz erhellt den Himmel und dann ist alles dunkel. Das Licht am Horizont und in den kleinen, beleuchteten Hütten auf der anderen Seite des Wassers verschwinden.

Ein gewaltiges Schiff erscheint in einem Dunst elektrischer Entladungen. Mehrere hundert Meter lang. Metall verzieht sich, Teile lösen sich und stürzen ins brodelnde Wasser. Eure Ohren schmerzen und die Luft riecht nach Ozon. Die Maschine scheint mit einem metallischen Dröhnen abzustürzen ...

Und dann ist die gesamte Szene verschwunden. Der Wind legt sich. Das einzige, was übrigbleibt, sind ein paar Schneeflocken, die im Nieselregen rasch schmelzen, und mit Schlamm bedeckte Kleidung.



VERMISSTE KINDER

Wenn die Kinder draußen bleiben, rufen ihre Eltern die Polizei und machen sich auf, um nach ihnen zu suchen. Ein fehlgeschlagener Wurf eines der Kinder kann dazu führen, dass es von der Polizei gefunden und nach Hause gebracht wird. Du kannst die Polizei und die suchenden Eltern als Ärger verwenden, wenn die Kinder sich weiterhin verstecken wollen. Je weiter sie ihre Rückkehr nach Hause hinauszögern, desto größer ist das Risiko, dass sie für die nächsten Tage Hausarrest bekommen. Gib allen Kindern am Abend schwierige Alltagsszenen mit ihren Eltern. Wenn sie allerdings sofort nach Hause gehen, bekommen sie trotzdem Ärger wegen ihrer schmutzigen Kleidung.



RIKSENERGI

Nach diesem Ereignis fühlen sich alle Kinder körperlich krank. Sie übergeben sich, haben Gelenkschmerzen, jemand bekommt Nasenbluten und die übrigen leiden unter heftigen Kopfschmerzen. Sie sind nass und durchgefroren. Sie wissen nicht, was passiert ist, und können entweder jetzt nach Hause gehen und am nächsten Tag hierher zurückkehren oder sie können sich noch mehr verspäten.

WEITERE AKTIVIERUNGEN

Der Mathematiklehrer wird seine Zeitschlüssel jeden Abend aktivieren, bis er entscheidet, dass sie stabil genug sind, um durch die Zeit zu reisen. Bei jedem Mal werden die Intervalle länger. Am ersten Abend sehen die Kinder lediglich, wie sich das Schiff materialisiert. Danach kann es so weit gehen, dass es gerade eben auf die Wasseroberfläche trifft, und wiederum danach kann es anfangen zu sinken. Bei der letzten Aktivierung wird der Absturz in einer wiederholten Zeitschleife gehalten, damit man das Schiff draußen auf dem See erreichen kann. Siehe Konfrontation.

HINWEISE

- **SCHLAMMIGES WASSER:** Unten am See ist das Wasser trüb und voller Sand oder Schlick. Sogar die Bäume in der Umgebung scheinen mit feuchtem Schlamm

bedeckt zu sein. Wenn sie den Schlamm **UNTERSUCHEN**, erfahren die Kinder, dass er nicht aus dem Sand der Mälarinseln besteht. Er hat eine völlig andere Mineralzusammensetzung (vom Lake Mead).

- **EISCHOLLEN:** Ein Stück weiter draußen im Wasser treiben mehrere Eisschollen, die langsam schmelzen. Diese sind besonders interessant, wenn das Mysterium am US-Loop spielt.
- **TAG 2, DAS MOTORBOOT:** Kurz vor der zweiten Aktivierung hören die Kinder ein Motorboot draußen auf dem Wasser. Es bewegt sich in Richtung Ufer und kann bis zu einem alten Bootshaus auf dem zugangsbeschränkten Testgelände der FOA [von DART] verfolgt werden. Wenn die Kinder in der Nähe bleiben, wird der Lehrer umhergehen und alle Zeitschlüssel überprüfen.
- **DER COUNTDOWN:** Verwende den Countdown (Seite 19), um vor und nach jeder Aktivierung Hinweise hinzuzufügen. Die Kinder sollten in der Lage sein, das Motorboot, den Mathematiklehrer und den Roboter zu entdecken, wodurch sie Zugang zu Schauplatz 2A: Das Bootshaus und Schauplatz 2B: Der Schrottplatz erhalten. Ab Tag 2 besteht außerdem ein großes Risiko, dass Mikael [Martín] seinen Roboter als Wache bei sich hat oder damit er ihm bei schweren Arbeiten hilft.

SCHAUPLATZ 2A: DAS BOOTSHAUS

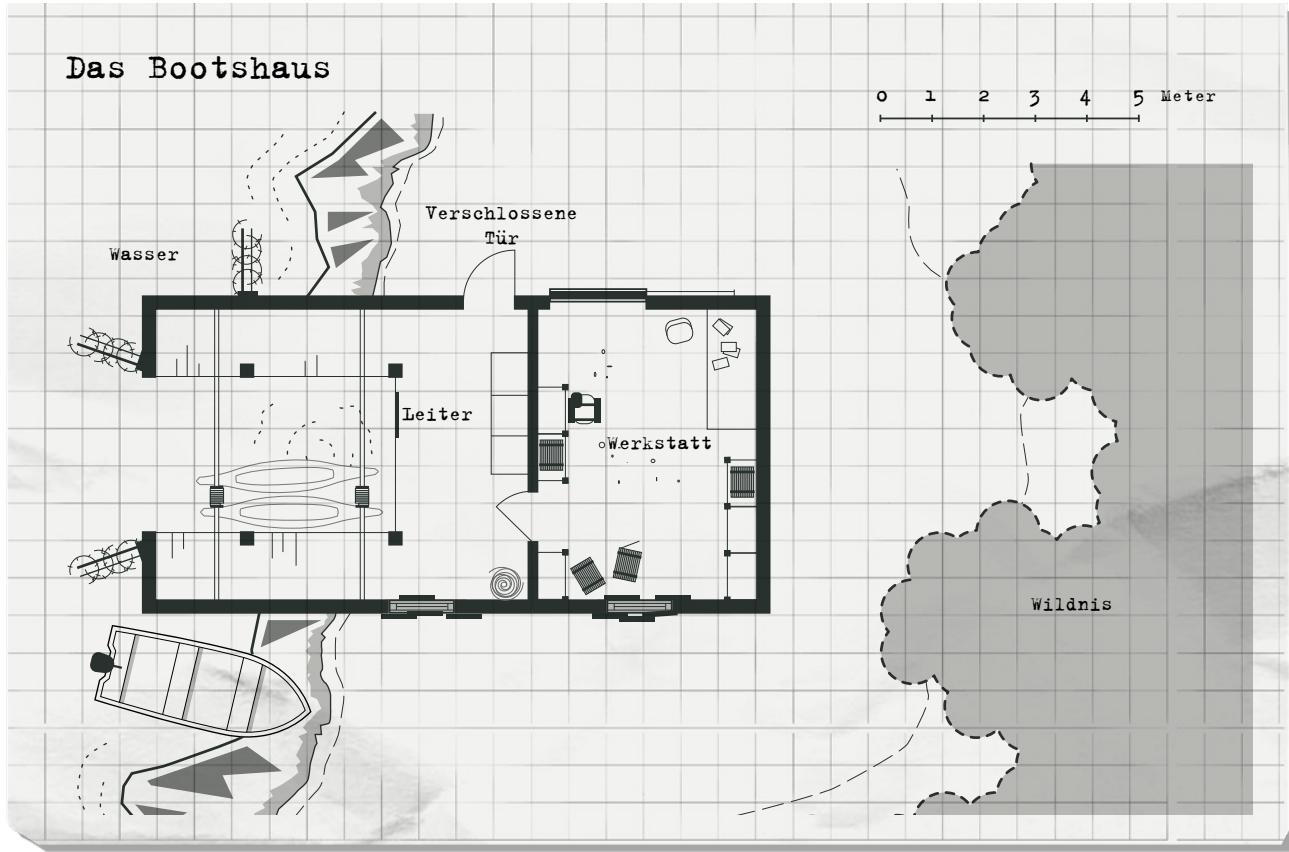
Das Bootshaus auf dem Testgelände der FOA [von DART] wird von der Behörde nicht mehr genutzt. Es ist eine heruntergekommene Hütte, ein Schuppen aus Holz und Blech mit getrocknetem Teer und dicker, schwarzer, höchstwahrscheinlich giftiger Farbe. Er wurde zwischen einigen Felsen errichtet und mit robusten Metalltüren sowie Stacheldraht verstärkt, um es schwerer zu machen, vom Wasser aus hineinzuklettern.

Das Haus selbst besteht aus zwei Räumen, von denen einer das Bootshaus ist, mit zwei Holzdecks auf jeder Seite des Wassers und einer Winde im Dach, die stark genug ist, um ein kleines Motorboot zu heben. Derzeit hängen dort zwei alte Kanus. Der andere Raum ist der Versorgungsraum. Dieser kann durch eine mächtige Tür erreicht werden, die jemand kürzlich mit einem starken Schloss verstärkt zu haben scheint. Alle Fenster sind vollständig mit großen Sperrholzplatten oder dünnen Metallblechen verkleidet, aber es gibt Risse in den Wänden, die groß genug sind, dass man teilweise erkennen kann, was sich im Inneren befindet.

An einer Wand befinden sich Werkbänke, die anderen sind mit Lagerregalen gesäumt. Diese tragen selbstgebaute



RIKSENERGI



Metallkäfige, und im Raum finden sich Werkzeuge, Schnüre und ein Lötkolben, aber auch Stücke von Fell und Federn.

ÄRGER

Wenn sich die Kinder dem Bootshaus nähern, während sich dort entweder der Mathematiklehrer Mikael [Martín] oder der Roboter Asimov aufhalten, müssen sie vorsichtig sein. Versuche, **BEWEGEN**, **UNTERSUCHEN** oder **TÜFTELN** (um das Schloss zu entfernen) einzusetzen, erfordern Bonuseffekte, um leise ausgeführt zu werden. Die Kinder können sich auch mittels **SCHLEICHEN** verstecken und auf eine Gelegenheit warten, in der sie allein sind. Der Asimov-Roboter verfügt über das Sonderattribut **EMPFINDLICHE SENSOREN** 3, die es nahezu unmöglich machen, dass ein Kind nicht entdeckt wird. Du kannst den Roboter jedoch ausschaltet sein lassen oder er stillt still zum Aufladen an einem Dieselgenerator in der Werkstatt, wo er auf die Sprachaktivierung seines Herrn wartet.

Wenn es zu einem Konflikt mit Mikael [Martín] oder Asimov kommt, verwende den Großen Ärger von Seite 26.

HINWEISE

Das Bootshaus ist einer der Hauptorte von Mikael [Martín] für die Triangulation. Seine abgelegene Lage

hat es auch zu einem guten Ort gemacht, um das Boot zu verstecken und einfache Anpassungen an den Maschinen vorzunehmen.

■ **DIE WERKSTATT:** Die Lagerregale in der Werkstatt sind mit Maschinenteilen, Elektronik und selbstgebauten Käfigen gefüllt. Mit **TÜFTELN** oder **PROGRAMMIEREN** kann

DAS BOOTSHAUS AUF BLACK ISLAND

Beim amerikanischen Loop befindet sich das Bootshaus am anderen Ufer des Wassers, am Kap von Black Island, und kann nur erreicht werden, wenn ein Kind über ein eigenes Boot verfügt. Martín hat dann sein kleines Ruderboot mit dem Außenbordmotor in einer Felsnische unter einem schmalen Busch am Black Rock Point versteckt.





ein Kind erkennen, dass es sich dabei um fortschrittliche Teile handelt, die weit über die Qualität normaler Maschinen hinausgehen, aber auch um Schrott von dem alten Schrottplatz. Siehe Schauplatz 2B: Der Schrottplatz.

- **NOTIZEN:** Einige Notizen mit mathematischen Formeln liegen auf der Werkbank verteilt. Ein Wurf auf **BEGREIFEN** oder **RECHNEN** offenbart eine Form der Triangulation und Notizen zu Tageszeiten. Die meisten der festgehaltenen Zeitpunkte (die Aktivierungen) liegen zwischen 20 und 22 Uhr.
- **TIERE:** In einem der Käfige sitzen zwei Katzen, die zu miauen beginnen und am Gitter herumnagen, sobald jemand die Werkstatt betritt. Wenn ein Kind will, dass sie still sind, ist ein erfolgreicher Wurf auf **CHARME** erforderlich.
- **SPUREN:** Außerhalb des Bootshauses finden sich tiefe Abdrücke (von Asimov), genau wie bei der Jagdhütte. Sie sind tief eingesunken und führen sowohl zum Zaun als auch zum Wasser.
- **DIE MASCHINE:** Im Wasser zwischen den Pfeilern im Inneren des Bootshauses findet ein Kind ein seltsames Ding. Es ist ein Zeitschlüssel, den Mikael [**Martín**] konstruiert und installiert hat, um den Zeitriss zu triangulieren. Er sieht aus wie ein Metallring unter der Wasseroberfläche. Siehe den Hinweis auf Seite 23.
- **DAS BOOT:** Das kleine Ruderboot des Mathematiklehrers (mit montiertem Außenbordmotor) liegt am Ufer vor dem Bootshaus. Darin befinden sich eine Schwimmweste, eine alte Keksdose, die zur Hälfte mit Hundefutter gefüllt ist, einige sehr dicke (isolierte) Gummihandschuhe und ein Werkzeugkasten (Gegenstand mit Bonus von +2).

DER ZEITSCHLÜSSEL

Die Maschine besteht aus einer kleineren Turbine mit langsam rotierenden Schaufeln, umgeben von Speichen und einem Metallring (1 m Durchmesser) und bedeckt mit schwimmenden Bojen, die aus einem Schwimmzbereich gestohlen wurden. Die Speichen besitzen kleine Ruder, die sich in regelmäßigen Abständen zu drehen scheinen. Luftblasen scheinen vom Boden der Turbine aufzusteigen und die Luft darüber riecht schwach nach Ozon. Der Gegenstand scheint magnetisch zu sein, und wer sich nähert, hat das Gefühl, die Luft wäre dick und leiste Widerstand.

- Ein Wurf auf **RECHNEN** zeigt, dass die Maschine im Wasser völlig stabil bleibt, obwohl sie nicht am Grund verankert ist.
- Ein erfolgreicher Wurf auf **PROGRAMMIEREN** zeigt, dass sie Energie direkt aus der Bewegung der Wellen bezieht und ein unsichtbares Feld um sich herum zu erzeugen scheint.

- Die Maschine ist extrem robust und der kleinste Versuch, danach zu greifen oder sie zu beschädigen, aktiviert ein blaues, pulsierendes Licht und eine Druckwelle, die alles innerhalb eines Meters von der Turbine wegzudrücken scheint.
- Wenn ihnen ein Wurf misslingt oder sie zu viel Zeit bei der Maschine verbringen, wird den Kindern übel und sie bekommen Kopfschmerzen (sie erleiden den Zustand Erschöpft oder Verängstigt).

SCHAUPLATZ 2B: DER SCHROTTPLATZ

An einer Straßenausfahrt in der Nähe der Nordischen Gobi **[auf der anderen Seite der Lakeshore Road vom Boulder Harbour]** liegt ein alter Autoschrottplatz, der momentan als Friedhof für alte Maschinen dient. Um das Gebiet herum wurde ein hoher Zaun errichtet. Auf grellem Schildern prangt die Aufschrift „Zutritt für Unbefugte verboten“. Das Recyclingzentrum selbst, der einzige Teil des Gebiets, der noch genutzt wird, liegt außerhalb des Zauns an der kleinen Schotterstraße.

Abgesehen von der introvertierten Sicherheitsbeamten Agneta [**Ann**], die mit ihrem schwarzen Deutschen Schäferhund „Bulle“ [**Bundy**] in einer kleinen Hütte in der Gegend lebt und manchmal das Gehege patrouilliert, ist dieser Ort ziemlich verlassen. Dadurch kann Mikael [**Martín**] seinen Experimenten auf dem Schrottplatz relativ ungestört nachgehen, wo er einen alten Bus in eine Werkstatt umgewandelt hat. Eine dauerhafte, aber nicht sonderlich ernsthafte Romanze mit Agneta [**Ann**] gestattete ihm freien Zugang zu diesem Ort, doch vor kurzem hatten sie einen Streit, als sie entdeckte, dass er Tiere entführt hatte, und nun ist sie in ihrem eigenen Keller eingesperrt.

ÄRGER

In den nächsten Tagen wird Mikael [**Martín**] sich auf dem Schrottplatz aufhalten, um die letzten Tests mit den Kernen der Zeitschlüssel durchzuführen. Er ist damit beschäftigt, das Experiment mit der toten Henne durchzuführen (siehe Countdown auf Seite 19). Da er fürchtet, entdeckt zu werden, ist der Roboter Asimov ständig in der Nähe und Agnetas [**Ann**] Wachhund „Bulle“ [**Bundy**] durchstreift die Gegend. Der junge Hund hat ein **GU-
TES GEHÖR 2** und einen **KRÄFTIGEN BISS 2**, ist seinem neuen Besitzer aber nicht absolut treu.

Wenn die Kinder entdeckt werden, bekommt Mikael [**Martín**] Angst und aktiviert den Roboter. Die Situation kann mit einem Extrem schwierigen Wurf auf **CHARME**

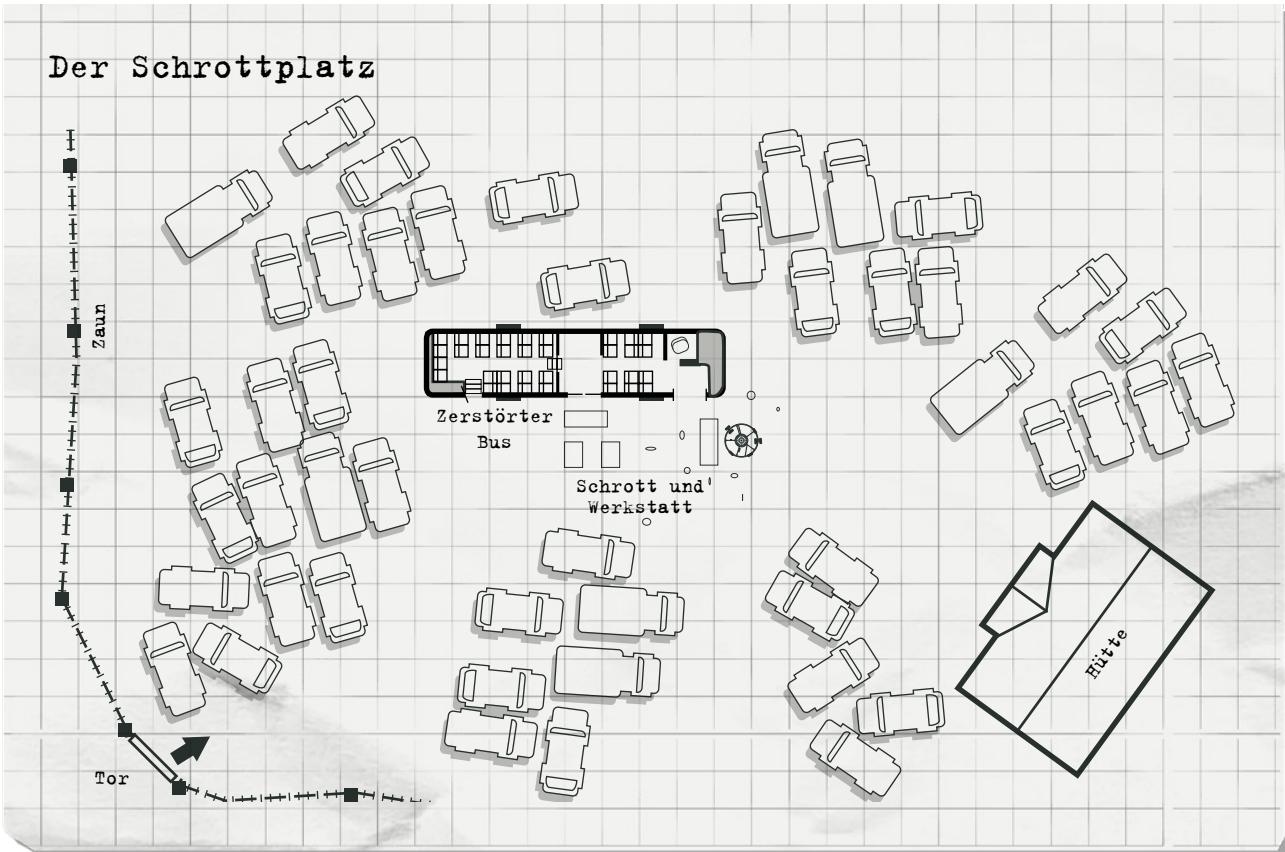
entschärft werden, doch wenn dieser scheitert, mündet die Situation in Großen Ärger gegen den Roboter Asimov (siehe nächste Seite). Wenn die Charaktere andererseits erfolgreich sind, kann es zu einem kurzen Gespräch kommen (siehe Seitenleiste rechts). Innerhalb des Zauns gibt es auch einige vermisste Hunde, Katzen und andere Kleintiere, die entweder aus einigen Käfigen entkommen sind oder aus Neugier an diesen Ort kamen.

HINWEISE

Der Schrottplatz ist Mikael's [Martíns] Hauptquelle für Maschinenteile und der Ort, an dem er größere Experimente durchführen konnte, ohne dass die Nachbarn Verdacht schöpften – der Hauptgrund, warum er sein eigenes Haus nicht mehr als Basis für seine Erfindungen nutzt.

- **DAS BUSWRACK:** Sitze und Träger wurden herausgerissen und draußen aufgestapelt. Die Fenster wurden mit silberverkleideten Plastikfolien oder mit an das Holz genagelten Metallstücken bedeckt. Es wurden einfache Werkbänke und Lagerregale eingebaut (ähnlich der Werkstatt im Bootshaus). Überall liegen Werkzeuge, Maschinenteile und große selbstgebaute Käfige sowie ein Luftgewehr mit Pfeilen und Bleikugeln herum. In vielen Käfigen werden Hunde, Katzen und ein oder zwei Meerschweinchen gehalten.
 - **BIOLOGISCHER ABFALL:** Neben dem Bus steht eine Gefrierbox, die über verschlungene Elektrokabel mit einem Schaltschrank abseits des Zauns verbunden ist. Sie enthält verschiedene Tierkadaver, von denen einige deformiert sind oder deren Haut von innen nach außen gekehrt ist.
 - **GEFANGEN:** Sicherheitsbeamtin Agneta [Ann] ist im Keller ihres eigenen Hauses eingesperrt, einer kleinen einstöckigen Villa am Rande des Schrottplatzes. Sie wird seit fast zwei Wochen hier festgehalten und verbringt die meiste Zeit damit, auf einem Stapel Kisten zu schlafen. Dank einer undichten Wasserleitung im Dach sowie einem umfangreichen Vorrat an sauren Gurken, Apfelmus und Honig hält sie relativ gut durch. Sie ist erschöpft und wütend. Wenn einem Kind ein Wurf auf **CHARME** gelingt, erzählt sie ihnen von den entführten Tieren, von Mikael's [Martíns] seltsamen Maschinen und davon, dass er irgendwo bei Sätrastångslet [Black Rock Point] ein Boot hat. Dies führt zu Schauplatz 2A: Das Bootshaus.
 - **TOT/LEBENDIG:** In der Mitte des Busses findet sich ein seltsames Experiment: drei kleine Turbinen, die auf einem Picknicktisch aufgestellt wurden. Zwischen ihnen liegen ein Käfig und ein Messer. Die drei Schlüssel pulsieren schwach und der Tisch vibriert. Im Käfig flackert eine Henne zwischen zwei Zuständen:
- Mit erfolgreichen Würfen auf **CHARME** kannst du die Kinder pro erfolgreichem Wurf eine Frage stellen lassen oder das Gespräch ausspielen. Der Mathematiklehrer stammelt nervös und wirkt spürbar gestresst, während er sich den Helm noch ein wenig fester auf den Kopf drückt. Nach einer Weile bekommt er Angst und aktiviert den Roboter.
- „Es war ein Unfall. Ein schrecklicher Unfall.“
(Er meint damit die Katastrophe in *Mysterium 3 - Der Sturm im Stundenglas*.)
 - „Ihr versteht nicht. Lasst mich in Ruhe. Ich muss das tun.“
(Er muss die Zeitblase aktivieren).
 - „Ich muss sie aufhalten, sonst wird es eine Katastrophe geben!“
(Er meint damit Kim 1 in *Mysterium 3 - Der Sturm im Stundenglas*.)
 - „Die Tiere? Sie ... den meisten geht es gut. Einige ... sind gestorben. Doch das war notwendig.“
(Er führt Tierversuche durch, um sicherzustellen, dass organische Stoffe auch tatsächlich durch die Zeit transportiert werden können.)
 - „Muss es stabilisieren ... brauche mehr lebende Masse.“
(Er hat erkannt, dass je größer die lebende Masse ist, es umso wahrscheinlicher ist, dass sie die Zeitreise überlebt.)
 - „Habe ich euch schon einmal irgendwo gesehen? Aber war es vorher oder nachher? Ich erinnere mich nicht.“
(Er kann sich nicht erinnern, ob er die Kinder in der Zukunft während *Mysterium 3 - Der Sturm im Stundenglas* oder 1969 während *Mysterium 2 - Sommercamp gesehen hat*.)
 - „Ihr müsst es so sehen: Der Tod ist relativ. Hier ist sie lebendig ... hier ist sie es nicht.“
(Er zeigt ihnen das Experiment, das er gerade durchführt und bei dem eine Henne durch eine Zeitschleife wiederbelebt wird.)
 - „Das Schiff ist nur ein Echo. Jetzt ist es unwichtig ... aber später nicht. Das Auge des Sturms ist der Schatz.“
(Er redet von dem Ereignis mit dem abstürzenden Magnetrinschiff und der Zeitblase in seiner Mitte.)





Entweder liegt sie mit durchgeschnittener Kehle da, ein Blutfleck auf dem Tisch und dem Messer, oder aber sie ist lebendig und blickt verwirrt drein. Jede Phase dauert nur wenige Sekunden.

GROSSER ÄRGER – ASIMOV

Die Kinder können im Laufe des Abenteuers immer wieder zufällig auf Asimov, Mikael's [Martín's] umprogrammierten Sicherheitsroboter treffen. In diesen Fällen sollten die Sonderattribute der Maschine für regulären Ärger verwendet werden (Seite 24).

Wenn die Kinder stattdessen Mikael [Martín] an Schauplatz 2A oder 2B konfrontieren, ist das Risiko groß, dass er den Roboter aktiviert und entkommt, damit er für die endgültige Aktivierung während der Konfrontation ins Wasser hinuntergehen kann:

- **ZIEL:** „Asimov wird alle Gegner unschädlich machen, um Zeit für seinen Schöpfer zu gewinnen. Aber es muss ohne tödliche Gewalt geschehen.“
- **BEDROHUNGSTUFE:** 3x Anzahl der Kinder, wenn sie sich nicht bedrohlich verhalten haben.

- **BEDROHUNGSTUFE:** 4x Anzahl der Kinder, wenn sie Mikael [Martín] oder Asimov bedrohen oder schon zuvor getroffen haben.

KONFRONTATION

Es ist an der Zeit, dass Mikael [Martín] die Zeitschlüssel ein letztes Mal aktiviert und den mysteriösen Absturz materialisiert (siehe Ereignis: Der Sturm, Seite 21).

Der riesige Gauß-Frachter erscheint in einem grollenden Gewitter mit wirbelndem, dichtem Schnee und scheuerndem Sand. Das Schiff knirscht und beginnt in Richtung des Wassers zu stürzen, während der See zu gefrieren scheint, bis er vollständig von Eis bedeckt ist.

In der Mitte des Eises befindet sich ein kleiner Bereich, der sich stattdessen in brodelnden, schlammigen Schlick verwandelt hat. Das Schiff senkt sich langsam mit einem gequälten, metallischen Kreischen. Abgerissene Magnetrinscheiben scheinen in der Luft eingefroren zu sein. Als der Frachter auf die Wasseroberfläche trifft, geschieht etwas mit der Zeit.

Fünf schwindelerregende Sekunden aus Chaos, Wasserkaskaden, Explosionen und Blitzen scheinen sich über



eine ganze Minute zu erstrecken, die sich immer und immer wieder von neuem abspielt. Der Zeitriss hat sich stabilisiert, und in der Mitte flackert eine milchig weiße Membran aus reinem Licht – ein Portal.

Abhängig von den Aktionen der Kinder kann sich die Situation auf verschiedene Weisen entwickeln. Wenn es vorher zu einer Konfrontation mit Asimov als Großer Ärger kam, ist der Mathematiklehrer zum See hinunter gegangen, um zum Floß zu gelangen. In einem äußerst seltenen Fall (drei oder mehr Sechsen bei einem **CHARME**-Wurf) können die Kinder auch einwilligen, ihm zu helfen, und können ihn dann zum Portal begleiten. Oder aber sie haben beschlossen, die Konfrontation zu vermeiden und **SCHLEICHEN** einzusetzen, um Mikael **[Martín]** auf den See hinaus zu folgen. Wenn er nicht konfrontiert wurde und geflohen ist, wird Asimov ihn als Wache zum Portal begleiten, was dazu führen kann, dass der Große Ärger auf dem Eis stattfindet.

Sobald er das Portal erreicht hat, sieht Mikael **[Martín]** sich um, und wenn die Kinder in der Nähe sind, gibt er ihnen einen letzten Rat oder eher eine Andeutung:

„Jetzt. Jetzt weiß ich, wer ihr seid! Kümmert euch ... um die Zukunft.“

Dann geht, fällt oder stürzt er sich in das Portal. Im da-rauffolgenden Moment ertönt ein kreischendes Geräusch. Die Welt wird zuerst zu einem ohrenbetäubenden Murmeln und dann zu vollkommener Stille. Das Portal, das Schiff, das Eis – alles verschwindet und die Überlebenden fallen ins dunkle Wasser.

NACHSPIEL

Die Kinder kommen an Land oder stehen am Ufer und erleben das Schauspiel. Sie sind durchnässt, unterkühlt und benommen. Jetzt ist es an der Zeit für die abschließenden Alltagsszenen der Kinder:

Ein paar Tage später ist Heiligabend. Die Familie sitzt beisammen und die Kinder lauern auf die Geschenke und Süßigkeiten. Sie haben höchstwahrscheinlich für den Rest der Weihnachtsferien Hausarrest. Jeder Versuch, über das Ereignis zu sprechen, wird fortgewischt. Die seltsamen Maschinen scheinen verschwunden oder zerstört worden zu sein. Niemand sonst kann bestätigen, den seltsamen Sturm über dem See gesehen haben, da jeder außerhalb des Risses einen Gedächtnisverlust um das Ereignis herum erlitten zu haben scheint. In den Köpfen der Kinder hallen Mikael **[Martín]**s letzte Worte nach – Kümmert euch um die Zukunft.



VERÄNDERUNG

Nach dem Mysterium solltet ihr diskutieren, ob sich die Kinder verändert oder aus ihren Erfahrungen gelernt haben. Jemand kann ein neues Problem übernehmen oder vielleicht einen neuen Stolz auf etwas haben, das er oder sie während des Abenteuers erreicht hat. Gab es irgendwelche NSC, mit denen die Kinder enge Verbindungen geknüpft haben? Wenn Asimov überlebt hat, könnte es vielleicht jemandem gelungen sein, die bemerkenswerte Maschine neu zu programmieren und eine neue Beziehung aufzubauen (und ihn im Geheimversteck der Kinder zu verstecken).

NSC UND KREATUREN

Der folgende Abschnitt beschreibt die NSC und Kreaturen, die in diesem Mysterium vorkommen.

„KUCKUCK“

„Hilfe, ich ... muss sie aufhalten! Muss die Katastrophe stoppen!“

Mikael Haronen [**Martín Hernandez**] ist ein lockerer, nervöser und etwas langweiliger Mann in seinen Vierzigern. Er hat einen unregelmäßig gewachsenen Spitzbart, der stressbedingte nackte Stellen aufweist, und ungekämmte, verstrubbelte Haare. Seinen Helm – den seltsamen, selbstgebauten Fahrradhelm, der mit einer Art Goldfolie überzogen ist – trägt er quasi ständig und lässt ihn definitiv nie aus den Augen. Er ist Einwanderer in zweiter Generation, dessen Eltern Jaana und Alvar [**Jovita und Alfredo**] während des Zweiten Weltkriegs aus Finnland flohen [**Anfang der 40er Jahre aus Chile einwanderten**].

Mikael [**Martín**] war ein belesener junger Mann mit einer Leidenschaft fürs Lernen und Lehren. Zum Leidwesen seiner Eltern wusste er bereits früh, dass er Lehrer werden wollte. Ärzte, Ingenieure oder Ökonomen – dies sind die Berufe, die immer gebraucht wurden und die ein gutes Gehalt boten. Doch im Sommer 1969, als er ein junger Referendar war, der in einem Sommercamp auf Adelsö [**am Lake Mead**] arbeitete, geschah etwas. Kim, eine Zeitreisende aus der Zukunft, transportierte versehentlich ihren Verstand in seinen Kopf. Sie tasuchten die Plätze miteinander und Kim wurde zu Mikael [**Martín**]. Ihr Geist war jedoch fragmentiert und der Lagerberater Mikael [**Martín**] brach in einer Psychose zusammen und wurde später in eine psychiatrische Klinik eingewiesen (Seite 14).



Etwas mehr als zehn Jahre später verstarb sein Vater an Leberversagen, dicht gefolgt vom Selbstmord seiner Mutter. Der Patient durfte an der Beerdigung seiner Eltern teilnehmen und fand den seltsamen Helm, der ihn heilte. Der Helm ist in Wirklichkeit eine Steuer-Einheit für Zeitanker und die Zeitmaschine, an der Kim Johnson gearbeitet hat. Als er ihn aufsetzte, wurde Kims Geist wiederhergestellt und sie konnte ihre Mission fortsetzen, die Welt vor der Katastrophe zu retten, die ihre Zeitmaschine in der Zukunft auslösen würde (siehe Mysterium 3 – *Der Sturm im Stundenglas*).

Kim in Mikael's [**Martins**] Körper hat ein großes Talent für **MECHANIK** 3 und **COMPUTERTECHNIK** 3, solange sie den Helm nutzt. Sie ist **GETRIEBEN** 2 und wird alles in ihrer Macht stehende tun, um sich zu stabilisieren und das Zeitportal zu durchschreiten. Sie hat auch eine **FERNBEDIENUNG** bei sich (die aussieht wie ein umgebautes Walkie-Talkie), über welche sie die Schlüssel aktivieren und den Zeitriss im See auslösen kann.

MARGIT UND JOHANNA [MARGE UND JOAN]

„Wie schön, Besuch zu haben. Wollt ihr rausgehen und die Kühe füttern?“

Margit Nilsson [**Margin Nelson**] ist eine **HART ARBEITENDE** 2, sommersprossige und kurzhaarige Dame in blauen Latzhosen mit einer großen quadratischen Brille und riesigen Gummistiefeln. Vor fast zehn Jahren erbte sie den Familienhof von ihrer Mutter und ist heute diejenige, die sich vornehmlich um die Tiere und das Land kümmert. Jeden Tag müssen der Hühnerstall, ein Stall voller Kühe und ein kleiner Stall mit Pferden in Ordnung gehalten werden, mit denen ein wenig Geld mit Reitstunden für die örtlichen Pferdefreunde erwirtschaftet wird.



Johanna Strid [Joan Sheedy] ist Margits [Marges] Freundin und Lebenspartnerin, eine gut ausgebildete Ingenieurin aus Stockholm [Las Vegas], die während ihrer Jugend ein Sommerhaus auf Munsö [am Lake Mead] besaß. Sie trägt meist eine braune Cordhose, feste Stiefel und ein schmutziges, halb in den Hosenbund gestopftes Hemd. Ihr blondes Haar ist zu einem hohen Dutt zusammengebunden, damit es ihr nicht im Weg ist, und sie neigt dazu, einen Bleistift hinter einem Ohr zu haben. Johanna [Joan] ist die Erfinderin auf dem Bauernhof. Sie ist **ERFINDERISCH** 2 und hat im Laufe der Jahre Bewegungsmelder im Hühnerstall installiert, Sicherheitszäune um die Pferche errichtet, eine effizientere Melkmaschine für den Stall erfunden und ist auch für die tägliche Wartung der Maschinen auf dem Hof verantwortlich.

„ASIMOV“

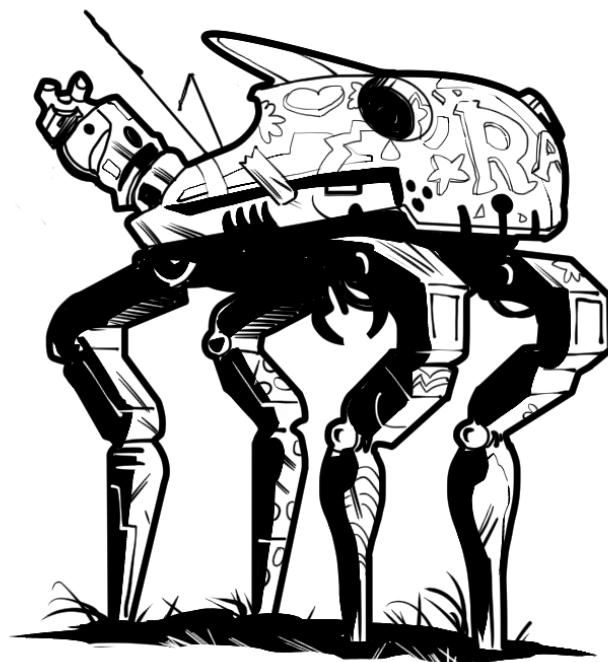
„Freund. Oder. Feind? Still-hal-ten-für-Ab-tas-tung. Tick-tick-trrrrrrrrrrrrrrrr-ick.“

ASIMOV ist ein vierbeiniger, selbstausbalancierender Sicherheitsroboter, der während Mysterium 3 – *Der Sturm im Stundenglas* in eine Zeitblase geriet und daraufhin in den frühen 1980er Jahren endete (zur gleichen Zeit, als der Mathematiklehrer begann, mit seinen Zeitschlüsseln zu experimentieren).

Sein Name steht für „Autonomer Sicherheitsroboter Modell 5“, allerdings ist er noch nicht verfügbar. Einige frühe Prototypen des 4er-Modells wurden bisher von der Abteilung für militärische Anwendungen des Schweizer Industrieunternehmens Waltemann entwickelt, und das schwedische Militär ist bereits auf der

Warteliste, um die Modelle möglicherweise im nächsten Jahr zu erwerben. FOA [DART] verwendet einige ältere 2er-Modelle, die 1984 in Betrieb gingen. Kim Johnson, in Mikael [Martins] Körper, fand den Roboter unter anderen Maschinenteilen auf dem Schrottplatz. Jugendliche hatten ihn mit Graffiti beschmiert und alle Sensoren übermalte.

Dieses spezielle Modell verfügt über sehr **EMPFINDLICHE SENSOREN** 3. Seine Programmierung macht ihn auch **LOYAL** 3 und Mikael [Martin] kann ihn sprachaktivieren. Das Chassis ist im Vergleich zu den üblichen Modellen schwächer, doch dafür kann der Roboter **SCHWIMMEN** 2 und sich **LEISE BEWEGEN** 2. Darüber hinaus hat Kim ein Fangnetz und Greifklauen unter dem zentralen Körper sowie Luken in den Vorderbeinen angebracht, mit denen Luftgewehrpfleile, die mit Beruhigungsmitteln versetzt sind, auf kurze Entferungen abgefeuert werden können.



04

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	31
EINFÜHRUNG DER KINDER	33
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	35
LÖSUNG DES MYSTERIUMS	36
DIE MÄLARINSELN 1969	37
SCHAUPLATZ: LAGERAKTIVITÄTEN	37
EREIGNIS: DER WALDBEWOHNER	43
KONFRONTATION IM BUNKER	44
NACHSPIEL	45
VERÄNDERUNG	46
NEUE KINDER	46
NSC UND KREATUREN	48



RIKSENERGI



SOMMERCAMP

Der erste Apell auf dem Hof war der schwierigste. Eine gerade Linie vor dem Aktivitätenbrett und dem hohen Fahnenmast. Die strengen Blicke der Berater, als wir von Kopf bis Fuß gemustert wurden. Pfiffe aus der Trillerpfeife zur Unterstreichung von Zeitplan, Regeln und neuen Namen. Wir waren nicht länger Lisa, Jonas, Anders oder Marie ...

Stattdessen wurden wir zu den Nummern auf unseren Betten und den Namen der Baracken, die wir uns alle teilten – Füchse, Amseln, Elritzen. Eins, Drei, Sechs, Acht. Also wurde ich zum coolen Fuchs Eins, doch ich sah die Tränen in den Augen einiger Frösche, als der Lagerleiter ihnen ihre neuen Namen gab.



Ich war mir nicht sicher, ob meine Eltern mich um meinestwillen oder um ihrer selbst willen ins Sommercamp schickten – trotz Mamas ständigem Geplapper über Erinnerungen, wie sie als Kind den Sommer hier verbracht hatte. Wenigstens gingen wir an den Docks schwimmen, grillten Hot Dogs über dem Feuer und veranstalteten eine Kissenschlacht, bis es Schlafenszeit war! Ich hatte das Gefühl, dass dieses Sommercamp vielleicht doch nicht so schlecht war ...

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM

Lindbygårdens Sommercamp auf Adelsö [das Roadrunner-Cove-Sommercamp] hat seit seinen Anfängen in den optimistischen 1950ern auf den Mälarseln [in der Umgebung von Boulder City] eine lange Tradition. Es begann als Pfadfinderlager für Stadt Kinder, die sich für die Natur

interessierten, wurde aber bald von der örtlichen Gemeinde übernommen. In den vier Sommerwochen sind die drei Holzbaracken mit insgesamt 72 Kindern und Jugendlichen besetzt. Ein großes Militärzelt mit einem langen Tisch bildet den Kantinenbereich, und das alte Institut am Waldrand beherbergt eine Handvoll freiwilliger Lagerberater, die helfen, die Kinder zu beschäftigen.

BILDUNGSÜBUNGEN

Das Camp wird hauptsächlich von Freiwilligen aus den Schulen oder verschiedenen Elternverbänden in der Region geleitet. Das Geld kommt aus einem staatlichen Zuschuss sowie von örtlichen Sponsoren. Trotzdem ist das Geld knapp, was sich am deutlichsten in der Kantine und den abgenutzten Gebäuden von Lindbygården [Roadrunner Cove] zeigt.

Der Altersbereich für das Lager liegt zwischen 10 und 15 Jahren, was für eine breite Palette von Kindern sorgt, wobei die älteren, die schon einem dort waren, den



RIKSENERGI



MYSTERIUM UND ALLTAG

Offenbare nicht zu viel von der Zeitreise, die gerade stattfindet. Konzentriere dich stattdessen darauf, was der Mann im Wald will und was er anbietet. Das Mysterium kann tatsächlich sehr schnell zur Konfrontation übergehen (Seite 44), doch es sollte sich über einige Tage (und Nächte) erstrecken, wobei die Kinder während der vielen Camp-Aktivitäten verschiedenen Ärger und Alltagsszenen erleben.



jüngeren ein Beispiel sind. Es wird ausdrücklich erwartet, dass die Kinder durch diese Kameradschaft gehorsam und respektvoll gegenüber den Lagerleitern sind, was bedeutet, dass hier und da über Schikane hinwiegesehen wird, so lange sie keine bleibenden Spuren hinterlässt.

Der strenge Zeitplan des Lagers schreibt Schlaf- und Essenszeiten sowie Aktivitäten und gelegentliche Bestrafungen vor. Es gibt sehr wenig Freizeit, doch während der Aktivitäten gibt es manchmal die Möglichkeit, sich davonzuschleichen – sofern man nicht erwischt wird.

GEHEIMNISSE

Die Wahrheit ist, dass das Lager seit den späten 1960er Jahren auch eine düstere und verborgene Geschichte hat, nicht lange nach der Aktivierung des Gravitrons. Es war eine Tarnung für geheime Experimente, bei denen die Lagerbesucher als unfreiewillige Forschungshelfer benutzt wurden. Während der zweifelhaften Führung von Lagerleiter Wilhelm Segermyr [William Stewart] konnte die Krankenschwester des Lagers, Kim Johnson, nach Belieben schalten und walten. Sie führte eine Reihe von Experimenten an anästhesierten Kindern durch, um ihre Zeitmaschine zu testen.

Gerüchte über Experimente an Menschen folgten auf die Schlagzeilen um den geistigen Zusammenbruch eines der Lagerberaters, woraufhin das Lager für einige Jahre geschlossen wurde. Erst 1975 wurde es wieder eröffnet, nachdem sich der Staub gelegt und Kim Johnson Riksenergi [DARPA] verlassen hatte, um eine diskrettere Position in der Sonderforschungsabteilung der FOA [von DART] zu übernehmen.

IN ANDEREN KÖRPERN

Die Kinder im Sommer 1989 sind Opfer einiger erfolgreicher Experimente von Kim Johnson. Sie kommt 1969 über eine Art Funkgerät mit ihrem jüngeren Ich in Kontakt, das zwischen verschiedenen Zeitperioden kommunizieren kann. Nur wenige bemerkten, dass Kim während ihrer Experimente Schlaftabletten in das Abendessen mischte und somit das gesamte Lager einschließt, sowohl Erwachsene als auch Kinder. Sowohl 1969 als auch 1989 wurden Kinder nachts entführt und in einen alten, heruntergekommenen Bunker gebracht, in dem sich das Labor und die Werkstatt der Zeitforscherin befanden.

Die Kinder schlafen in der ersten Nacht des Jahres 1989 ein und wachen am nächsten Morgen in fremden Körpern wieder auf.

DAS LABOR

Kims Labor ist ein alter Lagerschuppen aus dem Zweiten Weltkrieg [der Zeit während des Kalten Krieges], der

durch eine diskrete, aber sicher verschlossene Metalltür im Wald betreten werden kann. Korridore mit Regalen und einfachen Kinderbetten führen hinunter zu einem Kontrollraum und einem Untersuchungsraum, der durch eine solide Wand aus Spiegelglas abgetrennt ist.

Hier bewahrt Kim ihre Messwerkzeuge auf, das mysteriöse Funkgerät, mehrere Metallpritschen und KLEIN-1, ihren Maschinenprototypen, der sich wie eine Kletterpflanze auf beiden Seiten über das Panzerglas zu erstrecken scheint.

DIE ZEITREISENDEN

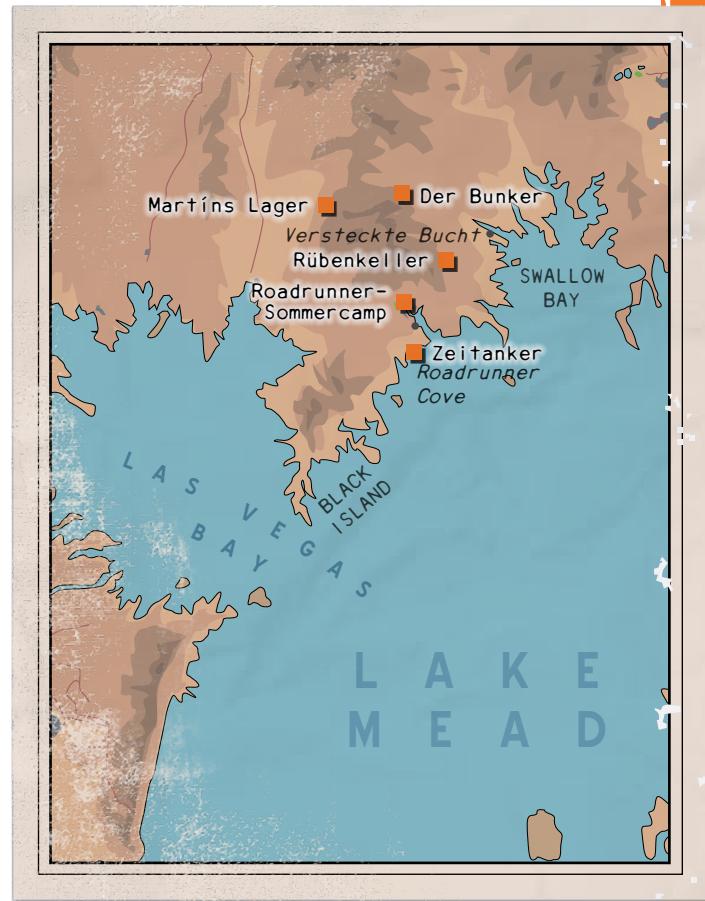
Während Kim Johnson (sowohl 1989 als auch 1969) an lebenden Kindern experimentiert, trifft eine dritte Version von ihr im Wald außerhalb von Lindbygården [der Gegend um Roadrunner Cove] ein. Dies ist Kims bedauerns Ich (Seite 48), das sich jetzt auf der letzten Etappe ihrer Reise befindet:

- Sie endete während des Zusammenbruchs des Chronographen in der Zukunft in Mikael Haronens [Martín Hernandez] Verstand.
- In Mikaelns [Martíns] Gestalt trifft sie die Kinder während der Ereignisse von Weihnachten 1988 nach Jahren des geistigen Verfalls wieder (Mysterium 1 – *Die Arche*).
- Das Zeitloch im See transportierte sie in die Zukunft, um den Kindern, die gerade auf dem Weg sind, um den Chronographen zu besiegen, den Steuerhelm zu geben (Mysterium 3 – *Der Sturm im Stundenglas*).
- Schließlich kehrt sie in den Juli 1969 zurück und ist diesmal bereit, zu handeln.

Der Mann im Wald trägt jetzt Kims 80 Jahre alte Erinnerungen und hat nur verzweifelt wenig Zeit, um seine Mission zu erfüllen. Ohne den Helm wird ihr Geist fragmentieren und das Gehirn wahrscheinlich sterben. Er bittet an, den Kindern zu helfen, braucht sie aber, um Kims Steuerhelm zu stehlen.

EINFÜHRUNG DER KINDER

Die Sommerferien 1989 haben begonnen. Lindbygårdens Sommercamp in Adelsö [das Roadrunner-Cove-Sommercamp] ist wie jedes Jahr bereit, anspruchsvolle Kinder für ein paar Wochen des Schwimmens, Spielens und der lustigen Freiluftaktivitäten zu empfangen. Die Eltern sehnen sich danach, ihre Kinder den Händen von Lagerleiterin Kim Johnson zu überlassen, während sie von sonnigen Ferien oder Zeit träumen, um sich endlich um ihre eigenen Angelegenheiten, Spielschulden oder beginnenden Alkoholismus zu kümmern.



ZUSAMMENFASSUNG

-
- Die Kinder wachen in einem Sommercamp 1969 in neuen Körpern auf.
 - Die Krankenschwester des Lagers entführt Kinder für Experimente in ihr geheimes Labor.
 - Ein Zeitreisender ist im Wald aufgetaucht und braucht Hilfe.
 - Die Kinder müssen den seltsamen Helm der Krankenschwester stehlen.
 - Mit dem Helm hilft der Zeitreisende den Kindern, die Maschine zu zerstören und ihren Geist wieder in ihren Körper im Jahr 1989 zurückzuversetzen.
-



LEBEN IM SOMMERCAMP

Die drei Baracken bieten Platz für jeweils 24 Kinder, aufgeteilt auf drei Zimmer mit jeweils vier Etagenbetten sowie ein kleines Wohnzimmer mit Küchenzeile und einem sehr abgenutzten Sofa. Die Kinder werden ihrem Alter entsprechend auf die verschiedenen Zimmer verteilt: 10-11, 12-13 und 14-15 Jahre. Toiletten und Duschen befinden sich in einer kleinen Hütte am Waldrand. Jeder Schlafsaal trägt den Namen eines Tiers und jedes Bett eine Nummer von eins bis acht – ein System, das seit den Anfängen des Lagers verwendet wird.

LAGERNAMEN: Entscheide, ob du die strengen Namensregeln des Lagers übernehmen möchtest, bei denen die Namen der Kinder gegen die Namen und Nummern der Schlafsäle ausgetauscht werden. Unabhängig von ihrem Alter sind die Kinder alle im selben Haus untergebracht.

- HAUS 1: FÜCHSE, KANINCHEN und EICHHÖRNCHEN
- HAUS 2: SCHLEIEREULEN, AMSELN und KOLIBRIS
- HAUS 3: KLAPPERSCHLANGEN, EIDECHSEN und FRÖSCHE



Der Schotterhof vor dem Hauptgebäude von Lindbygården [Roadrunner Cove] füllt sich rasch mit schlecht geparkten Autos, entnervten Eltern, nervösen Kindern und verstreuten Koffern. Ein lauter Pfiff durchschneidet den Tumult, und kurz darauf erscheint Lagerleiterin Kim Johnson, die in einer makellosen Khaki-Uniform die Treppe heraufkommt. Ihre drei Assistenten verteilen sich zwischen den Kindern auf dem Kiesplatz. Die diesjährigen Freiwilligen sind Johanna Strid [Joan Sheedy], eine der örtlichen Bauern,

Maria Demirdag, Vorsitzende der hiesigen Elternlehrervereinigung, und Markus Hellerud [Mark Hayley], der frisch eingestellte Hauswirtschaftslehrer der Schule.

Die Kinder stehen in einer Reihe und werden ihrer jeweiligen Schlafbaracke zugewiesen. Dann müssen sie die Regeln, ihren Tagesablauf und eine Zusammenfassung aller lustigen Dinge lesen, die sie im Camp tun werden – solange sie die älteren Kinder und die Mitarbeiter des Camps respektieren und ihnen folgen.

ERSCHRECKENDE MISCHUNG DER BEGEISTERUNG

Gib den Kindern eine kürzere Alltagsszene vor, in der sie entweder mit ihren Eltern oder miteinander unterwegs zum Lager sind und in der ausgespielt wird, wie es sich anfühlt, auf dem Kiesplatz zurückgelassen zu werden. Der organisierte und militaristische Start wird dann von lustigeren Aktivitäten abgelöst. Lass die Kinder auspacken und sich dann am Lagerfeuer in der Nähe des Wassers wiedertreffen, um Hot Dogs zu grillen, heiße Schokolade zu trinken und Geistergeschichten zu erzählen. Als sie dann schließlich zu Bett gehen, sind sie erschöpft, teilweise wegen der Schlaftabletten in der heißen Schokolade, aber immer noch voller Aufregung über das, was das Camp zu bieten hat.

SONDERBEHANDLUNG

Lass einige Kinder sich verbrennen oder hinfallen und sich ein bisschen verletzen. Sofort erscheint einer der Lagerberater und kümmert sich um das verletzte Kind. Lagerschwester Kim kommt ebenfalls hinzu, um das Kind zu trösten. Lulle die Spieler in ein falsches Gefühl der Sicherheit ein, bevor das Mysterium beginnt.



EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS

Während der Nacht geschieht etwas, das sich niemand hätte vorstellen können. Die Lagerleiterin Kim Johnson entführt die schlafenden Kinder, bringt sie zu ihrem geheimen Labor im Wald in einiger Entfernung vom Lager und verbindet sie in einem kargen Untersuchungsraum mit einem Zeitanker. Seit 1969 steht sie mittels Morsecode über ein außergewöhnliches Funkgerät mit sich selbst in Kontakt.

TRÄUME

Eines der Kinder (das mit dem niedrigsten **EINFÜHLEN**) hat einen schrecklichen Albtraum. Danach wacht es gemeinsam mit den anderen auf, allerdings mit einem Zustand wie Erschöpft oder Verängstigt. Verwende den atmosphärischen Text unten oder denke dir einen eigenen aus. Die Anzahl der Kinder entspricht der Anzahl der Spieler im Szenario:

Eine kalte Stahlbank in einem dunklen Raum. Du kannst dich nicht rühren. Eine helle Lampe wird eingeschaltet und strahlt dir direkt in die Augen. Hinter deinem festgezurten Kopf knistert und bewegt sich etwas. Das Blut pocht in deinen Schläfen. Dein Kopf ist warm. Beruhigende Musik – etwas, das du aus dem Radio kennst – hallt durch die Kammer. Die Wärme nimmt zu und die Lautsprecher knistern. Die Musik wird zu einem anderen, unbekannten Lied verzerrt, während gleichzeitig das Licht hell aufblitzt. Du versuchst, den Kopf zu drehen, um dich umzusehen. Der Raum besteht aus grauem Beton und vor dir befindet sich ein

MUSIK VON 1989 BIS 1969

Hier sind einige Vorschläge zu Kims Musikgeschmack im Jahr 1989 und dann, wenn die Kinder mit den Kindern von 1969 die Körper tauschen.

- „Talking to the Man in the Moon“, Titiyo (1989)
- „If You Don't Know Me By Now“, Simply Red (1989)
- „Snart blir det sommar igen“, Östen Warnerbring (1969)
- „More Today Than Yesterday“, Spiral Staircase (1969)



RIKSENERGI

JEMAND ANDERES SPIELEN

Die Kinder in den neuen Körpern behalten ihre normalen Attribute und Fertigkeiten bei, jedoch fehlen ihnen alle ihre ursprünglichen Besitztümer. Unter der Überschrift „Neue Kinder“ auf Seite 46 kannst du Informationen zu den Beziehungen und Persönlichkeiten ihrer Wirkkörper finden. Halte diese aber zunächst geheim und verwende diese Informationen, um Missverständnisse oder Schwierigkeiten zu verursachen, wenn die Kinder anders handeln, als andere es von ihnen erwarten würden.



RIKSENERGI

großer Spiegel, der die gesamte Wand einnimmt. Im Spiegel sind mehrere gefesselte Kinder zu sehen, alle reglos, bis auf eines. Seine Bewegungen sind die Spiegelungen deiner eigenen, aber das bist nicht du ...

Dein Herz pocht. Angst steigt in deiner Brust auf. Deine Ohren sind mit einem statischen Geräusch erfüllt, und das Licht der Lampe lässt die Welt vollständig weiß werden, bevor du aufwachst.

DER ERSTE MORGEN

Die Lagerbesucher werden jäh vom Geräusch einer Trillerpfeife geweckt. Sie haben die ganze Nacht durchgeschlafen. Die Kinder in den umliegenden Betten machen sich daran, aufzustehen, doch irgendetwas stimmt nicht. Der Ort ist der gleiche, aber alle sind Fremde. Das Sofa im Gemeinschaftsraum scheint in gutem Zustand zu sein. Die Baracken sind neu gestrichen und funkeln in der Morgensonne. Fort ist das rissige Holz mit der abblätternden Farbe, das die Kinder sahen, als sie ins Bett gingen.

Die Geister der Kinder sind in anderen Körpern aufgewacht (siehe „Neue Kinder“, Seite 46). Das Opfer des Albtraums erkennt sich im neuen Spiegelbild: Es ist der Fremde, der sich am Ende des Traums regte, während es festgeschnallt war. Dieses Kind ist jetzt das einzige, das die anderen wiedererkennt.

Gib allen eine kurze Szene, in der sie alle ihre neuen Körper entdecken und sich dann in der Kaserne oder auf dem Hof vor dem Morgenappell treffen.



RIKSENERGI

EIN TAG IM SOMMERCAMP

- 07:00 - AUFSTEHEN
- 08:00-09:00 - FRÜHSTÜCK im großen Zelt
- 09:00-12:00 - Aktivitäten
- 12:00-13:00 - MITTAGESSEN im großen Zelt
- 13:00-15:30 - Aktivitäten
- 15:30-16:00 - Obstpause in der Natur
- 16:00-18:00 - Aktivitäten
- 18:00-19:00 - ABENDESSEN im großen Zelt oder Grillen am Strand
- 19:00-21:00 - Freizeit
- 21:00 - SCHLAFENSZEIT



HINWEISE

Lass die Kinder an der Versammlung teilnehmen und versuchen, so viele Hinweise wie möglich aus ihrer Umgebung aufzunehmen. Sie können den Ort **UNTERSUCHEN** oder versuchen, einigen der Kinder mittels **CHARME** mehr Informationen über das Lager zu entlocken und wo oder wann sie sich befinden.

- **SCHWARZES BRETT:** Auf dem großen schwarzen Brett steht „Willkommen im Sommercamp 1969“ und der Aktivitätsplan ist nicht derselbe wie gestern.

- **DER LEITER:** Der Leiter des Lagers ist ein älterer Mann in seinen Sechzigern mit weißen Haaren und einem ordentlich getrimmten Bart. Er ist gebräunt und sportlich in seinen gestärkten Khakihosen und einem teilweise aufgeknöpften Hemd im gleichen Stil. Ein Namensschild auf seinem Hemd verrät, dass er Wilhelm [William] heißt.
- **DIE BERATUNGSLEITER:** Ein junger schlaksiger Mann mit buschigen Haaren und Bartflaum lächelt und zählt die Kinder ab. Das Namensschild auf seinem Hemd verrät, dass er Mikael Haronen [Martín Hernandez] ist, ein Lehrer, der im Sommer im Lager aushilft. Neben ihm steht eine Frau mittleren Alters, Tina Åstrand [Tina Easton], die normalerweise in der Adelsö-Kirche [Lakeshore Methodist Church] den Gottesdienst abhält.
- **RADIO:** Im Inneren des Hauptgebäudes steht ein Radio. Die Morgennachrichten berichten, dass der Start im Kennedy Space Center am Vortag um 13:32 Uhr gut verlaufen ist. Das Raumschiff Apollo 11 ist jetzt mit seinen drei Passagieren auf dem Weg zum Mond. (Die Reise zum Mond fand vom 16. bis 20. Juli 1969 statt.)

LÖSUNG DES MYSTERIUMS

Nach der Vorstellung auf dem Hof sind die Kinder bereit, herauszufinden, was passiert ist. Die Kinder nehmen an obligatorischen Aktivitäten in Gruppen von 10 bis 20 Teilnehmern teil, die von einem Lagerberater oder einigen älteren Kindern geleitet werden.

Dieses Mysterium besteht aus einem freien Abschnitt, der Szenen aus der folgenden Aktivitätsliste enthält. Fehlgeschlagene Würfe bei Ärger sollten bedeuten, dass die Kinder entdeckt und beschuldigt werden, was eine Bestrafung in Form verschiedener Hausarbeiten nach sich zieht. Während des freien Abschnitts gibt es eine festgelegte Szene, die schließlich zur Konfrontation führt, während der sich die Kinder Kim, die Zeitreiseforscherin, im geheimen Bunker entgegenstellen.



Entscheide im Vorfeld, welche Aktivitäten du verwenden möchtest, und lies dir die Informationen zu den neuen Körpern der Kinder sowie die verschiedenen Hinweise durch, die aktuell verfügbar sind. Erschaffe spontane Situationen und sprich dich während dieses Szenarios mit deinen Spielern ab.

CAMP-ZEITPLAN

Jeder Tag ist genau wie der vorherige, zumindest in Bezug auf den Zeitplan. Verwende den Zeitplan als Grundlage für deine Szenen und als Möglichkeit, die Kinder in Routinen zu packen, aus denen sie nur schwer ausbrechen können, ohne entdeckt zu werden. Um das Mysterium zu erforschen, müssen sich die Kinder etwas einfallen lassen, wie sie sich tagsüber davonstehlen können.

GEHEIMVERSTECK 1969

Die Kinder sind allein, ohne Anker oder Ikonische Gegenstände, und stecken mitten in einem Mysterium in einer anderen Zeit fest. Sie sollten daher die Gelegenheit bekommen, sich ein neues Geheimversteck zu schaffen. Es könnte ihre Belohnung nach diesem ersten, ziemlich turbulenten Tag sein. Vielleicht nehmen sie sich Zeit, um Tina mit dem Essen zu helfen und ungestört beim Kartoffelschälen in der Küche zusammenzusitzen, oder sie bauen sich eine Hütte im Wald oder finden während einer der Aktivitäten eine verlassene Höhle am Wasser. Es ist schwer, ungestört Zeit in der Kaserne zu verbringen, aber im Hauptgebäude könnte es einen alten Hauswirtschaftsraum geben, den sie nutzen können.

DIE MÄLARINSELN 1969

Auf den Mälarseln wurde der Loop gerade erst fertiggestellt und gestartet. Die Vibrationen des Gravitrons sind noch ein Novum im Leben der Kinder (nicht aber für die Kinder der Spieler). Viele unterhalten sich aufgereggt über Riksenergi und wie viele neue Familien in letzter Zeit auf die Mälarseln gezogen sind. Außerdem wurden die letz-

Gestohlener Helm

KONFRONTATION:
Der Bunker

ELTERN

Lass die Eltern eines der Kinder selbst Kinder im Lager sein. In der einleitenden Alltagsszene des Szenarios könnten die Eltern darüber sprechen, wie viel Spaß sie im Camp hatten, als sie Kinder waren, doch nun sieht das Kind, dass die Wahrheit völlig anders aussieht. Sie sind Schläger in der älteren Gruppe, leichte Opfer oder schneiden bei den meisten Aktivitäten unglaublich schlecht ab.



ten Baugerüste noch nicht von den Kühltürmen entfernt. Am Adelsö gegenüberliegenden Ufer sind in der prallen Sonne die riesigen Silhouetten der Bona-Türme zu sehen, frisch gestrichen und hübsch.

SCHAUPLATZ: LAGERAKTIVITÄTEN

Der Tagesablauf ist von morgens bis abends voll. Manchmal dürfen die Kinder wählen, doch die meisten wichtigen Aktivitäten stehen bereits fest. Du kannst selbst entscheiden, ob du die Szenen als Ärger oder eher alltägliche Szenen verwenden möchtest. Unten sind Vorschläge für Ereignisse und Entdeckungen aufgeführt, gefolgt von einigen der offensichtlichsten Hinweise, die man finden kann.

EINE HÜTTE BAUEN

(Alltag): In einem kleinen Wäldchen im Wald gibt es eine Stelle, die man am ehesten als Friedhof für Holzbretter bezeichnen kann. Hier liegt das Material von vielen abgerissenen Hütten vergangener Sommer. Lagerleiter Wilhelm [William] stellt einen stabilen Werkzeugkasten ab und verteilt unbekümmert Hämmer, Sägen und Nägel. Die Kinder teilen sich in Gruppen auf und arbeiten daran, eine instabile Hütte oder einen weniger aufregenden Windschutz zu **erfüllen**. Natürlich kann **RECHNEN** oder **ANFÜHREN** verwendet werden, um vorher gemeinsam über das Gebäude zu beraten (und daher alle Erfolge als Bonus auf **TÜFTELN** zu erhalten).



COUNTDOWN

Dies ist der Verlauf des Mysteriums, nachdem die Kinder in ihren neuen Körpern gelandet sind.

1. AKTIVIERUNG: Lagerassistentin Kim hat im Jahr 1969 das Experiment zusammen mit ihrem älteren Ich, der Lagerleiterin Kim aus dem Jahr 1989, geplant. Sie entführten beide Male Kinder und aktivierten die Zeitmaschine.
2. STUDIEN: Kim beobachtet die Kinder im Jahr 1969, um ihr Verhalten zu studieren.
3. KONTAKT: Der Mann im Wald, Kims älteres Ich, das durch Raum und Zeit gereist ist, nimmt Kontakt mit den Kindern auf. Er bittet sie um Hilfe: Sie sollen für ihn den Steuerhelm der jüngeren Kim stehlen. Als Belohnung bietet der Mann an, ihnen zu helfen, wieder nach Hause zu gelangen.
4. DER DIEBSTAHL: Die Kinder stehlen Kim den Helm und geben ihn dem Mann im Wald. Er sagt ihnen, sie sollen sich bereitmachen. Sie treffen sich zu einer festgelegten Zeit wieder, um gemeinsam in den Bunker zu gehen.
5. DIE ENTFÜHRUNG: Kim hat erkannt, dass der Mann im Wald ein Zeitreisender ist. Sie entführt beide Versionen von Mikael [Martín] für weitere Experimente und bringt sie in den Bunker.



RIKSENERGI

Wenn sich jemand verletzt, ist Kim in der Nähe, um sich darum zu kümmern. Sie steht am Rand der Baumgrenze und kaut unruhig auf einem Apfel herum (siehe Hinweise unten).

GYMNASIUM

(Alltag): Wilhelm [William] ist ganz begeistert von sportlichen Übungen auf dem Rasen. Er führt das Springen, auf der Stelle Rennen, Rollen und die Liegestütze nur allzu gern vor. Wenn die Kinder nicht Erschöpft werden wollen, haben sie möglicherweise mehr Glück mit einem Wurf auf KRAFT oder BEWEGEN. Jemand, der Mitleid erregt und bereits die Erlaubnis hat, kann darum ersuchen, diese Aktivität zu überspringen, jedoch nicht ohne Eintrag im Notizbuch.

EIN FEUER MACHEN

(Alltag): Die Lagerberaterin Tina versammelt eine kleinere Gruppe von Kindern, die gemeinsam üben, Feuer zu machen. Sie versuchen verschiedene Methoden wie das Aneinanderreiben von Stöcken oder das Anzünden von getrocknetem Moos, Kiefernnadeln oder Zeitungen mit einer Brille oder Lupe. Kinder, die auf TÜFTELN oder BEGREIFEN würfeln, können natürlich vor den anderen angeben. Einige der älteren Kinder haben ein Holzscheit mit Benzin getränkt, das explodiert und einem Kind Verbrennungen zufügt, vielleicht sogar so starke, dass es zu Kim, der Krankenschwester des Lagers, geschickt wird (siehe Hinweis unten).

VORLESEN

(Alltag): Die Kinder versammeln sich mit einem der Berater auf dem Rasen oder sitzen in der Freizeit alleine in der Kaserne. Wenn die Dinge ordentlich sind, liest der Berater Robinson Crusoe vor und lässt die Kinder abwechselnd jeweils ein paar Absätze laut vorlesen. Es ist ein schöner Moment, aber es besteht immer die Gefahr, dass ein rauflustiges junges Kind versucht, ein anderes zu kneifen, oder dass jemand lacht, wenn ein Kind über ein Wort stolpert. Wenn du möchtest, kannst du diejenigen, die laut vorlesen, auf CHARME oder einfach EINFÜHLEN würfeln lassen und sehen, ob sie Unterstützung von der Gruppe erhalten.

KNOTEN BINDEN

(Alltag): Wilhelm [William] versammelt interessierte Kinder auf einer Klippe über dem Schwimmbereich und bringt ihnen bei, wie man verschiedene Knoten knüpft, sowohl solche, die kompliziert erscheinen, aber tatsächlich leicht zu lösen sind, als auch einige sehr schwierige, die quasi nicht zu lösen sind. Ein Kind, das auf BEGREIFEN würfelt, kann die Knoten lernen und erhält dadurch einen Bonus von +1 für zukünftige Würfe, für die es relevant sein könnte. Die Aktivität endet damit, dass die Kinder eine Seilschaukel knoten und sie an einen großen Baum hängen, der über das Wasser hinausragt – und der oder die Mutigste in der Gruppe wird aufgefordert, zu testen, wie stabil sie ist.

GEISTERGESCHICHTEN

(Alltag): Ein paar Kinder werden am Lagerfeuer versammelt oder kauern sich in ihrer Baracke unter einer Decke zusammen und versuchen, sich gegenseitig zu erschrecken. Wenn es einen Wettbewerb gibt, können die Spieler „Kind gegen Kind“ auf ANFÜHREN würfeln. Andernfalls kann der Moment auch als gemeinsame Zeit im Geheimversteck genutzt werden, und alle Kinder heilen einen Zustand.



RIKSENERGI

ANGEKLAGT

(Ärger): Plötzlich erscheint ein Kind und mit einem Berater im Schlepptau. Eines oder mehrere der Kinder werden beschuldigt, ein Dieb zu sein. Angeblich haben es oder sie einem anderen Kind die Medizin, die Brille oder etwas anderes Wichtiges gestohlen. Das führt dazu, dass einige hilfsbereite ältere Kinder die Baracken durchsuchen und die gestohlenen Waren tatsächlich in einem Koffer der Kinder finden. Das Kind kann mit **CHARME** versuchen, den Berater vor der Suche abzulenken und möglicherweise mittels **UNTERSUCHEN** die gestohlenen Dinge zuerst finden.

TURNIER

(Ärger): Die Kinder werden vor einer sportlichen Aktivität wie Fußball, Tischtennis oder Volleyball in Gruppen eingeteilt. Natürlich gibt es eine Gruppe älterer Kinder, die versucht, die anderen Kinder für sich zu gewinnen. Jedes Mal, wenn die talentierte Sportmannschaft gewinnt, werden sie noch übermütiger. Bei einzelnen Sportarten kannst du die Situation als Ärger abhandeln, bei dem jeder Spieler auf **KRAFT** würfelt (mit dem Risiko, Zustände wie Erschöpft, Verärgert oder Verletzt zu erleiden). Bei einem Mannschaftssport kann stattdessen **EINFÜHLEN**, **CHARME** oder **ANFÜHREN** verwendet werden, um ein starkes Team zusammenzustellen oder eine gute Strategie zu entwickeln. Dann kann ein Kind auf **KRAFT** würfeln und die Bonuswürfel aus dem vorherigen Wurf einsetzen. Eine Sechs sorgt dafür, dass das Team der Kinder nicht als letztes endet. Zwei Sechsen bedeuten, dass sie es ins Endspiel schaffen. Mit drei Sechsen oder mehr gewinnt das Team das gesamte Turnier, was später im Lager zu mehr Konflikten mit den älteren Kindern führt. Verletzte Kinder werden natürlich zur Krankenschwester gebracht.

BEKLAUT

(Ermittlung): Einige der Kinder entdecken, dass man ihnen einen wertvollen Gegenstand gestohlen hat. Mittels **KONTAKT** können sie sich nach Hinweisen umhören oder diese mit **UNTERSUCHEN** ausfindig machen, um herauszufinden, wohin der Dieb verschwunden ist. Dinge können in der Nähe des Strandes ins Wasser geworfen, in ein Nebengebäude gebracht oder in einem der Räume des Lagerleiters im Hauptgebäude versteckt worden sein. Die Diebe sind einige der älteren Kinder, die in derselben Baracke untergebracht sind wie die Kinder.

WASCHEN UND REINIGEN

(Alltag/Ärger): Jüngere Kinder, die als respektlos gegenüber älteren Kindern gelten, können im großen Zelt auf dem Hof Geschirr spülen, wo andere Kinder vorbeigehen und sie auslachen können. Eine schlommere Strafe für

wiederholte Regelverstöße ist die einsame Aufgabe, das Klohaus zu leeren und die Exkreme in einer Grube im Wald zu vergraben. Rüpel können oft bei solchen Gelegenheiten auftauchen, bereit, das Opfer in die Grube zu werfen, es sei denn, **KRAFT** oder **CHARME** werden eingesetzt, um die Situation umzukehren.

SCHWIMMEN UND SPIELEN

(Alltag/Ermittlung): Die Kinder gehen in der Nähe der Felsen oder am kleinen Strand mit dem Holzsteg neben dem großen Lagerfeuer schwimmen. Die Kinder veranstalten Wettkämpfe, wer am längsten den Atem anhalten oder vom höchsten Felsen springen kann. Sie können den Bereich **UNTERSUCHEN** und eine geheimnisvolle Höhle oder vielleicht den Zeitanker finden, den Kim im Wasser versteckt hat (siehe Hinweise unten). Natürlich kannst du die Raufbolde eines der Kinder auslachen lassen und es sich wegen seines Körpers unsicher fühlen lassen.

ERSTE HILFE

(Alltag/Ermittlung): Kim Johnson ruft die Kinder auf dem Hof zusammen und führt einfache Erste Hilfe vor, wie das Verbinden von Wunden, Herz-Lungen-Massage und wie man ein gebrochenes Bein fixiert. Mit **EINFÜHLEN** können Kinder Kim studieren und mehrere Beobachtungen machen, wobei sie bemerken, dass sie gestresst, wütend und frustriert ist. Sie sieht oft auf ihre Armbanduhr und spricht nur, wenn sie etwas gefragt wird. Siehe die Hinweise unten.

KOCHEN

(Alltag/Ermittlung): Normalerweise wird in der geräumigen Küche des Hauptgebäudes gekocht, in der Tina das Sagen hat und alle Mahlzeit zubereitet. Kleinere Gruppen dürfen manchmal als Freizeitbeschäftigung beim Kochen mithelfen oder Kartoffeln schälen, Zwiebeln schnippen oder Brennesseln in der Spülküche abspülen. Es gibt eine klare Hierarchie zwischen den Kindern, die tatsächlich in der Küche sein wollen, und denen, die zur Strafe dort sind. Die nervigeren Kinder nennen diejenigen, die in der Küche arbeiten, „Sklaven“. Während dieser Tätigkeit haben neugierige Kinder die Möglichkeit, im Rest des Gebäudes herumzuschleichen und können die Zimmer der Leiter im oberen Stock **UNTERSUCHEN**, darunter auch das von Kim (siehe Hinweise unten). Außerhalb der Küche erwischt zu werden, bedeutet harte Strafen und vielleicht sogar eine ordentliche Backpfeife.

VERDORBENES

(Alltag/Ermittlung): Jemand hat in der Schlafbaracke eines der Kinder alte Fischabfälle oder ein totes Tier unter den Sparren versteckt. Es riecht abscheulich und beim





Aufwachen oder Zubettgehen könnte einer der Berater des Lagers das Kind verwarnen – wenn es nicht vor der nächsten Mahlzeit den Gestank beseitigt, wird es bestraft. Das Kind kann **UNTERSUCHEN** oder **BEGREIFEN**, um herauszufinden, woher der Gestank kommt.

KANUPADDLEN

(Ärger): Den Kindern gelingt es, eines der wenigen Kanus zu ergattern und es für einen Ausflug nach Hovgårdsfjärden [entlang der Klippen des Lake Mead] zu beanspruchen. Sie können ein Geheimversteck oder Kims versteckten Zeitanker finden (siehe Hinweise unten). Einige der anderen Kinder haben ebenfalls ein Kanu ergattert und paddeln aufs Wasser hinaus, um die Kinder zu attackieren. Sie haben **LANGE STÖCKE** 2, mit denen sie versuchen, das Kanu zum Kentern zu bringen (Würfe auf **KRAFT** gegen sie erfordern zwei Erfolge). Wenn das Kind gewinnt, wird es natürlich beschuldigt, mit dem Gerangel begonnen zu haben.

ORIENTIERUNGSLAUF

(Alltag/Ärger/Ermittlung): Alle Kinder versammeln sich im Hof. Sie werden in kleinere Teams aufgeteilt (die Kinder sind alle in der gleichen Gruppe), erhalten eine Karte und einen Kompass pro Gruppe und werden in den Wald geschickt, um 13 Kontrollpunkte zu finden. Hier besteht für ein Kind die Möglichkeit, die Umgebung zu **UNTERSUCHEN**. Neben anderen Dingen finden sie möglicherweise einen alten Pfad im Wald, der zu einem Betonfundament und einer verschlossenen Metalltür führt – einer Art Zugang zu einem unterirdischen Ort. Dies ist auch eine gute Stelle, um den Mann im Wald vorzustellen oder erneut zu verwenden (siehe Hinweise unten). Während des Orientierungslaufs kann die Gruppe auch von anderen Kindern angegangen werden, die ihnen, wenn der Wurf auf **KRAFT** misslingt, ihre Karte und ihren Kompass stehlen. Ein Extrem schwieriger Wurf auf **SCHLEICHEN** kann genutzt werden, um den Weg zurück zum Lager zu finden, andernfalls werden sie spät in der Nacht gefunden und erhalten den Zustand Verängstigt.

HINWEISE

Diese Hinweise werden für das gesamte Mysterium verwendet. Lass die Kinder sie in der von dir gewünschten Reihenfolge finden und enthülle das Geheimnis erst nach und nach – nicht alle auf einmal.

■ **ZEITANKER:** Unter Wasser befindet sich eine mysteriöse Maschine direkt unter der Oberfläche. Sie liegt an einem abgelegenen Ort, an dem die Kinder eigentlich nicht sein sollten und den sie nicht betreten dürfen. Die Maschine ist groß und besteht aus einer Art Turbine in der Mitte, die sich langsam dreht. Speichen und Streben verlaufen nach außen hin zu einem Me-

tallkreis, der durch Luftauslässe und Ruder aufrecht gehalten zu werden scheint. Wenn die Kinder Mysterium 1 – *Die Arche* gespielt haben, haben sie eine ähnliche Maschine im Bootshaus gesehen (Seite 22). Diese hier sieht raffinierter aus – nicht selbst zusammengezimmert. In die Turbine ist ein Identifikationscode eingestanzt.

■ **KRANKENSCHWESTER:** Die Krankenschwester des Sommercamps ist die 40-jährige Kim Johnson, welche die Kinder bei einigen der Aktivitäten abseits haben stehen sehen. Ein Wurf auf **EINFÜHLEN** zeigt, dass sie die Kinder studiert und sich Notizen in ihrem kleinen Notizbuch macht. Wenn sie sie tatsächlich treffen (zum Beispiel wenn Verletzungen behandelt werden müssen), können noch mehr Hinweise entdeckt werden. Wähle zwei und dann einen für jeden zusätzlichen Bonuseffekt beim **EINFÜHLEN**:

- Kim, die Krankenschwester, sieht aus wie eine jüngere Version der Lagerleiterin im Jahr 1989.
- Sie scheint bei allen Mahlzeiten für die Trinkpäckchen, die heiße Schokolade oder die Milch verantwortlich zu sein. (Sie bekommt diese aus einem verschlossenen Rübenkeller in der Gegend, siehe unten.)
- Die Kinder sehen Kim zu den Mahlzeiten nie etwas essen, und sie trinkt immer aus einer Armeefeldflasche, die sie an ihrem Gürtel trägt. Sie isst jedoch viel Obst.
- Manchmal geht sie mit einer großen Reisetasche in den Wald. Wenn es den Kindern gelingt, ihr mit einem Fast unmöglichen Wurf auf **SCHLEICHEN** zu folgen, können sie sehen, wie oft sie sich zwischen dem Hauptgebäude, einer alten Tür im Wald und einem abgeschlossenen Rübenkeller in der Nähe des Hofs hin und her bewegt.

■ **RÜBENKELLER:** Im verschlossenen Rübenkeller (**TÜFTELN**), einem alten unterirdischen Betonkanal, der zu einem Lagerraum umgebaut wurde, befinden sich ein großer Wassertank, viele Trinkpäckchen und militärisches Schokoladenpulver, einige Kühltaschen mit Milch und kleine goldfarbene Beutel, die eine Mischung aus Baldrianwurzel und einem chemischen Zusatzstoff enthalten. Ein Wurf auf **BEGREIFEN** zeigt, dass der Wirkstoff Schlafpulver ist.

■ **DER WEG HINUNTER:** Draußen im Wald, am Ende eines mittlerweile überwucherten Pfades, befindet sich ein Betonfundament mit einer verschlossenen Metalltür. Dies ist der Eingang zum Bunker, den Kim dank ihrer Kontakte bei Riksenergi **[DARPA]** betreten kann. Nachts, wenn alle anderen vom Schlafpulver betäubt sind, sucht Kim den Bunker mehrmals auf. Manchmal muss sie auch



tagsüber dorthin, aber nur, wenn etwas schiefgeht oder wenn sie etwas vorbereiten muss. Siehe Konfrontation.

- **DER MANN IM WALD:** Zu gegebener Zeit nimmt der Mann im Wald (der Zeitreisende aus Mysterium 1 – *Die Arche*) Kontakt zu den Kindern auf. Streue dies ein, wenn sich ein Kind von einer der Aktivitäten davongeschlichen hat und die Gegend erkundet oder an einer Aktivität teilnimmt, die es hinter die Gebäude des Lagers führt. Siehe Ereignis: Der Waldbewohner.
- **KIMS ZIMMER:** Kim Johnson hat wie die anderen Mitarbeiter ein Zimmer im zweiten Stock des Hauptgebäudes von Lindbygårdens Sommercamp [[Roadrunner-Cove-Sommercamp](#)]. Dort gibt es eine alte Pritsche mit einem dazugehörigen Beistelltisch und einer kleinen Lampe. Auf dem Bett liegt eine kleine Tasche mit einem Erste-Hilfe-Kasten und verschiedenen medizinischen Geräten neben einem einfachen Koffer mit meist khakifarbenen Kleidern. Ein Wurf auf **UNTER-SUCHEN** enthüllt jedoch einige Details:
 - Im Koffer befindet sich eine Plastiktüte mit vakuumverpacktem Obst und Proteinpulver. Kim isst nichts von dem normalen Essen.
 - Das Bett sieht fast unbenutzt aus (und wenn die Kinder diesen Ort nachts aufsuchen, ist Kim nicht dort, sie ist im Bunker).

- Unter dem Bett befindet sich ein kleinerer Tresor mit **HOCHWERTIGEM SCHLOSS** 3. Tagsüber bewahrt Kim darin ihren Steuerhelm auf, jenen Helm, den der Mann im Wald stehlen möchte (siehe Ereignis: Der Waldbewohner).
- **DER HELM:** Lagerassistentin Kim verwendet einen neuen Prototypen eines Steuerhelms, mit dem sie KLEIN-1 steuern kann, die Zeitmaschine, die sie im Bunker gebaut hat. Er sieht aus wie ein Fahrradhelm, jedoch mit Elektroden an der Innenseite und Rillen mit Kupferdraht und Lampen an der Außenseite, die mit ausgestopftem Stoff fixiert wurden. Diese Version hat nicht den goldenen Schutzüberzug, der in Mysterium 1 – *Die Arche* verwendet wird, oder der auch später in Mysterium 3 – *Der Sturm im Stundenglas* vorkommt. Die Benutzer des Helms erhalten einen automatischen Bonus von +2 für **TECHNIK**- oder **VERSTAND**-Fertigkeiten. Mit einem Extrem schwierigen Wurf auf **RECHNEN** kann das Kind verstehen, dass der Helm das Gehirn stimuliert. Sollte Kim der Helm abhandenkommen, ist sie verärgert und geht direkt zur Konfrontation über.
- **DIE ANDEREN ZIMMER:** Der Rest des Personals hat seine Zimmer ebenfalls im Hauptgebäude.





- Wilhelm [William] hat ein robustes Schränkchen voller verschiedener Haar- und Hautpflegeprodukte. Es gibt außerdem einen großen Koffer mit verschiedenen Gewichten, Seilen und anderen Dingen für sportliche Aktivitäten. Er hat ein kleines Notizbuch, in dem er die körperlichen Fähigkeiten der Kinder zu bewerten scheint.
- Tinas Zimmer enthält viele Klamotten und ist extrem unordentlich. Sie scheint in allen Belangen sehr ordentlich zu sein, außer in ihrem eigenen Zuhause. Es gibt auch eine große Menge Süßigkeiten und Nüsse, die sie aus der Küche stibitzt hat. Einige Schilder zeigen das Speiseangebot des nächsten Tages.
- Mikael [Martín] lebt relativ einfach auf seinem winzigen Dachboden. Er hat einen Stapel Mathe- und Lehrbücher auf seinem Nachttisch, und auf dem Bett liegen eine Menge Legosteine. Er hat ein „088-1 Super Set“ von 1969, kombiniert mit einigen Lego-Batterien und einem Motorset. Er arbeitet daran, eine kleine Bahnstrecke auf dem Boden zu bauen.

■ **DAS NOTIZBUCH:** Die Krankenschwester Kim hat ein Notizbuch, das so gut wie nie ihre große Hosentasche verlässt. Wenn es einem Kind gelingt, es in die Hände zu bekommen, findet es viele Notizen über seine eigenen Handlungen und Verhaltensweisen. Die auffälligste ist: „Unklar, ob der Verstand der Reisenden in ihren neuen Körpern Fuß gefasst hat – mehr Tests nötig“ und „Kontakt mit 89 aufnehmen; überprüfen, ob die Zwillingssobjekte der gleichen Verhaltenskurve folgen“.

■ **VERWIRRTE KINDER:** Wenn ein Kind beginnt, mit anderen Lagerbesuchern darüber zu reden, dass es in einem neuen Körper steckt, oder wenn du das Experiment einfach eskalieren möchtest, kannst du ein weiteres Kind voller Panik aufwachen und sich fragen lassen, wo es sich befindet. Auch bei ihm wurde der Verstand vertauscht. Wenn sie zu hysterisch werden, gibt Kim ihnen beruhigende Pillen – einige werden auch den Kindern gegeben, wenn sie anfangen, zu viel über ihre Situation zu sprechen. Die Pillen geben dem Opfer automatisch die Zustände Erschöpft und Verängstigt, solange sie die Medizin weiter einnehmen.

■ **KÖRPERLICHE UNTERSUCHUNG:** Ein Kind, das bei verschiedenen Aktivitäten auffällt oder oft laut und zu redselig ist, ist für Kim von besonderem Interesse. Sie nimmt es daher entweder auf und legt es schlafen, sollte es sich verletzen, oder sie entführt es nachts erneut. Das Kind erwacht in einer alpträumhaften Situation, festgeschnallt auf einem Bett im kalten Untersuchungsraum unten im Bunker. Eine schaurliche Stimme fragt, wer das Kind sei, und wann und wo es sich zu befinden glaube. Dann sind verzerrte Morsecode-Signale zu hören und ein brennendes Gefühl beginnt sich in seinem Hinterkopf auszubreiten. Mit **BEGREIFEN** lässt sich die Morsecode-Botschaft entschlüsseln: „69 bereit. Warte auf Synchronisierung mit 89. Over.“ Alles wird weiß und dann kann das Opfer für eine Sekunde seinen realen Körper im Spiegel sehen, bevor das weiße Licht abermals aufblitzt. Das Kind wacht schweißgebadet in seinem Bett in der Baracke wieder auf.

EREIGNIS: DER WALDBEWOHNER

Draußen im Wald und auf den Feldern rund um das Lager streunt eine mysteriöse Person herum. Ein älterer Mann, der geduldig auf den richtigen Moment wartet, um sich den Kindern zu offenbaren. Das Gerücht über „den Mann im Wald“ kann in den ersten Tagen unter den Lagerbesuchern die Runde machen. Ist es ein Obdachloser, ein mysteriöser Spion oder etwas noch Schlimmeres und Bedrohlicheres?

Wenn sich die Kinder im Wald aufhalten, finden sie viele Süßigkeiten auf dem Boden. Der Mann im Wald versucht, Kontakt mit den Kindern aufzunehmen, ohne zu merkwürdig zu erscheinen – wobei er spektakulär scheitert. Unter einigen umgestürzten Bäumen [in einem Felsspalt] hat er einen gut getarnten Unterschlupf gebaut. Als die Kinder sich dem Ort nähern, steht er plötzlich hinter ihnen, in einen dicken Militärmantel, braune Trainingsshorts und grüne Stiefel gekleidet und mit einem mit Lehm besudelten Gesicht. Er versucht, ruhig und vertrauenswürdig zu handeln, doch sein angespanntes Lächeln und die Haare, die ihm in Klumpen auszufallen scheinen, wenn er sich mit der Hand hindurchfährt, sind dabei nicht sonderlich hilfreich. Manchmal redet er mit sich selbst und es macht ihm Mühe, richtige Sätze zusammenzufügen.

HINWEISE

Das Treffen mit dem Mann im Wald ist nicht von langer Dauer, und sein einziges Ziel ist, seine Aufgabe zu erledigen: den neuen Steuerhelm zu bekommen. Kims 80-jäh-

KONTAKTAUFNAHME

Wenn die Kinder vor dem Mann im Wald wegläufen, nicht mit ihm reden wollen oder irgendetwas anderes tun, das die Situation behindert, verzweifelt er. Eines Morgens entführt er einen von ihnen und hinterlässt im Wald eine Spur, der sie folgen können – vielleicht sogar einen einfachen Entführerbrief: „ICH bin nICht geFerlich. ICH hABe eUREn frEUND. Kommt ALEinE, SoNST ...“



riger Verstand in Mikael [Martin] kann spüren, wie er ohne den Helm immer mehr verfällt. Sie hat nicht viel Zeit und muss die Kinder dazu überreden, ihr zu helfen. Den ersten Satz jedes Hinweises erhalten die Kinder automatisch. Die Kinder können weitere Elemente in Erfahrung bringen, wenn sie auf **CHARME** würfeln und Bonuseffekte erhalten.

■ **VORSTELLUNG:** Der Mann stellt sich vor und versucht, die Kinder dazu zu bringen, ihm zuzuhören:

„Ich bin ... (lange Pause) Mikael [Martin]. Entschuldigung. Manchmal bin ich ein bisschen verwirrt.

Lösegeldforderung

**ICH Bin Nicht GefeRlich,
ICH HABe eUREn frEUND,
kommt aLein,
SoNST .**



Wir haben uns schon einmal getroffen. Werden uns treffen? Ich erinnere mich nicht, was davon. Falsche Zeit. Ihr seid nicht ihr. Ich kann helfen.“

BONUSEFFEKT:

- Der Verstand der Kinder wird sich auflösen, wenn sie nicht bald nach Hause kommen.
- Er ist der Lehrer von 1988 und ist durch die Zeit gereist, um sie zu finden.
- Er ist auch der Lagerassistent Mikael [Martín].

■ **MISSION:** Der Mann möchte, dass die Kinder den Helm stehlen, den Krankenschwester Kim bei sich hat. Sie hat ihn entweder bei sich, in ihrem Zimmer versteckt oder bewahrt ihn bei der Zeitmaschine im Bunker auf. Sobald die Kinder den Helm haben, müssen sie sich wieder mit dem Mann treffen. Während dieser Zeit baut er eine Maschine, die ihnen helfen kann, wieder nach Hause zu kommen.

BONUSEFFEKT:

- Der Helm muss für die Zukunft versteckt werden.
- Die Lagerkrankenschwester Kim ist eigentlich eine Forscherin, die geheime Experimente durchführt.
- Kim könnte in Zukunft eine Katastrophe verursachen.

KONFRONTATION IM BUNKER

Die Kinder bringen dem Mann im Wald den Helm und entscheiden, wann sie zum Bunker gehen sollen, um die Geister der Kinder zurückzuschicken. Während sie darauf warten, erhalten die Kinder entweder einzeln oder alle gemeinsam eine vorbereitende Szene, in der sie Ausrüstung sammeln oder einen Zustand heilen können. Während dieser Zeit versteckt der Mann im Wald den Helm im Rucksack des jungen Lagerassistenten Mikael [Martín], damit er nicht verschwindet.

ENTFÜHRT

Bevor die Kinder zum Mann im Wald zurückkehren können, hören sie, dass im Lager etwas nicht stimmt. Wilhelm [William] und Tina suchen vor der nächsten Aktivität nach Mikael [Martín], doch der ist nirgendwo zu finden. Als die Kinder endlich zum Treffpunkt gehen, stellen sie fest, dass der Unterstand zerstört wurde. Ein Rucksack wurde aufgerissen und Kleidungsstücke liegen überall auf dem Waldboden verteilt. Es gibt Spuren, die zum Bunker

EIN VERSTECKTER HELM

- Der Helm ist im Rucksack von Lagerassistent Mikael [Martín] versteckt.
- Seine Eltern bekommen ihn mit dem Rest seiner Sachen zugeschickt, nachdem Mikael [Martín] einen Nervenzusammenbruch erleidet.
- Sobald er in der Zukunft die Erlaubnis der Nervenklinik bekommt, zur Beerdigung seiner Eltern zu gehen, findet er den Helm in seinem alten Zimmer im Haus seiner Eltern versteckt.



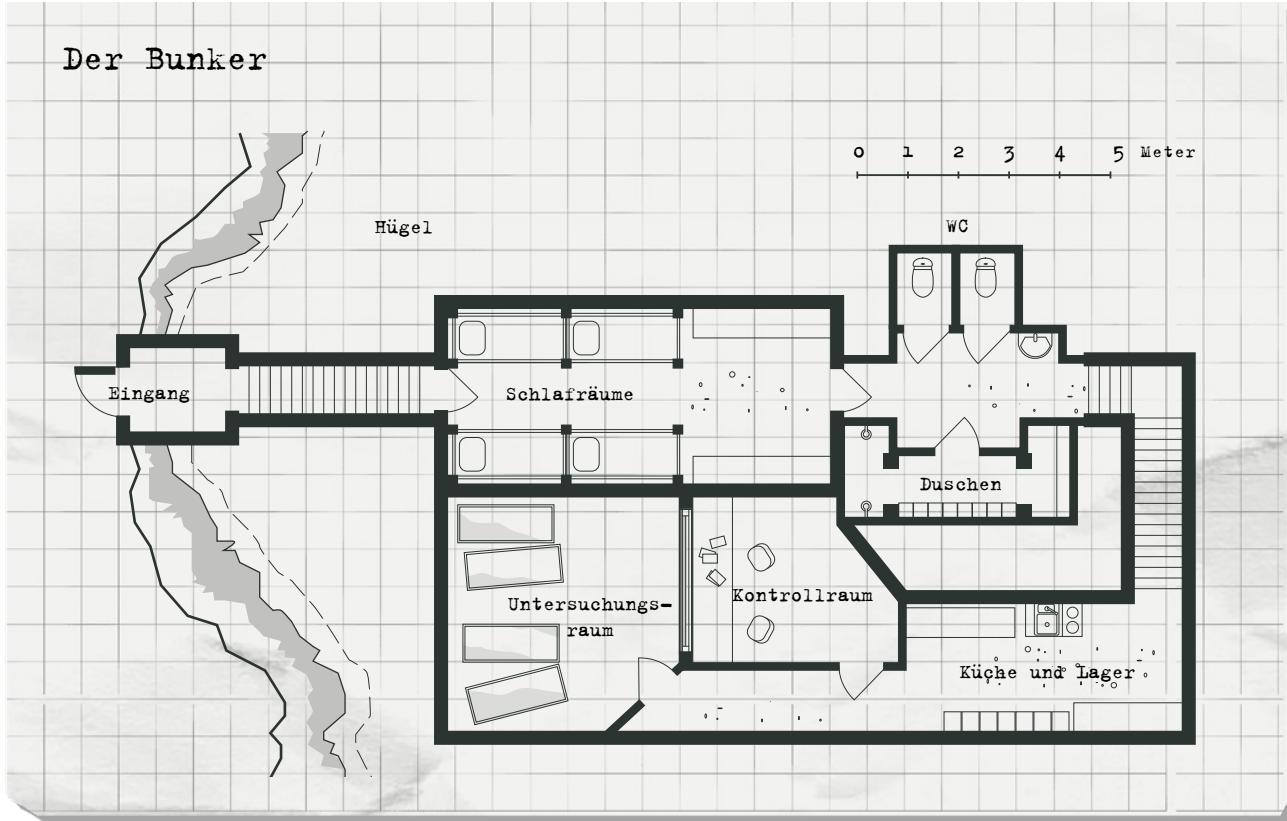
führen (**UNTERSUCHEN**). Alternativ weiß das Kind, das zuvor die Lagerkrankenschwester Kim beobachtet hat, mittels **EINFÜHLEN**, wo sie sein sollte.

GROSSER ÄRGER

Wenn die Kinder den verschlossenen Bunker erreichen, ist es Zeit für die Konfrontation. Du kannst entweder die Kinder einbrechen und dann im Labor auf die Konfrontation stoßen lassen, oder du kannst den gesamten Einbruch als Großen Ärger abhandeln. Kims Entführungsopfer, der junge sowie der alte Mikael [Martín], sind beide am Bett festgeschnallt. Die Maschine surrt im Hintergrund und beide Körper winden sich nervös. Kim hat eine einfache Handfeuerwaffe, die sie bereit ist, einzusetzen.

- KIMS ZIEL:** „Kim will die Kinder außer Gefecht setzen, damit sie mit ihrem Experiment fortfahren kann. Sie ist bereit, sie oder den Mann aus dem Wald zu erschießen, wenn sie muss.“
- ZIEL DER KINDER:** Sie sollten versuchen, Kim aufzuhalten (zum Beispiel um die beiden Opfer zu retten), aber sie müssen auch nach Hause kommen.
- BEDROHUNGSSSTUE:** 3x Anzahl der Kinder, wenn sie den Bunker bereits kennen.
- BEDROHUNGSSSTUE:** 4x Anzahl der Kinder, wenn sie noch nie zuvor im Bunker waren.
- TRILOGIE-EREIGNIS:** Vor der letzten Szene der Kinder passiert etwas Außergewöhnliches. Eines oder mehrere der Kinder sehen eine schockierende Erinnerung (durch Kims Augen während der Konfrontation in Mysterium 3 – *Der Sturm im Stundenglas*). Der junge Mikael [Martín] wird von Kims Verstand aus der Zukunft übernommen:

Der Bunker



Es ist, als würdet ihr aus eurem geliebten Körper herausgerissen. Ihr befindet euch auf einem kalten Metallboden in einer Höhle oder Kammer. Ein großer aschgrauer Baum voller blinkender Lampen und Schnüre, erstreckt sich bis zur Decke. Die Luft knistert und der Geruch von Ozon dringt in eure Nase. Große silberne Seifenblasen schweben durch die Luft.

Von über euch vernehmt ihr ein Grollen und dann einen Moment der Stille, bevor die Decke aufbricht und ein Regen aus gefährlichem Metallschrott und Wasser hereinstürzt. Blaue Blitze tanzen über den Baum und es wird wärmer, bis der Raum in einem Blitz aus strahlendem Licht explodiert.

Zurück im Bunker hört ihr einen Schrei, der sich in „Nein, aufhören!“ verwandelt. Der junge Lehrer rüttelt an seinen Fesseln, seine Augen zucken durch den Raum: „Wo bin ich? Hier? Wo ist hier? Muss ... alles ... aufhalten ...“ Dann verliert er das Bewusstsein.

NACHSPIEL

Die Kinder kehren ins Jahr 1989 und nach Hause zurück. Je nachdem, wie der Große Ärger verlaufen ist, sieht die Welt ein bisschen anders aus:

■ **FEHLSTRIK**: Wenn die Kinder versagen, stirbt der Mann aus dem Wald entweder durch den Stress der Maschine oder wird erschossen. Einem oder mehreren

DIE KONFRONTATION

- **ANFÜHREN** wird verwendet, um einen Plan zu schmieden und einen Würfelpool für die übrigen Kinder zusammenzustellen.
- Um in den Bunker zu gelangen, braucht es einen Wurf auf **TÜFTELN** ODER **KRAFT**.
- Wenn sie Kim überraschen wollen, kann jemand die Gruppe mit **SCHLEICHEN** nach unten führen.
- Die Maschine kann mithilfe von Würfeln auf **RECHNEN** und **PROGRAMMIEREN** oder **TÜFTELN** manipuliert werden.
- Möglicherweise muss jemand der Gruppe Zeit verschaffen, indem er Kim mittels **CHARME** ablenkt oder mithilfe von **ANFÜHREN** den Mann aus dem Wald aufweckt und befreit.
- Natürlich kann man auch **KRAFT** gegen Kim einsetzen, um zu versuchen, ihr die Waffe abzunehmen.



der Kinder in der Gruppe gelingt es nicht, ihre Gedanken wieder in ihre eigene Zeit zu versetzen und es oder sie bleiben im Jahr 1969 stecken. Sie könnten auch erschossen werden. Sie könnten überleben, aber einen Zusammenbruch erleiden und in einer psychiatrischen Klinik landen. Diejenigen, die erfolgreich sind, wachen Gebrochen in einem Krankenwagen auf. Sanitäter leuchten ihnen mit einem Licht in die Augen und fragen sie nach ihrem Namen.

- **KOMPROMISS:** Die Kinder aktivieren die Maschine erfolgreich und reisen wieder nach Hause. Wenn jemand Gebrochen wird, bedeutet das, dass die Person erschossen wurde. Derjenige wacht 1989 erschüttert, aber in einem Krankenwagen auf. Die medizinischen Betreuer sagen, dass er oder sie einen epileptischen Anfall erlitten haben aber vom Personal des Lagers bis zum Eintreffen des Krankenwagens versorgt wurde. Weitere Untersuchungen des Vorfalls von 1969 ergaben, dass eines (oder mehrere) der Kinder eine Waffe ins Lager gebracht und Selbstmord begangen hatten – eine zweckmäßige Erklärung für das, was wirklich passiert ist.
- **ERFOLG:** Die Kinder wachen 1989 auf den Metallbetten auf, während die Maschine hinter ihnen surrt. Sie befreien sich von ihren Fesseln und erreichen den Korridor nach draußen. Vor dem Eingang stehen schwarz gekleidete Agenten. Die Agenten sprechen mit jemandem (Kim). Sie sind besorgt. Sie sagen, dass das Experiment sofort enden muss. Nichts darüber, was passiert ist, darf an die Öffentlichkeit dringen. Nicht noch einmal.

Die FOA [DART] tut alles, um den Vorfall im Sommercamp unter Verschluss zu halten. Sie behaupten, dass viele Kinder nach einem Chemieleck im Wasser vor Adelsö [Roadrunner Cove] ins Krankenhaus gebracht wurden. Die Mitarbeiter des Lagers werden in den Zeitungen für ihre heldenhafte Fürsorge für die Kinder gelobt, die krank wurden. Das Leben kehrt zur Normalität zurück, aber in den Albträumen der Kinder hallen die Erinnerungen an den Baum, die Kammer und das hereinstürzende Wasser nach.

VERÄNDERUNG

Besprecht nach dem Mysterium, ob sich die Kinder durch ihre Erfahrungen verändert haben. Sehen sie sich und die Welt um sich herum auf neue Weise? Haben sie ein neues Verständnis für ihre Eltern oder andere Erwachsene gewonnen, die sie als Kinder im Lager kennengelernt haben?

NEUE KINDER

Nachfolgend findest du Vorschläge für die Kinder, mit denen die Spielercharaktere den Körper wechseln. Du kannst auch deine eigenen oder einige der Eltern der Kinder erschaffen und sie in ihre Körper wechseln lassen. Verwende die Beschreibungen, um dir ein Bild davon zu machen, was für ein Verhalten andere von dem Kind erwarten. Das Wissen anderer über das Kind wird dadurch abgestuft, wie offensichtlich die Informationen sind.

SANJAY KAPOOR, 10 JAHRE

Ein kleiner Junge, der vor knapp drei Jahren aus Indien auf die Mälarseln [\[nach Boulder City\]](#) gezogen ist. Beide Eltern sind Kernphysiker und arbeiten am Gravitron.

WAS ANDERE WISSEN:

- **ALLE:** ist Vegetarier
- **EIN PAAR:** interessiert an Technologie
- **WENIGE:** kann nicht schwimmen

BEZIEHUNG ZU ANDEREN:

- bewundert Lukas Samuelsson [\[Luke Sanchéz\]](#) (Kind)
- wird von Sara Hylling [\[Sarah Holland\]](#) gehänselt (Kind)
- fürchtet sich vor der Lagerköchin Tina, weil sie versucht, ihn dazu zu bringen, Fleisch zu essen (NSC)

ANJA HARTELius [ANYA HARR], ALTER 11

Ein junges Mädchen mit einer alleinerziehenden Mutter im Vorrhestand. Sie haben zu Hause finanzielle Probleme, sodass Anja [\[Anya\]](#) fast ausschließlich in der Schule isst. Sie ist ordentlich und sehr zielstrebig.

WAS ANDERE WISSEN:

- **ALLE:** meistens hängt sie mit Kerstin [\[Karen\]](#) herum
- **EIN PAAR:** trainiert jeden Morgen vor dem Frühstück
- **WENIGE:** hat Essstörungen und von Essen wird ihr übel

BEZIEHUNG ZU ANDEREN:

- **VERLIEBT** in Kerstin Lindgren [\[Karen Lind\]](#) und hat ein Foto von ihr unter ihrem Kissen (Kind)
- wird von Tina, der Köchin des Lagers, unter Zwang gefüttert

ANDERS SEGERMYR [ANDERS STEWART], 12 JAHRE

Naturtalent. Die Eltern sind zu beschäftigt mit ihrer eigenen Karriere bei Riksenergi [DARPA], um Zeit für ihn zu haben, doch sie haben ihn seinem Großvater Wilhelm [William] überlassen, um den jungen, vielversprechenden Fußballspieler anzuleiten und zu fördern.

WAS ANDERE WISSEN:

- **ALLE:** fantastischer Fußballspieler
- **EIN PAAR:** Enkel des Lagerführers Wilhelm [William]
- **WENIGE:** Milchallergie (Laktoseintoleranz)

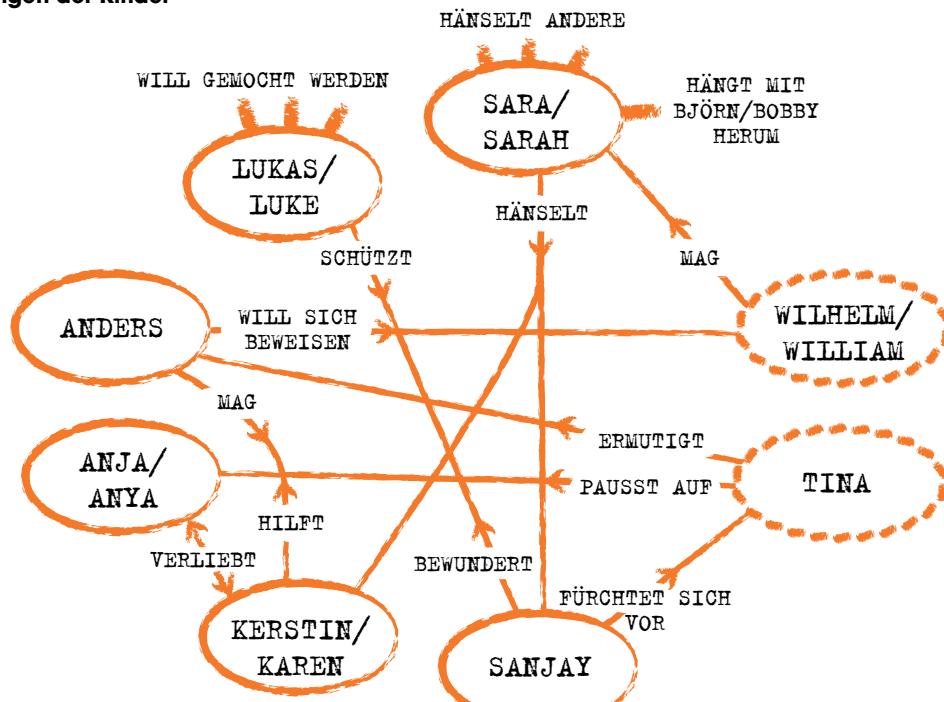
BEZIEHUNG ZU ANDEREN:

- will sich beweisen, wenn Wilhelm [William] zusieht (NSC)
- gemocht von Tina, von der er immer eine Extrapolition bekommt (NSC)
- mag Kerstin Lindgren [Karen Lind], die ihm bei seinen Hausaufgaben hilft (Kind)

KERSTIN LINDGREN [KAREN LIND], 12 JAHRE

Kerstin ist auf einer der Inseln in der Nähe von Prästfjärden [auf dem Lake Mead] in einer Hütte aufgewachsen, ohne Wasser oder Strom. Sie hat drei Eltern, ihre beiden leiblichen und deren neue Liebe, Peter, der aus Stockholm [Las Vegas] zugezogen ist.

Die Beziehungen der Kinder



WAS ANDERE WISSEN:

- **ALLE:** hängt immer mit Anja [Anyा] herum
- **EIN PAAR:** engagierter Pfadfinder, der alles über das Überleben in der Natur weiß
- **WENIGE:** hat eine „komische“ Familie

BEZIEHUNG ZU ANDEREN:

- verliebt in Anja Hartelius [Anyा Heart], schnitzte ihre Namen in einen Holzbalken in einer der Baracken (Kind)
- wird von Sara Hylling [Sarah Holland] wegen ihrer Familie gehänselt (Kind)
- hilft Anders Segermyr [Anders Stewart] bei den Hausaufgaben (Kind)

LUKAS SAMUELSSON [LUKE SANCHÉZ], 13 JAHRE

Ein recht gewöhnlicher Junge, der die Kleider anzieht, die seine Mutter kauft. Sohn von zwei Lehrern in der örtlichen Schule mit einem schönen Zuhause, die oft andere Kinder bei sich aufnehmen. Lukas [Luke] fühlt sich schlecht, wenn er allein ist, und versucht, sich mit so vielen Freunden wie möglich zu umgeben.

WAS ANDERE WISSEN:

- **ALLE:** ist allen gegenüber immer nett und hilfsbereit
- **EIN PAAR:** liebt Süßigkeiten
- **WENIGE:** bekommt einen Ausschlag und ein Ekzem, wenn er viel schwitzt

BEZIEHUNG ZU ANDEREN:

- kümmert sich um Sanjay Kapoor und betrachtet ihn wie als jüngeren Bruder (Kind)
- hat Angst, dass jemand ihn nicht mag (Kind)

SARA HYLLING [SARAH HOLLAND], 15 JAHRE

Ist die Tochter des Chefökonomen bei Riksenergi [DARPA], Markus Hylling [Marcus Holland]. Die Familie hat viel Geld, ihre eigenen Pferde und macht jedes Jahr Urlaub im Ausland. Da ihr Vater zu viel arbeitet, wird sie mehr oder weniger von ihrer drei Jahre älteren Schwester Ingrid [Janet] aufgezogen.

WAS ANDERE WISSEN:

- **ALLE:** hänselt andere Kinder
- **EIN PAAR:** hat einen reichen Vater, der der Chef von Riksenergi ist [DARPA]
- **WENIGE:** hat sich in den vergangenen Jahren im Lager in die Hosen gemacht

BEZIEHUNG ZU ANDEREN:

- Liebling des Lagerleiters Wilhelm [William], da das Lager von Riksenergi [DARPA] gesponsert wird (NSC)
- hänselt und streitet sich mit vielen Kindern, darunter Kerstin [Karen] und Sanjay (Kind)
- hängt mit dem Sportler Björn [Bobby], 15 Jahre, herum (Kind)

NSC UND KREATUREN

Der folgende Abschnitt beschreibt die NSC und Kreaturen, die in diesem Mysterium vorkommen.

DER MANN IM WALD

„Wir haben uns schon einmal getroffen. Werden uns treffen? Ich erinnere mich nicht, was davon.“

Ein fragmentierter Verstand einer Zeitreisenden, der verzweifelt versucht, alle Puzzleteile zusammenzusetzen, um die selbst verursachte Katastrophe zu stoppen, die bald droht. Dies beschreibt die Zeitreisende Kim. Zu diesem Zeitpunkt ist sie ungefähr 80 Jahre alt, lebt aber im Körper eines 40-jährigen Mannes – in dem sie die letzten 20 Jahre verbracht hat. Der Mann im Wald weiß, dass das Ende seines Lebens bevorsteht, dass sein Geist und sein Körper sich durch den



Stress der Zeitreise zersetzen. Er kam hierher, um ein letztes Puzzleteil in die Zeitleiste einzufügen.

Der Mann im Wald ist sozial unfähig und **UNBERECHENBAR** 2, und sein gespaltener Verstand sorgt dafür, dass seine Kenntnisse in **MECHANIK** 2 und **COMPUTERTECHNIK** 2 beschränkter sind als in Mysterium 1 – *Die Arche*. Seine Mimik und Sprache sind eher eingeübte Routinen als echte Reaktionen. Er lächelt etwas zu breit, starrt mit zu großen Augen, wenn er interessiert wirken will, und redet etwas zu leidenschaftlich, unabhängig davon, ob jemand in Hörweite ist oder nicht. Alles, was er besitzt, hat er von Wäscheleinen und Müllaufen gestohlen: eine abgenutzte Armeejacke, viel zu dick für die sommerliche Hitze, Gummistiefel aus einer Scheune und ein von einem Schwimmtümpel gestohlenes T-Shirt. Doch das alles spielt keine Rolle – alles ist nur ein Werkzeug, um sein Ziel zu erreichen.

KIM JOHNSON

„Halt. Still. Hör auf, dich zu wehren. Ich kann die Wunde nicht nähen, wenn du so herumzappelst.“

Kim ist gut gekleidet, aber immer nur in praktischer Kleidung. Ihre Haare sind zu einem festen Knoten zusammengebunden, und sie hat ihr Notizbuch immer zur Hand. Misstrauische, suchende Augen hinter einfachen Gläsern, wachgehalten von einem militärischen Medikament, das sie täglich einnimmt.



Sie wird bald 40 Jahre alt und ist zunehmend frustriert davon, dass ihre Forschungen über Zeitreisen noch keine konkreten Ergebnisse erbracht haben. Nach Jahren des Studiums und der Forschung ist sie jetzt **VERZWEIFELT** 2 steht und steht unter Druck, was zu Entscheidungen führt, die schwerwiegende Folgen für andere haben – was sie jedoch nicht nennenswert interessiert. Als Wissenschaftlerin hat sie ein besonderes Talent sowohl für **MECHANIK** 2 als auch für **COMPUTERTECHNIK** 2, doch mit ihrer neuesten Erfindung, dem Steuerhelm THVE (Temporale Hirnstrom-Verstärkereinheit) [**T-BrAU**, **Temporal Brainwave Amplification Unit**], wird sie auch extrem **GEISTESGEGENWÄRTIG** 3.

Sie wohnt in Adelsö [**zog nach Henderson, ein Stück vor Las Vegas**] und hat das ganze Jahr über Zugang zum Bunker. Obwohl sie ein Haus besitzt, verbringt sie fast alle wachen Stunden in dem winzigen unterirdischen Raum.

WILHELM SEGERMYR [WILLIAM STEWART]

„Auf der Stelle laufen! Hoch die Beine! Schaut nur, was für einen Spaß wir haben.“

Wilhelm [**William**] ist ein alter Fußballtrainer und Soldat aus Arvika in Värmland [**Dallas, Texas**]. Auch wenn er nur noch wenige Jahre bis zur Pensionierung hat, ist er aktiver und tatkräftiger als alle anderen im Lager. Er ist ein **ATHLETISCHER** 2 und gepflegter Mann. Ein richtiger Hingucker, braun gebrannt von der vielen Zeit unter der Sonne, mit gestärkten Khakihosen und einem aufgeknöpftem Hemd im gleichen Stil.

Er leitet das Lager schon vom ersten Tag an, was nun schon über 15 Jahre zurückliegt, was bedeutet, dass er eine Routine für alles hat und selten auf das hört, was andere zu sagen haben. Er stellt sehr hohe



Ansprüche an die Leistungen seines Enkels, des jungen Fußballwunders Anders Segermyr [**Anders Stewart**], der dieses Jahr einer der Lagerbesucher ist.

DIE LAGERBERATER

„Ähm, Entschuldigung, können alle mal ... ruhig sein und sich hinsetzen? Bitte?“

(stößt in die Trillerpfeife) – „Jetzt macht, was er sagt, sonst gibt's kein Essen!“

Mikael Haronen [**Martín Hernandez**] und Tina Åstrand [**Tina Easton**] sind Lagerberater im Sommencamp 1969. Mikael ist ein 20-jähriger junger Mann, der sich mitten in seinem Lehramtstudium befindet und seine Freizeit nutzt, um an seinen eher unzureichenden pädagogischen Fähigkeiten zu arbeiten. Er ist dünn und schlaksig, gerade einer späten Pubertät entwachsen, die zu pickeliger Haut und einer Stimme geführt hat, die sich manchmal überschlägt. Er ist jedoch in allen Situationen freundlich und **DIPLOMATISCH** 2.

Tina ist eine Frau mittleren Alters, die nach einer kurzen Karriere in der Finanzbranche [**der Casino-Branche**] viel Geld verdient hat, aber unter hohem Blutdruck und jahrelangem Burnout litt. Sie fühlte sich von der örtlichen Kirche angezogen und tauschte Anzugjackett gegen selbstgestrickte Pullover und trägt ihre Haare zu einem einfachen Zopf zusammengebunden. Als Kantorin in der Adelsö-Kirche [**Lakeshore Methodist Church**] ist sie bei den meisten beliebt, und ihre wachsende Leidenschaft für das Kochen führte sie zu der Entscheidung, freiwillig im Sommencamp von Lindbygården [**Roadrunner-Cove-Sommencamp**] zu arbeiten. Sie ist **KOMPROMISSLOS** 2, methodisch, kümmert sich aber auch gut um die, die sie mag.



05

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	51
EINFÜHRUNG DER KINDER	54
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	55
LÖSUNG DES MYSTERIUMS	57
SCHAUPLATZ 1: DIE BLASE IN DER SCHULMENSA	58
SCHAUPLATZ 2: DIE BLASE IN DER SCHEUNE	62
SCHAUPLATZ 3: DIE BLASE IN DER KIRCHE	64
EREIGNIS 1: DER ÜBERLEBENDE	66
EREIGNIS 2: BLICK IN DIE ZUKUNFT	68
SCHAUPLATZ 4: HINAB IN DIE TUNNEL	69
KONFRONTATION	69
NACHSPIEL	71
NSC UND KREATUREN	72



RIKSENERGI



DER STURM IM STUNDENGLAS

Kim schaut in den Badezimmerspiegel – blasse, faltige Haut, dunkle Ringe unter blutunterlaufenen Augen. Die Kaffeemaschine lässt ihre letzten Tropfen durch den Filter rinnen und ein angenehmer Duft breitet sich in ihrem Stadthaus aus. Professor Kim Johnson, Wissenschaftlerin am Zentrum für Praktische Zeitanalyse der FOA, lässt das Koffein ihren müden Körper zum Leben erwecken. Heute ist ein großer Tag.

Jahrzehnte der Forschung haben endlich ihr Ziel erreicht. In der Felsenkammer unter den Fluten des Mälarsees steht die gigantische Maschine, die all die Jahre über ihr Traum war. In zwölf Stunden wird das Gravitron den Funken ihres Lebenswerks entzünden. Sie hat alle Berechnungen überprüft und gegengeprüft. Nichts kann schiefgehen – dieses Mal ...



DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM

Mitternacht, ein Spätsommertag auf den Mälarinseln [in [Boulder City](#)]. Beim Start von KLEIN-2, einer Maschine, dafür entworfen, Raum und Zeit zu lesen und zu manipulieren, geht etwas schief. Nach dem Start der Maschine hätten Sicherheitsbarrieren die Energieversorgung vom Gravitrон kappen sollen, sind jedoch stattdessen ausgebrannt. Die Felsenkammer, in der das Experiment untergebracht ist, ist in einer Zeitblase eingestürzt, während die künstliche Intelligenz, welche die Stromversorgung steuern sollte, lebendig geworden ist und den Reaktor des Loop übernommen hat. Große Teile des Forschungsteams, die sich in dem Raum befanden, sind verschwunden, und die Tunnel, die unter dem Wasser der Mälaren [des [Lake Mead](#)] zur Kammer führen, sind zunehmend stärker von den geheimnisvollen Verschiebungen in Raum und Zeit betroffen.

Gleichzeitig ist es über der Erde aufgrund eines großflächigen Stromausfalls in der gesamten Gegend dunkel, und die FOA [\[DART\]](#)-Agenten werden ausgeschickt, um den Bereich abzusperren, in dem sich die Zeitblasen materialisieren. Chefwissenschaftlerin Kim Johnson hat die Katastrophe überlebt. Gefangen in den Zeitblasen, die die Maschine erzeugt, versucht sie nun, den Zeitstrom zu stabilisieren und die Kontrolle zurückzuerlangen. Sie will ihr Lebenswerk nicht verlieren, beginnt jedoch zu begreifen, was die verheerende Kraft, die sie entfesselt hat, verursachen kann.

DER CHRONOGRAPH

Die Zeitmaschine KLEIN-2 wird kurz vor Mitternacht aktiviert und beginnt sofort, Raum und Zeit zu ändern. Das Testgebiet befindet sich in einem alten Luftschutzbunker aus dem Kalten Krieg in den 60er Jahren, doch als der Stromverbrauch der Maschine zunimmt, wird ihre Kontrolle immer instabiler. Zuerst werden die Mitarbeiter in der Berghöhle in einer Reihe von kleineren Zeit-



RIKSENERGI

REGELN FÜR ZEITANKER

Bisher ist es Kim gelungen, in der Gegenwart zu bleiben, vor allem mithilfe eines tragbaren Zeitankers, den sie auf dem Rücken trägt. Der Zeitanker ist eine Erfindung, deren Zweck es ist, die Blasen zu stabilisieren und dem Träger die Kontrolle über die Zeitströme zu verleihen. In Mysterium 1 und 2 waren dies noch enorme Konstruktionen, doch hier wurden sie zu praktischen Rucksäcken optimiert, die man tragen kann.

- **WIRKUNG:** Ein tragbarer Zeitanker sorgt dafür, dass sich die Zeitblasen automatisch stabilisieren, sobald man sie betritt. Sein Feld umschließt bis zu zwei Personen. Wenn also eine ganze Gruppe eine Blase betreten möchte, müssen die übrigen einen Wurf auf **BEWEGEN** bestehen, um nahe genug beim Träger bleiben zu können. Ein Fehlschlag sorgt dafür, dass sie außerhalb des Feldes in der Blase steckenbleiben.
- **TÜFTELN:** Um einen Zeitanker zu konstruieren, werden Arbeitsteile aus anderen Zeitankern benötigt sowie Extrem schwierige Würfe auf **RECHNEN** gefolgt von **TÜFTELN** (Bonuseffekte des **RECHNEN**-Wurfs können als Bonus für den **TÜFTELN**-Wurf verwendet werden).
- **INSTABIL:** Wenn die Kinder einen platzierten Zeitanker zerstört haben (Extrem schwieriger Wurf auf **KRAFT** oder Normaler Wurf auf **TÜFTELN**), wird der Kontakt des Chronographen mit dem jeweiligen Ort schwächer. Die gegenwärtige Zeit und die vergangene Zeit des Ankers beginnen miteinander zu verschmelzen, und wenn die Blase in sich zusammenbricht, werden die Besucher in die Zeit zurückgeschleudert, aus der sie kamen. Sie müssen auf **KRAFT** würfeln; ein Fehlschlag bedeutet, dass sie Gebrochen werden (und automatisch auch alle anderen Zustände erleiden). Es ist ein zutiefst traumatisierendes Ereignis.



RIKSEN

blasen eingeschlossen und verschwinden. Kim Johnson und ihr Sicherheitsoffizier Klas-Göran Dalgren [**Claus Dorner**] sind die einzigen Überlebenden, doch sie werden in den Tunnels voneinander getrennt. KLEIN-2 basiert auf einer selbstlernenden künstlichen Intelligenz namens Chronograph, die entwickelt wurde, um seine Berechnungen anzupassen, um immer komplexere Bewegungen in Raum und Zeit zu verarbeiten. Was Kim nicht voraussehen konnte, ist, dass die KI während der halben Stunde, in der KLEIN-2 das System testen sollte, ihre eigene Software neu geschrieben hat und das Gravitron im Zentrum des Loops übernehmen konnte. Die unteren Ebenen des Reaktors werden nun von der Intelligenz gesteuert, und diese hat nicht die Absicht, die Stromversorgung abzuschalten. Sie lässt ihren Evolutionstreiber auf Hochtouren laufen und versucht, ihre Testgebiete auf die Tunnel und die Oberfläche darüber auszudehnen. Immer mehr Zeitblasen entstehen, dicht gefolgt vom verzweifelten Sperrbereich der FOA [**DART**].

SCHLECHTES WETTER

Als die KLEIN-2-Maschine zunehmend instabiler wird, scheint sie auch das Magnetfeld und das Wettergefüge in der Umgebung zu verändern. Am nächsten Morgen, acht Stunden nach dem Stromausfall, kommen bereits Sturmwinde auf, und die Mälarinseln [**Lake Mead**] drohen bald zum Zentrum eines Hurrikans zu werden. Die Veränderungen im Magnetfeld sind stark genug, um mit einem Kompass registriert zu werden, aber sie bewirkt auch, dass Vögel und verschiedene Säugetiere sich seltsam zu verhalten beginnen. Sie scheinen verwirrt und in Richtung der Koordinaten des Chronographen zu den Stränden gelockt zu werden.

ZEITBLASEN

Zeitblasen sind in Wirklichkeit Volumen eines oder mehrerer kugelförmiger Felder, deren Inhalt in eine andere Zeit und einen anderen Ort verändert wird. Zu Beginn des Mysteriums sind sie instabil und erscheinen nur flüchtig in der Gegenwart. Es ist möglich, herauszufinden, wann es möglich ist, ein solches nebliges Feld zu durchschreiten. Der Besucher endet dann an Ort und Zeit, aus denen die Blase stammt. Der Platz innerhalb der Blase ist begrenzt, aber der entsprechende Platz kann etwas größer oder kleiner sein als die Größe der Blase von außen betrachtet andeutet. Die Person in der Blase kann das neblige Feld, milchig weiße und halbtransparente Wände um sich herum erkennen.

IN EINER ZEITSCHLEIFE

Die instabile Beschaffenheit der Zeitfelder macht den Kontakt mit der Gegenwart unmöglich (von wenigen Minuten bis hin zu mehreren Stunden). Draußen erlischt

die Blase einfach, aber von innen sieht es aus, als würde die Umgebung draußen verschwinden und die Wände schwarz werden wie die Nacht, mit kleinen Punkten wie von Sternenlicht. Wenn ein Kind dort zwischen Raum und Zeit stecken bleibt, muss ihm ein Fast unmögliches Wurf auf **UNTERSUCHEN** gelingen, um einen Zustand zu vermeiden. Teile einen Zustand zu, wenn der Zeitraum ein paar Minuten beträgt, zwei, wenn er auf eine Stunde zugeht. Darüber hinaus könnten Besucher eventuellen Ärger bewältigen müssen, der in einer Zeitblase auf sie lauert.

Sobald Besucher die Blase verlassen, wird die Zeit zurückgesetzt und beginnt wieder am Anfang. Jedes neue Betreten derselben Blase wird somit die Zeit in der Blase wiederholen.

AUSNAHMEZUSTAND

Die FOA [DART] wird in den frühen Morgenstunden über den unerwarteten Zwischenfall bei der Aktivierung von KLEIN-2 alarmiert. Riksenergi [DARPA] bestätigt, dass der Arbeitstrupp, der die Quelle des Stromausfalls untersuchen sollte, nicht auf die unteren Ebenen des Gravitrons gelangen konnte. Gleichzeitig häufen sich zahlreiche Zeugenberichte über seltsame Naturereignisse und Wetterveränderungen auf den kleinen Straßen rund um Munsö [Boulder City]. Agenten kümmern sich rasch um einen Nachrichtenreporter und zwei Jäger, gefolgt von Sicherheitspersonal, die Sperren rund um die entsprechenden Bereiche errichten. Im Laufe des Mysteriums breiten sich die Zeitblasen noch weiter aus, und das bringt auch mehr Agenten auf den Plan. Es gibt einen Countdown für die Kinder, um das Mysterium zu lösen, während zugleich immer mehr Maßnahmen ergriffen werden, um die Wahrheit vor der Bevölkerung zu verbergen.

DIE ERSTE NACHT

Das Mysterium nimmt in der Nacht seinen Lauf. Der Stromausfall und die stärker werdenden Sturmböen, die sich in dem Gebiet ausbreiten, veranlassen viele Leute dazu, zu Hause zu bleiben.

- **23:30** – Strom aus dem Gravitron wird für einen Systemtest zu KLEIN-2 umgeleitet.
- **MITTERNACHT** – Der Chronograph übernimmt den Reaktor und lenkt sämtlichen verfügbaren Strom zu KLEIN-2. Die Mälarseln [Boulder City] sind von einem großflächigen Stromausfall betroffen.
- **01:00** – Riksenergis [DARPA] Bereitschaftstechniker können die unteren Ebenen des Reaktors nicht erreichen. Das Sicherheitssystem des Gravitrons wird vom Chronographen gesteuert und der Zugang wird versperrt.
- **05:15** – Greta [Gina], eine Zeitungsasträgerin, gibt der Polizei eine Zeugenaussage über seltsame Tiere

ÄRGER: ZEITBLASEN

Die Zeitblasen zu betreten, kommt während dieses Mysteriums immer wieder als Ärger vor.

Berücksichtige diese Richtlinien, um zu entscheiden, welche Art von Wurf abgelegt werden soll.

- **BEWEGEN** 2 (Extrem schwierig): Vorsichtig in die Zeitblase treten, ohne sie zuvor analysiert zu haben.
- **RECHNEN**: Die Zeitblase an der richtigen Stelle betreten, sofern Geräte zur Analyse und ein Computer vorhanden sind.
- **RECHNEN** 2 (Extrem schwierig): Die Zeitblase an der richtigen Stelle betreten, ohne dass ein Computer vorhanden ist.
- **RECHNEN + TÜFTELN + PROGRAMMIEREN** (durch drei verschiedene Kinder): Analysegeräte nachbauen und einen Computer mithilfe von einfachen Maschinenteilen nachempfinden.
- **UNTERSUCHEN** 3 (Fast unmöglich): Sich in der Zeitblase einschließen lassen und die Phänomene bewältigen, die auftreten, bevor sich die Blase wieder mit der Gegenwart verbindet und zurücksetzt.

Im Falle erfolgreicher Würfe auf **RECHNEN** oder **BEWEGEN** können die Kinder den Bonuseffekt wählen, nicht würfeln zu müssen, um in Zukunft genau den gleichen Ärger zu bewältigen. In diesem Fall erfordert das zukünftige Betreten von Blasen keinen Würfelwurf mehr.

Beim ersten Mal werden Felder als direkte Verbindungen zu einigen der Zeitanker geschaffen, die Kim Johnson während ihrer Laufbahn konstruiert und platziert hat. Später erzeugt der Chronograph seine eigenen (instabileren) Felder, indem er die Zeitanker verwendet, um neue Positionen in Raum und Zeit zu berechnen.



auf einer Schotterstraße außerhalb von Wäsby [Boulder Beach]. Die FOA [DART] wird benachrichtigt und Agenten treten auf den Plan.

- **06:30** – Zwei Jäger bemerken mysteriöse Veränderungen im Wald und werden rasch von Agenten aufgegriffen.

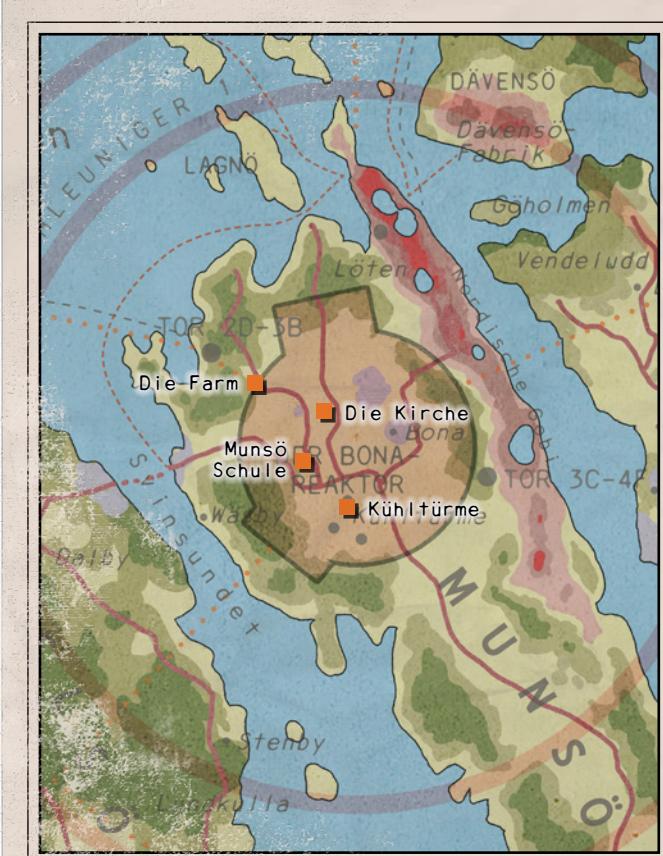


ZUSAMMENFASSUNG

- Ein Forschungsteam führt einen Testlauf einer neu gebauten Maschine in einer geheimen Felsenkammer durch.
- Die Maschine wird von einer selbstlernenden KI gesteuert.
- Der Gravitronreaktor wird von der KI gekapert und die gesamte Gegend erleidet einen Stromausfall.
- Zeitblasen erscheinen in der Gemeinde.
- Das Wetter ändert sich und es scheint, als braue sich ein Sturm zusammen.
- Agenten und Polizisten riegeln die Gegend ab und bitten die Öffentlichkeit, zu Hause zu bleiben.
- Die Kinder entdecken, was sich hinter den Blockaden verbirgt.
- Die Maschine wird instabiler. Immer mehr Zeitblasen tauchen auf, die Realität beginnt auseinanderzubrechen.



RIKSENERGI



- **07:30** – Eine Handvoll Orte auf Munsö [bei Seven Dry Falls und Lake Mead Marina] wurden abgesperrt, darunter ein Bereich in der Nähe der Häuser der Kinder.
- **08:00** – Der Stromausfall ist immer noch nicht behoben. Das Personal von Riksenergi [DARPA] informiert darüber, dass alle Operationen bis auf Weiteres eingestellt werden. Schulen werden geschlossen und Eltern gehen nicht zur Arbeit. In der Nacht haben die Sturmwinde zugenommen, und jedem in der Gegend wird empfohlen, drinnen zu bleiben.

EINFÜHRUNG DER KINDER

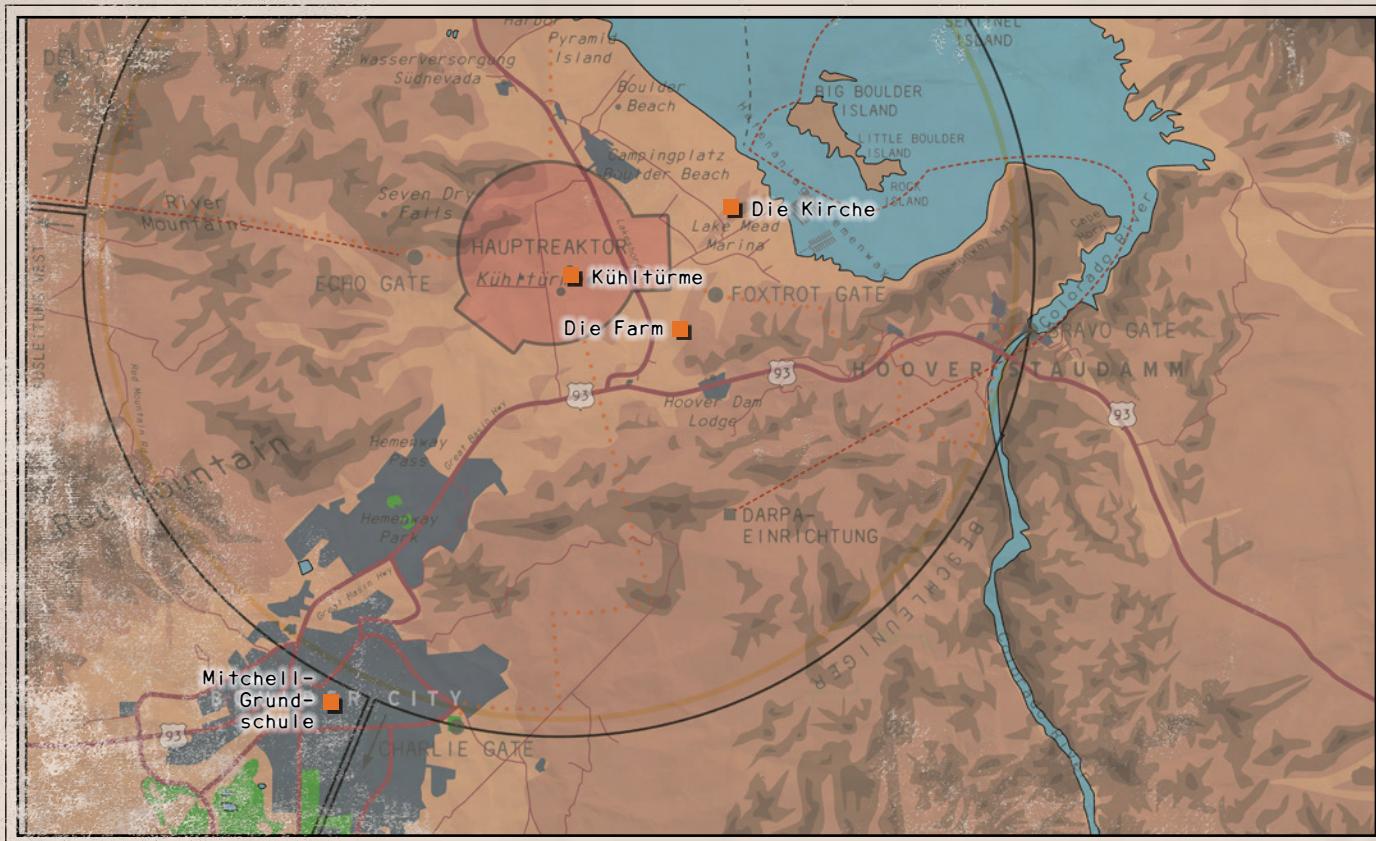
Es ist ein später Wochentagabend gegen Ende August. Die Schule hat vor etwa einer Woche begonnen. Die ersten Hausaufgaben des Herbsthalbjahrs stehlen einen Gutteil der Zeit, die man ansonsten für Fahrradtouren auf den Landstraßen, Schatzsuchen auf den Feldern und Comicbuchlesen im Geheimversteck nutzen würde. Sommerlager und faule Tage am Wasser fühlen sich jetzt weit weg an, da die Anforderungen von Schule und Eltern für die kommenden Monate den Ton vorgeben.

Obwohl die Spätsommerwärme noch immer spürbar ist, klopft mit kalten Winden bereits der Herbst an die Tür, sobald die Sonne hinter dem See untergeht. Die Schlagzeilen der Abendzeitungen setzen ihre faule Ferienberichterstattung fort und berichten über „Die zehn reichsten Menschen des Landes“, „So macht Schokolade essen schlank“ und „Eine letzte Hitzewelle“. Morgen ist Donnerstag – ein weiterer Schultag mit Vokabelquiz, Hausaufgaben und Sportstunden im Freien.

Die Kinder haben den gesamten Sommer miteinander verbracht und reden aufgereggt übers Schwimmen, von Fahrradtouren entlang des Zauns des Reaktors, späte Abende im Wald und all die Geheimnisse, die sie gemeinsam entdeckt haben.

Die Einführung unterteilt sich in zwei kurze Szenen für jedes Kind. Zuerst bekommen sie je eine einfache Alltagsszene, wie sie zu Bett gehen, oder das Kind bleibt lange auf, ohne dass die Eltern es bemerken. Ein paar Minuten nach Mitternacht wird plötzlich alles schwarz. Die Kinder bekommen nun eine weitere kleine Szene, in der sie auf die Straßenlaterne draußen reagieren können oder die Leselampe im Kinderzimmer mit einem Mal ausgeht.





EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS

Es ist der nächste Morgen und die Kinder machen sich bereit. Der Stromausfall hält an. Die Eltern sind spürbar gestresst, als sie ihre Kinder in die Schule schicken und sich auf den Weg zur Arbeit machen, aber sie versuchen trotzdem, den Tag ohne Strom mit dem Versprechen, dass das „Problem bald behoben wird“ oder „vielleicht hast du deine Mathestunde heute draußen“ ein wenig besser zu machen.

Die Kinder treffen sich auf dem Schulweg und fahren mit dem Fahrrad oder gehen gemeinsam zur Munsö-Schule [Mitchell-Grundschule]. Auf dem Weg sehen sie die Kühlturme des Reaktors und etwas, das sie noch nie zuvor gesehen haben. Die grün-blauen Bögen der riesigen Bona-Kühltürme [der Kühltürme] sind dunkel, und das Licht des roten Warnmasts von Turm 3 ist erloschen.

DER SCHULHOF

In der Schule sieht es so aus, als würde dies kein normaler Tag werden. Zwei schwarze Autos parken am Eingang des Schulhofs. Im Innenhof stehen ein Streifenwagen und ein

ALLTAGSLEBEN

Konzentriere dich vor allem auf Szenen, welche die emotionale Reaktion auf den nächsten Schultag verstärken, was für interessante Reaktionen am nächsten Morgen sorgen kann (wenn sich herausstellt, dass die Schule geschlossen wurde):

- Diejenigen, die Schule mögen, freuen sich schon auf Tests oder Freiluftsportstunden.
 - Diejenigen, die sich schwer damit tun, können vor dem bevorstehenden Unterricht besonders nervös sein.
 - Jemand könnte sich vor Schlägern fürchten, die mit neuer Energie aus den Sommerferien zurückkommen.



EINFÜHRUNG DER TEENAGER

Dieses Mysterium kann nach einem großen zeitlichen Sprung in den 90er Jahren gespielt werden, die im eigenständigen Regelbuch *Things from the Flood* beschrieben werden, und dann als Auftakt für die Katastrophe an Weihnachten 1994 dienen, welche die Landschaft für immer verändert. Auf Seite 11 kannst du mehr darüber erfahren.



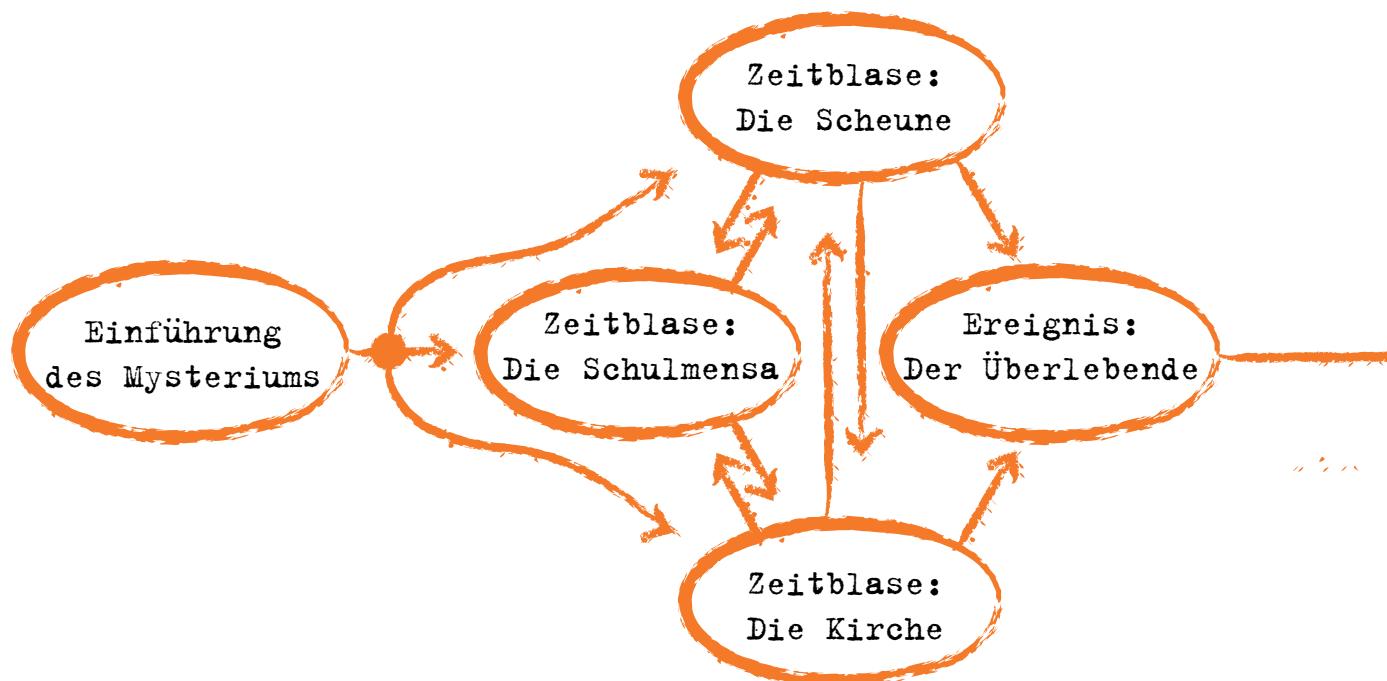
schwarzer Van. Die Direktorin Lisa Andersson [Liz Anderson], einige der Lehrer, zwei ganz in schwarz gekleidete Personen (Agenten) und ein Polizist haben sich auf der Treppe zum Haupteingang versammelt. Der Wind hat in der Nacht zugenommen und die Kinder stehen in kleinen Gruppen bei ihren Klassenlehrern und frieren.

Sobald die Uhr acht schlägt und die Schulglocke klingelt, hebt die Direktorin ihre Hände und bittet alle um Aufmerksamkeit. Sie erklärt, dass die Schule leider noch ein paar Tage geschlossen bleiben muss. Bedauerlicherweise hat der Stromausfall zu einem Leck in der Kantine

der Schule sowie mehreren Klassenzimmern geführt. Arbeiter und Inspektoren sind bereits vor Ort – sie zeigt auf die schwarz gekleideten Menschen, die neben ihr auf der Treppe stehen. Außerdem ist die Polizei hier, um darauf hinzuweisen, dass das SMHI (das Schwedische Meteorologische und Hydrologische Institut) [NOAA, die Nationale Ozean- und Atmosphärenbehörde] eine Warnung vor Sturmwinden von bis zu 30 Metern pro Sekunde [65 Meilen pro Stunde] ausgegeben hat. Alle Kinder sollten den restlichen Tag über drinnen bleiben. Der Jugendclub wird jetzt für diejenigen geöffnet sein, die nicht nach Hause zurückkehren können, und die Lehrer werden ihnen mitteilen, welche Hausaufgaben oder Aufgaben die Kinder erledigen müssen, bis die Schule wieder geöffnet wird.

HINWEISE

- **INSPEKTOREN:** Die in schwarz gekleideten Leute versuchen, so diskret wie möglich zu sein, aber ein Wurf auf **UNTERSUCHEN** oder **BEGREIFEN** zeigt, dass sie FOA-Agenten [DART-Agenten] sind. Weitere Erfolge offenbaren darüber hinaus, dass der schwarze Van, der angeblich den Inspektoren gehört, in Wahrheit ebenfalls der FOA [DART] gehört.
- **DIE WINDE:** Ein aufmerksames Kind kann **UNTERSUCHEN**, um zu erkennen, dass Blätter und Staub wie in einem Wirbelwind im Kreis herumgeweht werden, dessen Zentrum direkt über der Mensa der Schule liegt.
- **ANDERE EINGÄNGE:** Wenn jemand sich entscheidet, um die Schule herumzu**SCHLEICHEN**, wird er oder sie bald feststellen, dass alle Eingänge mit Warnband versie-



gelt wurden und entweder von Polizei oder Agenten bewacht werden. Die Fenster der Mensa und vieler Klassenzimmer scheinen mit Pappe verklebt worden zu sein. Vor einem der Eingänge, der direkt in den Essenssaal führt, wurde ein Zaun errichtet. Draußen auf der Straße parkt ein LKW und ein paar Leute in blauen Overalls tragen Bauteile für den Zaun und große Taschen mit Werkzeugen.

- **MENSA:** Bonuseffekte beim **SCHLEICHEN**-Wurf können ein neugieriges Kind unentdeckt durch eine Lücke in der Pappe spähen lassen. Dort sieht es einen leuchtenden Lichtstrahl in der ansonsten dunklen Kantine, und dunkle Silhouetten von Menschen, die sich vor der Hintergrundbeleuchtung hin und her bewegen. Mit zwei Bonuseffekten bemerkt das Kind auch eine Art schimmernden Effekt im Licht, wie milchig weiße Plastikfolie oder Eis. Der kunststoffähnliche Film scheint sich zu kräuseln, wie beispielsweise Rauch. (Das Kind sieht das Feld um eine Zeitblase.) Die Hinweise führen zu Schauplatz 1: Die Blase in der Schulmensa.
- **DIE KÜHLTÜRME:** Die Kühltürme waren noch nie zuvor unbeleuchtet. Nicht einmal bei früheren Stromausfällen. Darüber hinaus erkennt ein Kind, das erfolgreich auf **RECHNEN** würfelt, dass sich die Schwingungen aus dem Gravitron, die normalerweise im Boden zu spüren sind, in ihrer Stärke verringert zu haben scheinen.

Vor dem Haus des Jugendclubs oder direkt auf dem Schulhof können die Kinder versuchen, die verschiedenen Gerüchte aufzuschnappen, die unter den anderen Kindern die Runde machen. Lass sie auf **CHARME** würfeln und enthüllen für jeden erfolgreichen Wurf eine dieser Informationen:

- **VERMISSTE TECHNIKER:** Ein junger Student behauptet, dass seine Mutter, die als Technikerin bei Riksenergi arbeitet, mitten in der Nacht abgeholt wurde. Ein anderes Kind stimmt zu. Wenn ein Kind einen Elternteil hat, der als Wartungstechniker bei Riksenergi **[DARPA]** arbeitet, ist

es sehr wahrscheinlich, dass er ebenfalls abberufen wurde (um den Stromausfall zu untersuchen).

- **GEHÖFT:** Jemandes Eltern, Tante, Onkel oder ähnliches waren auf einem frühen Morgenspaziergang und haben bei Margit Nilssons **[Marge Nelsons]** Farm zwei Jäger gesehen, die mit ganz in Schwarz gekleideten Leuten redeten. Diese Person könnte auch gesehen haben, wie die Jäger unter Protest in ein schwarzes Auto verfrachtet wurden. Dieses Gerücht führt zu Schauplatz 2: Die Blase in der Scheune.
- **ZEITUNGSAUSTRÄGERIN:** Einer der Schüler hat eine ältere Schwester, Greta **[Gina]**, die als Zeitungsausträgerin arbeitet, um sich Geld für eine Studienreise zu verdienen. Sie kam heute Morgen nicht nach Hause, sondern wurde auf die Polizeiwache gerufen. Mit **UNTERSUCHEN** (oder **KONTAKT**, um jemanden bei der Zeitung zu finden), kann das Kind ihre Verteilerroute in Erfahrung bringen. Sie verläuft hauptsächlich durch den nördlichen Teil der Gemeinde, in der Wohngegend rund um die Kirche **[beim Boulder Beach Campground und der Kapelle in der Nähe der Lake Mead Marina]**. Das Gerücht führt zu Schauplatz 3: Die Blase in der Kirche.

LÖSUNG DES MYSTERIUMS

Nach der Einführung können die Kinder die Schauplätze erkunden, auf welche die Hinweise und Gerüchte vom Schulhof hindeuten. Das hier ist offensichtlich nicht einfach nur ein Stromausfall. Was ist passiert? Warum konnten die Techniker von Riksenergi **[DARPA]** den Ausfall bisher noch nicht beheben? Warum sind die Kühltürme des Bona-Reaktors dunkel, und wie lange können sie außer Betrieb sein, ohne dass der Reaktor Schaden nimmt? Was haben die Polizisten und FOA-Agenten **[DART-Agenten]** damit zu tun? Was können die Jäger und Greta **[Gina]** gesehen haben, dass man sie fortgebracht hat?

Dieses Mysterium besteht aus zwei Teilen. Zuerst werden die Kinder die Blockaden und jeweiligen Zeitblasen untersuchen, die in der Gemeinschaft aufgetaucht sind. Sie werden feststellen, dass es kein normaler Stromausfall ist, sondern dass etwas Großes und Geheimnisvolles passiert. Nachdem einige Standorte untersucht wurden, erscheint eine Zeitblase, welche die Zukunft zeigt. Innerhalb von 24 Stunden wird der finnische Gauß-Frachter Mg/S Susi Talvi („Der Winterwolf“) vom schwankenden Magnetfeld des Chronographen erfasst werden und in den Mälarsee **[Lake Mead]** stürzen. Im Zusammenhang mit der Zeitblase treffen die Kinder auch auf einen Überlebenden, Klas-Göran Dalgren **[Claus Dorner]**, Sicherheitsoffizier von KLEIN-2. Er hat die letzten Informationen, die in die Gravitron-Tunnel und zum zweiten Teil des Mysteriums

Ereignis:
Blick in die Zukunft

KONFRONTATION:
Der Chronograph

ZWISCHEN DEN STANDORTEN

Nachdem eine Sturmwarnung ausgegeben wurde, beginnt sich das Mysterium zu entfalten. Die Kinder werden ermutigt, die Absperrungen zu untersuchen und dem Sturm zu trotzen. Nutze einige der folgenden Ereignisse, um die Reise zwischen den Schauplätzen interessanter zu gestalten.

- **BARRIEREN:** Agenten und Polizei errichteten Absperrungen in der Gegend. Sie behaupten, es seien Vorfälle wegen herabgefallener Stromleitungen und geschwächter Bäume, bei denen die Gefahr besteht, dass der Sturm sie umstürzen könnte.
- **VÖGEL:** Tiere beginnen sich seltsam zu verhalten. Ein Schwarm Vögel fliegt unablässig im Kreis herum.
- **STURMWINDE:** Über dem Wasser bildet sich ein tosender Hagelsturm und die Temperaturen in diesem Bereich sinken.
- **ROBOTER:** Zeitblasen breiten sich aus und patrouillierende Sicherheitsroboter (des Modells A-SiM 5) werden eingesetzt, um neue Blasen aufzuspüren. Sie haben Anweisung, eine Warnung zu senden, wenn sie Zivilisten in den abgesperrten Gebieten entdecken.
- **EVAKUIERUNG:** Zeitblasen erscheinen nun auch in den Gärten der Menschen, und die FOA [DART] ist rasch vor Ort. Das gesamte Viertel wird in Kasernen evakuiert.
- **HIRSCHEN:** Mehrere Hirsche wanderten ans Seeufer und versuchten, hinaus ins Wasser zu gehen. Sie weichen wieder zurück, versuchen es aber immer wieder, als würde etwas sie ins Wasser rufen.
- **DER KOMPASS:** Wenn eines der Kinder einen Kompass hat, bemerkt es, dass er nicht mehr funktioniert, so als hätte jemand das Magnetfeld der Erde ausgeschaltet. Manchmal dreht sich seine Nadel wie wild im Kreis und deutet dann direkt auf die nächste Zeitblase.
- **DINOSAURIER:** Auf einer der Landstraßen hat eine Blase eine Herde kleiner Dinosaurier (Parvicursor) freigesetzt, die nun verwirrt auf den Feldern herumirren. Sie erschrecken sich leicht vor näherkommenden Menschen und besitzen die Sonderattribute **SCHNELL** 2 und **UNENTDECKT BLEIBEN** 2, sollte jemand versuchen, sie zu jagen.

führen – wo die Kinder Forscherin Kim Jonson treffen und den Chronographen erreichen, um das gesamte Experiment abzuschalten.

Der erste Teil umfasst daher die freie Erkundung verschiedener betroffener Schauplätze: die Mensa in der Schule, Margits [Marges] Scheune, die Kirche und den Radweg in der Nähe des Schwimbereichs [Lake Mead Marina].

SCHAUPLATZ 1: DIE BLASE IN DER SCHULMENSA

Der offensichtlichste Ansatzpunkt für die Kinder ist, die Anweisungen ihrer Schulleiterin Lisa Andersson [Liz Anderson] zu ignorieren und stattdessen die geschlossene Schule zu erkunden. Der Bereich wurde bereits mit Absperrband und Warnkegeln versiegelt. Nicht einmal Schulpersonal wird eingelassen. Die schwarzgekleideten „Inspektoren“ scheinen die Kontrolle über das Personal, die Polizei und die Arbeiter zu haben.

Am Eingang zur Mensa vom Schulhof herrscht rege Betriebsamkeit. Auf der Straße vor der Schule steht ein LKW mit Teilen für einen Sicherheitszaun und Betonsäulen, die abgeladen und weggetragen oder in einfachen Kästen transportiert werden. Zäune, Planen und ein metallenes Drehtor bilden einen abgesperrten Bereich vor dem Eingang. Zwei Agenten in Schwarz haben die Aufsicht und behalten die Umgebung im Auge, während die Arbeiter in blauen Overalls mehrere große Kisten mit Ausrüstung und Werkzeug in die Mensa tragen.

ÄRGER: DIE SICHERHEITSBARRIERE

Es herrscht fieberhafter Betrieb an der Barriere. Die wachsamen Agenten und Arbeiter machen es besonders schwer, sich unentdeckt hineinzustehlen. Ein Extrem schwieriger Wurf auf **SCHLEICHEN** (jedes Kind einzeln) ist nötig, um durch das Tor zu gelangen. Zusätzliche Erfolge können verwendet werden, um einem anderen Kind einen Bonus zu geben, das ebenfalls auf **SCHLEICHEN** würfelt. Alternativ kann sich eine Person hineinstehlen und dann mittels **KRAFT** ein Fenster in einem nahegelegenen Klassenzimmer aufstemmen, damit die anderen einsteigen können. Es ist auch möglich, am Zaun herumzutüfteln und mit einem Normalen Wurf auf **SCHLEICHEN** hindurchzukriechen.

Natürlich können die Kinder mittels **TÜFTELN** auch durch einen der anderen versperrten Eingänge eindringen. In diesem Fall müssen sie jedoch trotzdem noch durch die Gänge der Schule **SCHLEICHEN**, um den beiden Agenten aus dem Weg zu gehen, die ihre Ausrüstung auf dem Flur vor der Doppeltür der Mensa installieren.



COUNTDOWN

FEHLSCHLAG: Mindestens einer dieser Wege muss erfolgreich sein. Die Kinder werden beim ersten misslungenen Wurf entdeckt und angewiesen, den Bereich sofort zu verlassen. Wenn sie einen der anderen Eingänge abseits des Haupteingangs probieren, erhalten sie stattdessen einen Zustand. Am ehesten eignet sich hier der Zustand Verängstigt, aber körperliche Belastungen können auch zu Erschöpft oder Verletzt führen.

DIE MENSA

Sobald sie es in die Mensa geschafft haben, werden die Kinder Zeugen eines bemerkenswerten Anblicks. Wo normalerweise Reihen von Tischen, Stühlen und Kochutensilien stehen, ist der Raum jetzt mit einer schimmernden Membran bedeckt. Es ist eine gewölbte Blase, wie ein Wasserballon, die zwischen Boden und Decke eingequetscht wurde, mit einer milchweißen, sich kräuselnden Membran, die etwas dahinter zu verbergen scheint. Die Blase schimmert schwach und ein helles Licht beleuchtet die Wände und die abgedunkelten Fenster der Mensa.

Technische Ausrüstung wurde auf dem Boden oder auf einem Ständer einige Meter von der Membran entfernt installiert. Statische Elektrizität scheint überall in der Luft zu liegen, Metall knistert oder verursacht kleine Stromschläge, wenn die Kinder ihm zu nahe kommen.

HINWEISE IN DER MENSA

In der Mensa können die Kinder folgende Hinweise entdecken:

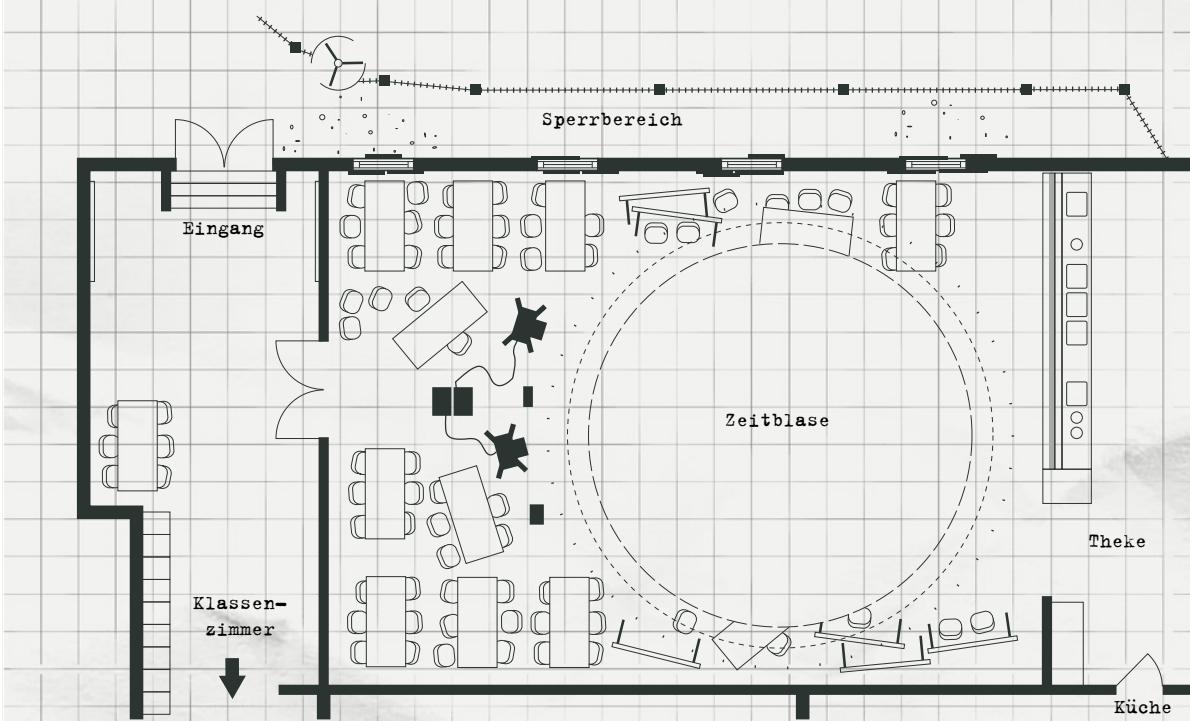
- **ANDERE STANDORTE:** Die beiden Agenten reden mit gedämpften Stimmen miteinander, beginnen aber nach einer Weile, in ein Walkie-Talkie zu sprechen. Der Agent am anderen Ende informiert seinen Kollegen, dass sowohl die Informationen der Jäger als auch der Zeitungsasträgerin korrekt waren. Anomalien in der Kirche und unten beim Nilssons [Nelson]-Hof wurden abgesperrt (siehe Schauplatz 2: Die Blase in der Scheune sowie Schauplatz 3: Die Blase in der Kirche).
- **FUSSPUREN:** Ein Wurf auf **UNTERSUCHEN** offenbart Fußabdrücke in der schlammigen und sandigen Schicht auf dem Boden der Mensa, in der Nähe der Wand der Blase. Sie führen in die Blase hinein und aus ihr heraus.
- **MASCHINEN:** Auf einigen Maschinen prangt Riksenergis [DARPAs] Logo, andere scheinen jedoch sehr grobschlächtige Prototypen zu sein. Ein erfolgreicher Wurf auf **RECHNEN** zeigt, dass es sich um verschiedene Arten von Messgeräten handelt, von denen ein paar an einen Computer angeschlossen sind, der auf einer geliehenen Bank aus einem der nahegelegenen Klassenzimmer montiert wurde.

Die folgenden Ereignisse markieren den allmählichen Übergang vom offenen Teil des Mysteriums zu seinem Showdown in den Tunneln. Du kannst zwischen einzelnen Zeitblasen Folgendes hinzufügen (Schauplätze 1 bis 3):

1. **ZUSÄTZLICHER STURM:** Am Nachmittag wird der Sturm heftiger und die Temperaturen fallen dramatisch. Hagel [Sand] wird umher gepeitscht und über den Beton geschleudert. Die Fenster der Häuser klappern.
2. **DER ZWEITE STURM:** Der Sturm ändert sich und vermischt sich mit einer Zeitblase des anderen Loops. Wirbelnder Hagel [wirbelnder Sand] vermischt sich mit einem heftigen Sandsturm und die Temperatur wechselt im Sekundentakt von warm zu kalt. Der Chronograph zieht durch eine Blase in Raum und Zeit nun auch Energie aus dem anderen Gravitron in den USA [Schweden].
3. **DAS MAGNETRINSCHIFF:** Der Chronograph beginnt auch Zeitblasen aus der Zukunft zu sammeln. Sie sind nicht so stabil wie frühere und verlöschen immer wieder in einem Flackern. Das gezeigte Ereignis dreht sich um einen Gauß-Frachter auf dem Weg nach Stockholm [Denver]. Sobald der Chronograph seinen bevorstehenden Kollaps erreicht, erzeugt er eine Zeitblase, die das Schiff aus dem Himmel reißt und es in den See sowohl über dem schwedischen als auch dem amerikanischen Loop stürzen lässt.
4. **DER STURM:** Dunkle Wolken bedecken den Himmel und die Sonne ist kaum noch zu erkennen. Plötzlich beginnt der Himmel unter einem unheilvollen Gewitter zu erbeben. Rissige Eisschollen bilden sich auf dem Wasser und der Wind schleudert Sand, Erde und Hagel in die Gesichter aller, die sich draußen aufhalten. Es ist mehr oder minder unmöglich, auf ein Fahrrad zu steigen, und damit sich die Kinder im Freien überhaupt fortbewegen können, muss eines der Kinder einen **BEWEGEN**-Wurf ablegen, um die Gruppe durch Regen und Wind zu führen.



Die Schulmensa



- **ANALYSEPROGRAMM:** Der Computer ist in Betrieb und scheint ein Programm auszuführen, das Daten sammelt und analysiert. Ein erfolgreicher Wurf auf **PROGRAMMIEREN** zeigt eine stetig aktualisierte Kurve mit der Bezeichnung „temporale Verschiebung“. Weit oben ist eine grüne Linie zu sehen, welche die Kurve ab und an überschritten zu haben scheint. Die Zeitleiste zeigt, dass die Messwerte immer nur für ein paar Minuten über der Linie bleiben. Es gibt eine Fotobibliothek, in der Bilder von einer der Kameras im Raum gespeichert werden. Die Kamera löst regelmäßig aus, und die Bilder zeigen, dass sich die Membranwand in ihrer Transparenz verändert. Auf den Bildern, die aufgenommen wurden, wenn die Messwerte oberhalb der grünen Linie liegen, ist durch die Membran hindurch eine Art Landschaft aus Fels und Wasser zu erkennen.
- **DIE MEMBRAN:** Die statische Elektrizität ist greifbar, wenn sich ein Kind nahe an die Membran heranwagt. Sie sieht aus wie eine Plastikfolie, perfekt gestreckt oder vielmehr aufgeblasen. Das milchig-weiße Innere scheint umherzuwirbeln, als wäre es Rauch, der in

einer Seifenblase eingeschlossen ist. Diejenigen, die die Membran berühren, können spüren, dass sie ein wenig nachzugeben scheint. Wenn es sehr genau hinsieht, kann ein Kind beinahe etwas im Inneren erkennen; manchmal sieht es aus wie Steine und glitzern des Wassers, doch die meiste Zeit wirkt es stattdessen wie Reihen von Tischen und Stühlen.

ÄRGER: DAS ZEITFELD

Wenn die Kinder die Mensa untersuchen, müssen sie **SCHLEICHEN**, um der Aufmerksamkeit der Agenten zu entgehen. Ein wachsames Kind bemerkt, dass sich die milchig-weiße Membran verändert. Sie wird immer transparenter, während sich die Computerkurve erneut der grünen Linie nähert. Plötzlich leuchtet eine grüne Lampe an einem der Messgeräte auf, gleichzeitig ertönt ein kurzes Signal, als die Messkurve die Linie überschreitet. Sand scheint aus der Blase zu wehen und verteilt sich über die Mensa.

DIE AGENTEN: Wenn die Kinder sich verdächtig verhalten und sich nicht trauen, hineinzutreten, kannst du die Agenten in die Mensa kommen lassen. Einer von ihnen



zieht eine einfache Schutzmaske und ein Paar Handschuhe an, geht dann vorsichtig durch die Membran und verschwindet vollständig. Nach ein paar Minuten kommt die Person zurück, trägt ein paar Notizen in einem Block ein und entfernt sich dann mit seinem Kollegen wieder. Die grüne Lampe wird rot, als die Kurve der Messdaten unter die grüne Linie fällt. Der wartende Agent erwähnt, dass das nächste Fenster für in 30 Minuten vorausberechnet ist.

FEHLSCHLAG: Gib dem Kind eher einen Zustand, statt dass es vollständig entdeckt wird. Die Agenten können jedoch Verdacht schöpfen und sich im Raum umsehen. Wenn das Kind entdeckt wird, sollte es eine Komplikation geben, die dem Kind erlaubt, mit einigen Konsequenzen zu entkommen – zum Beispiel zerrissene Kleidung, oder es wurde fotografiert und muss sich ab jetzt bedeckt halten.

DIE BLASE BETREten: Ein Kind, das die Blase betreten will, kann dies vorsichtig tun. Siehe Ärger: Zeitblasen auf Seite 53.

Durch die Membran hindurch erkennt die Person, dass sie auf einer Klippe mit üppigen Bäumen und dicken Büschen steht und über dunkles Wasser und eine andere nahe gelegene Insel voller Wald und Grün hin-

ausblickt – Adelsö [auf einer Klippe inmitten blendendem Sonnenschein steht und über das Wasser mit rötlich-braunen Bergen am Horizont hinausblickt – Lake Mead]. Unten am Fuß der Klippe befindet sich ein rundes Objekt, das halb im Wasser versenkt ist. Es sieht aus wie eine kleine Turbine, ein Fass mit Propellern im Inneren. Aus seinem Rumpf verlaufen mehrere Speichen zu einem zylindrischen Ring mit vielen kleinen Schwimmern. Über den Propellern befindet sich eine Halterung mit einer kugelförmigen Metallkappe und langen Gummischläuchen, die entlang der Seiten der Turbine nach unten führen. Die Propeller drehen sich langsam, die Maschine scheint unter den Wellen an Ort und Stelle zu treiben.

Etwa 50 Meter entfernt wölbt sich die dünne Membran des Zeitfeldes aus dem Wasser hervor, über den Himmel und schließt dann hinter dem Kind ab. Man kann durch die Membran einen Blick auf den Horizont erhaschen, doch manchmal verschwindet er.

FEHLSCHLAG: Ein Kind, dem das Eintreten in die Blase misslingt, erhält den Zustand Erschöpft oder Verängstigt. Wenn das Kind bleibt und beginnt, die Hinweise zu untersuchen, ihm dort jedoch ein Wurf misslingt, dann ist es in der Blase gefangen, wenn sie sich verlagert. Die entsprechenden Regeln findest du auf Seite 53.



HINWEISE IN DER ZEITBLASE

Innerhalb der Zeitblase können die Kinder den Schauplatz untersuchen und Material sammeln, bevor sie wieder in die Mensa zurückkehren. Die Blase ist einer der Orte, die Kim früher in ihrer Laufbahn besucht hat. In diesem Fall war es der Ort, an dem sie während der Sommer 64-69 war (siehe Mysterium 2 – *Sommercamp*).

DER ZEITANKER: Die im Wasser treibende Maschine ist einer von Kim Johnsons Zeitankern. Ein erfolgreicher Wurf auf **RECHNEN** zeigt, dass die Maschine um sich herum ein Magnetfeld zu erzeugen scheint. Es wirkt sich auf Metall und Kompass aus, die in Richtung des Objekts gezogen werden. Die Schwimmer scheinen dazu zu dienen, die Maschine zu stabilisieren, aber auch aus den Wellen Energie zu erzeugen. Ein erfolgreicher Wurf auf **UNTERSUCHEN** liefert den Hinweis, dass die Teile von alten Autos und Flugzeugen aus den 50er und 60er Jahren zu stammen scheinen.

■ **DER RUMPF:** Wenn sich die Kinder auch in der umliegenden Gegend umschauen, können sie mittels **UNTERSUCHEN** eine zerfleischte Leiche entdecken. Bei einem Fehlschlag sind die ermittelnden Kinder merklich verstört. Sie erhalten den Zustand Aufgebracht oder Verängstigt. Die Person liegt mit dem Gesicht nach unten an der Wasserlinie unter einigen scharfkantigen Felsen, gekleidet in etwas, das am ehesten einem blutigen Laborkittel ähnelt. Ein Bein steht in einem unnatürlichen Winkel ab und der Körper ist zerschmettert und leblos. Auf der Klippe in der Nähe liegt ein Namensschild. Es ist Sara Björk [Sarah Brooke], eine von Kim Johnsons Laborassistentinnen, die das Pech hatte, in einer der ersten Blasen des Chronographen stecken zu bleiben. Mittels **KONTAKT** kann ein Kind sie als Forscherin bei Riksenergi [DARPA] identifizieren. Mit einem Bonuseffekt erkennt es obendrein, dass sie in Wahrheit für die FOA [DART] an einem streng geheimen Projekt arbeitet.

SCHAUPLATZ 2: DIE BLASE IN DER SCHEUNE

Margit Nilsson [Marge Nelson] und ihre Kindheitsfreundin Johanna Strid [Joan Sheedy] unterhalten einen Bauernhof außerhalb von Wäsby [in der Nähe der Hoover Dam Lodge]. Sie besitzen Kühe und eine Weide, aber neben dem Hof gibt es auch noch einen kleinen Hühnerstall mit einem Dutzend Hühner und einem alten, zerzausten Hahn. Der Hof liegt hinter einem kleinen Hügel, um den sich der eingesunkene Schotterweg wegen eines besonders stattlichen Baumes herumwindet. Einige Büsche spritzen

hier und da in einer ansonsten offenen Landschaft. Margits [Marges] Bauernhof ist bei den Teenagern der Gegend vor allem deshalb bekannt, weil er an der Straße zum Schwimmplatz liegt, aber auch, weil man das Feld überqueren muss, um den Zaun bei Tor 2D-3B [Foxtrot Gate] ungestört zu erreichen.

Als sich die Kinder dem Hof nähern, können sie schon aus der Ferne sehen, dass etwas nicht stimmt. Auf der Schotterstraße wurden Polizeisperren errichtet, und das gesamte Gebiet, die Scheune und der Hof vor dem Haus, sind von einem hohen Zaun umgeben. Ein Militär-LKW und eines der schwarzen Autos parken am Eingang. Die Hälfte des Zauns ist bereits mit schwarzer Plane verhängt. Drei Arbeiter in blauen Overalls, eine schwarzgekleidete Agentin und ein bewaffneter Soldat patrouillieren in der Gegend.

Kurz nachdem die Kinder ankommen, wird die Agentin auf ihrem Walkie-Talkie kontaktiert. Sie steigt ins Auto und fährt davon, nachdem sie der Wache den knappen Befehl erteilt hat, den Platz gesperrt zu halten und nichts von der Ausrüstung anzuverhören. Sobald sich die Kinder an den Wachen vorbei gestohlen haben und die Scheune erreichen, finden sie ähnliche Zustände vor wie an Schauplatz 1. Die Hälfte der Scheune und der gesamte Heuboden werden von einer weiteren milchig-weißen Blase eingenommen. Verschiedene Messgeräte wurden aufgestellt, aber die meisten sind noch in großen Kisten verstaut. An diesem Ort ist keine Computer- oder Kameraausrüstung installiert, um die Blase zu analysieren.

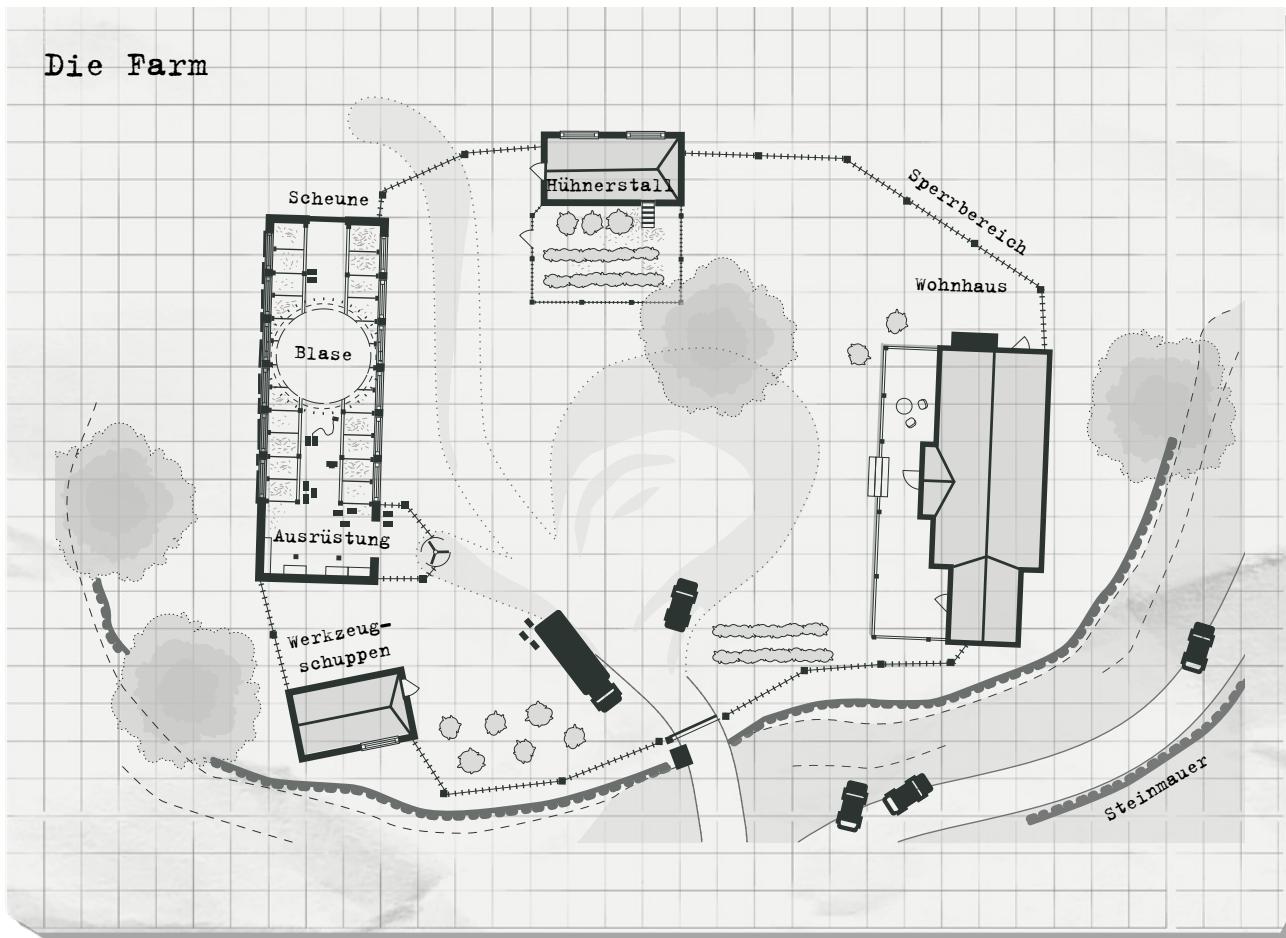
ÄRGER

Auch dieser Ort steht unter Beobachtung, aber der Zaun umfasst eine viel größere Fläche als an der Schule. Hier gibt es unbewachte Abschnitte, und indem sie **EINFÜHLEN** verwenden, kann die Patrouillenroute der Wachen studiert werden, anschließend kommt **BEWEGEN** zum Einsatz, um hinüberzuklettern. Alternativ können die Kinder **CHARME** auf eine der Wachen anwenden, etwa indem sie eine Geschichte von einem teuren Gegenstand oder wichtiger Medizin erzählen, die im Haus vergessen wurde und die Margit [Marge] braucht, die bereits in eine Kaserne unten am Fähranleger [Hafen] evakuiert wurde.

FEHLSCHLAG: Wenn sie entdeckt werden, wird der Soldat versuchen, sie festzunehmen und der Polizei zu übergeben. Dies ist eine Komplikation, die zu neuem Ärger führt – **BEWEGEN**, um wegzulaufen, oder **SCHLEICHEN**, um sich zu verstecken. Ein Fehlschlag verleiht den Zustand Verängstigt oder Verletzt.

DIE BLASE BETRETEN: Sobald sie die Scheune erreicht haben, können die Kinder versuchen, die Blase zu betreten (siehe Ärger: Zeitblasen auf Seite 53). Ihre Verlagerung scheint





nicht dem gleichen geregelten Rhythmus zu folgen wie jene in der Schule. Ab und zu schlagen den Kindern drückende Wärme und anhaltender Regen entgegen, wie man sie in einem Regenwald erwarten würde. Das Innere der Blase ist relativ groß, fast 100 Meter im Durchmesser. Die Membran schimmert schwach und verschwindet fast im Nebel, der vom Boden aufsteigt. Eine kleinere Blase scheint fünf Meter über dem Boden in der Luft zu hängen, um die Krone eines der großen Bäume. Mit **BEWEGEN** gelingt es einem Kind, in den Baum hinaufzuklettern, doch die Membran scheint zu dick zu sein, als dass man sie durchdringen könnte. Sie sehen jedoch eine Silhouette auf der anderen Seite und eine Handfläche, die gegen die Innenseite der Blase drückt.

HINWEISE

Die Zeitblase in der Scheune hat mit einer von Kim Johnsons Reisen in den peruanischen Regenwald in den späten 50er Jahren zu tun. Einer ihrer ersten Anker wurde dort installiert, doch seine Konstruktion war noch nicht

besonders unauffällig, weshalb sie ihn an einem abgelegenen Ort im Dschungel platziert hat. Der Chronograph hat mittlerweile begonnen, auf hohen Touren zu laufen, und hat jetzt eine zusätzliche Blase innerhalb der ersten erzeugt. Raum und Zeit falten sich in sich selbst.

■ **DAS WETTER:** Wieder scheinen sich Windböen um die Zeitblase zusammenzuziehen und erzeugen einen Unheil verkündenden Wirbelwind über dem Dach der Scheune.

■ **DER NAME:** Wenn ein Kind nahe genug ist und erfolgreich auf **UNTERSUCHEN** würfelt, als die Agentin über das Walkie-Talkie gerufen wird, kann es Teile des Gesprächs belauschen. In mehreren Wohngebieten um Norrby und Wäsby [**Hemenway Park** und **Boulder Harbor**] sind weitere Anomalien aufgetreten. Die Agentin empfiehlt, die A-SiM 5er einzusetzen, um zusätzliche „temporale Strömungen“ aufzuspüren. Es erfordert einen Extrem schwierigen Wurf auf **BEGRIFFEN**, um zu erkennen, dass A-SiM 5 für „Autonomer Sicherheitsroboter Modell 5“ steht, ein Produkt der

Unterabteilung für militärische Anwendungsbereiche des Schweizer Industrieunternehmens Waltemann. Weitere Erfolge ergeben mehr Informationen. Siehe die NSC-Beschreibung auf Seite 73.

- **DIE SCHEUNE:** Heu bedeckt den rauen Betonboden der Scheune, aber in der Nähe der Membran finden die Kinder stattdessen Blätter und schlammige, dunkle Erde. Es gibt keine Abdrücke im Schlamm. Die FOA [DART] hat noch keine Felduntersuchungen begonnen, da die Ausrüstung noch nicht vor Ort ist.
- **DER ZEITANKER:** Wenn ein Kind innerhalb der Blase **UNTERSUCHEN** einsetzt, entdeckt es etwas, das sich am ehesten als mehrere gigantische Windspiele oben in der Krone des Baumes beschreiben ließe. Diese Turbine verfügt in der Mitte über fünf große Segel, die eine Art großes Kugellager rotieren lassen (3 Meter Durchmesser). Die gesamte Konstruktion wird durch Drähte in den Bäumen gehalten, die den Bereich bedecken, und ein Tarnnetz schützt die Maschine vor Entdeckung.
- **DIE BLASE:** Die Zeitblase, die in einem Baum entstanden zu sein scheint, misst nur wenige Meter im Durchmesser. Sie ist von schimmerndem Silber, mit einer noch dickeren, rauchigeren Membran als die vorigen. In ihrem Inneren können die Kinder einen Menschen erkennen sowie etwas, das wie ein sehr schmaler Tunnel mit Rohren und nackten Lampen aussieht. Die Person, eine Frau in ihren Sechzigern (Kim Johnson, unten in den Tunneln des Loops), hat einen schweren Rucksack (einen tragbaren Zeitanker) abgesetzt, an dem sie gerade herumtüftelt. Sie legt eine Hand gegen die Membran und versucht, ihr Gesicht so nah wie möglich heranzuführen. Als sie die Kinder sieht, zuckt sie zurück und winkt. Sie zeigt eifrig auf ihren Rucksack und versucht, mit ihren Händen Zeichen zu geben. Ein erfolgreicher Wurf auf **EINFÜHLEN** oder **BEGREIFEN** zeigt, dass sie versucht, mit Gebärden sprache eine Karte zu zeichnen. Dann sieht sie aus, als lausche sie auf etwas, schultert den großen Rucksack und signalisiert „Helft mir!“ durch die Membran, bevor diese milchiger wird, flackert, und dann stattdessen einen Ort zeigt, der aussieht wie jemandes Garage.
- **DIE KARTE DER FORSCHERIN:** Die Kinder können eine Karte zeichnen und diese studieren. Die Standorte scheinen auf Munsö [am Lake Mead] zu liegen, wie der Reaktorturm, Riksenergis [DARPAs] Einrichtung und die nahe gelegenen Tore. Sie verweist ausdrücklich auf das Südtor 5D [Alpha Gate] und zieht dann eine Linie über das Wasser hinaus nach Hovgårdsfjärden [zur Las Vegas Bay].
- **DIE GARAGE:** Die Kinder können wieder durch die Membran treten, um in die Scheune zurückzukehren, oder

sie entscheiden sich stattdessen, in die kleine Zeitblase weiterzugehen, die sie in jemandes schäbige Garage bringt. Als sie das Garagentor öffnen, erkennen sie den Ort wieder. Sie befinden sich in dem architektonisch aufwendigen Haus aus den 60er Jahren, dem Zuhause von Mikael Haronen [Martín Hernandez], einem Mathematiklehrer mittleren Alters, der sich, nachdem er aus einer psychiatrischen Klinik entlassen wurde, in der Nähe der Kiesgrube bei der Nordischen Gobi [auf dem Berg über sieben Dry Falls] niederließ, um Menschen aus dem Weg zu gehen. Weihnachten 1988 verschwand er spurlos. Das Haus steht nun zum Verkauf, darauf wartend, dass er vom Staat für tot erklärt wird. Die Blase in der Garage scheint bislang unentdeckt zu sein, da in der Gegend keine Sperren zu sehen sind.

SCHAUPLATZ 3: DIE BLASE IN DER KIRCHE

Ein paar Blocks von der Munsö-Schule entfernt befindet sich eine Kirche aus dem späten 12. Jahrhundert mit einem runden Turm [eine einfache Kapelle, die Lakeshore-Methodistenkirche bei der Lake Mead Marina, und keineswegs sehr alt]. Sie ist von einem kleinen Friedhof [einem gepflegten Rasen] umgeben, und die weiße Fassade der Kirche ist in der intensiven Spätsommersonne fast blendend hell. Besucher und Bewohner der Umgebung sind normalerweise herzlich willkommen, doch heute sind die Türen geschlossen. Vor den beiden Eingängen wurden schwarze Zelte errichtet, doch der Bereich ist ansonsten frei von Barrikaden. Zwei schwarze Vans stehen draußen auf der Straße geparkt, doch die Kinder können niemanden sonst sehen. Die Fenster der Kirche sind mit schwarzem Kunststoff bedeckt, der an die weiße Fassade geklebt wurde.

Zuerst sieht es so aus, als könnten sie relativ leicht hineingelangen, doch plötzlich nimmt die Situation eine gefährliche Wendung. Ein Sicherheitsroboter (A-SiM 5) patrouilliert das Gebiet wie ein Raubtier auf einer Jagd. Er bewacht eisern den Friedhof, läuft allerdings eine relativ vorhersehbare Runde ab. Der Roboter ist vierbeinig, über 2 Meter groß, mit Sensoren und Kommunikationsgeräten bedeckt und klingt wie ein elektronischer Wal, wenn er seine Sonarimpulse aussendet, um das Gelände abzutasten.

ÄRGER

Die Gegend hat nicht sonderlich viele Besucher, sodass die Blockaden keine Priorität haben. Während der Wartezeit auf weiteres Personal hat die FOA [DART] einen A-SiM-5-Sicherheitsroboter dazu abgestellt, jedwede Ein-



dringlinge zu finden, zu warnen und im schlimmsten Fall zu betäuben. Die besonderen Eigenschaften des Roboters findest du auf Seite 73.

FEHLSCHLAG: Genau wie bei Schauplatz 2 führt ein misslungener Wurf dazu, dass die Kinder gejagt werden, und sie müssen sich **BEWEGEN**, um dem heulenden Roboter zu entkommen, oder einen Fast unmöglichen Wurf auf **SCHLEICHEN** ablegen und so den leistungsstarken Sensoren des Roboters entgehen. Wenn sie erwischt werden, wird die Polizei gerufen und sie werden auf der Polizeistation festgehalten, bis ihre Eltern kommen und sie abholen.

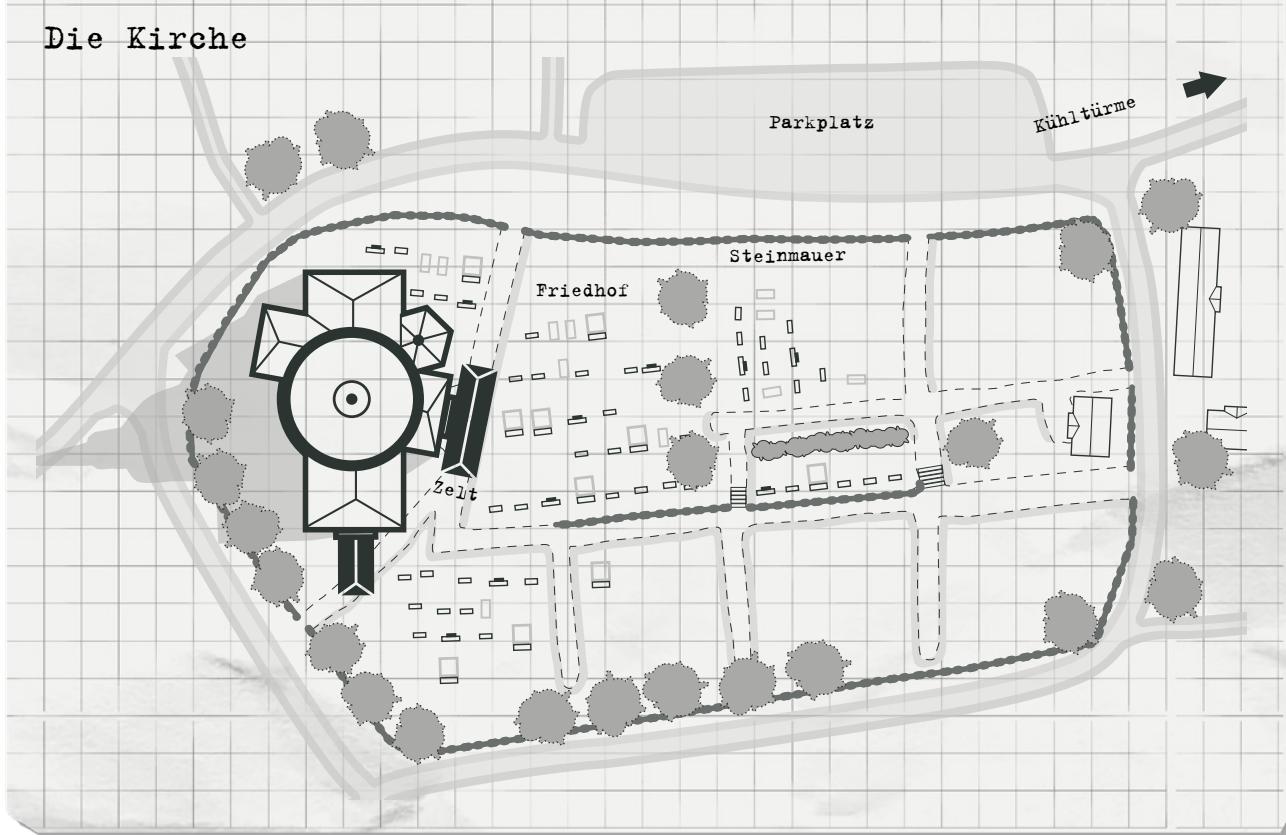
DIE BLASE BETRETEN: Als sie die Kirche betreten, scheint der Saal völlig unberührt zu sein, außer einigen großen Pfützen in der Mitte des Bodens und einer Scherenhebebühne. Irgendwo im Dach scheint es ein Leck zu geben, durch das Wasser eindringt und heruntertropft. Die Kinder wenden ihren Blick nach oben und alles sieht anders aus. Hoch oben in der Kuppel der Kirche hängt ein schimmerndes Zeitfeld. Die Membran verbreitet einen blauen Schein in der ausgebleichten Halle, und es fühlt sich fast an, als befände man sich unter Wasser. Die Blase ist über einige

TREFFEN MIT EINEM ALten BEKANNTEN

A-Sim 5 ist ein Sicherheitsrobotermodell, das an vielen Zeitblasen dieses Szenarios angetroffen werden kann. Du entscheidest, wie oft sie während der Nachforschungen der Kinder erscheinen. Die Kinder erkennen das Modell vom Schrottplatz in Mysterium 1 – *Die Arche* wieder. Er stürzte in der Gegenwart in eine der Zeitblasen und landete in den frühen 80ern, wo er stattdessen von Mikael [Martin] entdeckt und neu programmiert wurde.



Die Kirche





Treppen und eine Leiter zu erreichen, doch dafür ist ein Wurf auf **BEWEGEN** nötig. Mittels **TÜFTELN** kann auch der Scherenlift in der Mitte des Kirchenschiffs bis zur Zeitblase hochgefahren werden. In diesem Bereich sind fast keine Messgeräte aufgebaut, und die Kinder müssen sich auf ihre früheren Erfahrungen verlassen. Ein Misserfolg bedeutet, dass sie in die Blase gelangen, aber dort stecken bleiben, als sie für eine Stunde die Verbindung zur Gegenwart verliert.

Wenn sich ein Kind durch die Membran nach oben bewegt, findet es sich unter Wasser wieder. Es ist trüb und sehr warm, doch die Oberfläche ist nur etwa einen halben Meter entfernt. Ein erfolgreicher Wurf auf **BEWEGEN** wird benötigt, um die Wasseroberfläche zu erreichen, mit dem Risiko, den Zustand Verängstigt oder Erschöpft zu erhalten. Von hier aus kann der Besucher eine karge Landschaft sehen. Niedrige, dunkle und scharfkantige Berge sowie dichter Dampf aus einer heißen Quelle erheben sich aus vulkanischem Felsuntergrund. Etwa 50 Meter entfernt in jede Richtung erkennt das Kid das schimmernde Ende der Blase. Ein Stück weiter entfernt ist unter der Wasseroberfläche etwas zu erkennen. Drei kleine Kugeln in einem Netz, umgeben von einem kleinen rotierenden Ring. Die gesamte Maschine ist nicht größer als ein Basketball. Blasen scheinen in den Ring und durch die Kugeln gesogen zu werden, bevor sie aufsteigen und an der Oberfläche platzen.

HINWEISE

Nun befinden sich die Kinder mitten in den 70er Jahren. Kim Johnson unternahm eine Reise nach Island, um einen amerikanischen Luftwaffenstützpunkt zu besuchen, und konnte einen ihrer raffinierteren Zeitanker installieren.

- **DER WIND:** Bevor sie die Kirche betreten, bemerken die Kinder die tiefen Wolken, die sich über der Gemeinde zusammenziehen. Sie scheinen um den Friedhof zu rotieren und ein perfektes Loch am Himmel zu bilden, wo die Spätsommersonne über der Kirche scheint. Staub vom Boden wird in die Höhe gezogen und von den Sonnenstrahlen angestrahlt. Es herrscht beträchtlicher Wind, und die Kinder können sehen, wie er am beschichteten Zelt am Eingang der Kirche rüttelt.
- **DER ZEITANKER:** Die Maschine in der heißen Quelle ist einer von Kims späteren Zeitankern. Ein Wurf auf **RECHNEN** zeigt, dass der Anker ebenfalls ein Magnetfeld um sich herum erzeugt hat. Mit einer passenden Art von Messgerät ist es möglich, das Feld zu messen und zu erkennen, dass er ein schwankendes, aber regelmäßiges Muster und eine einzigartige Signatur erzeugt. **UNTERSUCHEN** kann eingesetzt werden, um zu verstehen, dass jede Maschine an einem

präzise ermittelten Platz sitzt und eine eindeutige Kennung aussendet: ein Anker. Dieser hier wird von der Geothermie von Islands vulkanischen Quellen angetrieben.

- **DIE UMWELT:** Mittels **UNTERSUCHEN** können sich die Kinder in ihrer Umgebung umsehen. Ein nahe gelegener Hügel bietet einen besseren Blick über die Landschaft und offenbart etwas, das wie ein Luftwaffenstützpunkt aussieht, weit außerhalb der Blase. Bonuseffekte bieten die Informationen, dass er militärisch zu sein scheint und auch amerikanisch aussieht. Darüber hinaus bemerken sie, dass die Luft über ihnen voll von schimmernden Blasen ist, die von einigen Dutzend Zentimetern bis zu mehreren Metern Breite variieren. Dies ist das Ergebnis der Bemühungen des Chronographen, seine Experimente auf Orte und Zeiten auszudehnen, die keine eigenen Zeitanker haben.
- **PTERODACTYLUS:** Wenn die Kinder Lärm verursachen, beginnt sich plötzlich etwas im Gras weit weg zu bewegen. Ein Zwitschern, fast wie das eines Vogels. Es ist ein junger Pterodactylus. Er ist verängstigt und bereit, die Eindringlinge anzugreifen, sollten sie ihm zu nahe kommen. Die Kinder können versuchen, sich an ihn anzuschleichen, um ihn mit etwas einzufangen (wie einer Jacke oder einem Rucksack), oder sie könnten **CHARME** nutzen, um ihn zu beruhigen. Der Flugsaurier ist ein guter **FLIEGER** 2, und ein **WACHSAMER** 2 Jäger.

EREIGNIS 1: DER ÜBERLEBENDE

Dieses Ereignis sollte verwendet werden, nachdem die Kinder einige der Schauplätze besucht haben und die Ernsthaftigkeit der Situation verstehen, vorzugsweise nach dem Treffen mit Kim, bei dem die Kinder die Karte bekommen haben.

Eine Blase bildet sich an einem nahe gelegenen Hügel (auf dem Weg von einem Schauplatz in der Gegenwart zu einem anderen oder innerhalb einer anderen Zeitblase), und plötzlich bricht die Membran auf, ein schwarz gekleideter Mann fällt heraus und rollt dann den Hang hinab. Er steht auf, die Arme fest um ein rundliches Gebilde geklammert, macht ein paar wackelige Schritte und fällt dann zu Boden. Der Mann ist Klas-Göran Dalgren [Claus Dorner], FOA-Agent [DART-Agent] und Sicherheitsbeauftragter für das KLEIN-2-Projekt. Er floh zusammen mit Kim Johnson aus der Bergkammer unter Hovgårdsfjärden [der Las Vegas Bay] und überlebte die



sich ausdehnenden Zeitblasen des Chronographen, als dieser begann, die gesamte Energie aus dem Reaktor zu ziehen. Er ist überfordert, versucht aber mit gebrochener Stimme zu erzählen, was geschehen ist.

- Zusammen mit Kim wollte er zum Gravitron gelangen, um die Stromversorgung zu kappen, doch Zeitblasen und seltsame Tiere kamen ihnen dabei in die Quere.
- Sie erreichten erfolgreich die Tunnel, die in Richtung Südtor 5D [**Alpha Gate**] führten, doch dann wurden sie getrennt, als sie in unterschiedliche Blasen geschleudert wurden.
- Das Letzte, was er von Kim hörte, war, dass sie versuchen wollte, zu einem ihrer tragbaren Zeitanker zu gelangen. Er kann nicht wirklich nachvollziehen, was danach passiert ist. Es sieht so aus, als wäre

er zwischen verschiedenen Blasen in der Gegenwart und der Vergangenheit hin und her gerissen. Er sagt, er versuche nun schon seit über einer Woche, wieder nach Hause zu kommen. Die Rettung kam gerade eben, als ein Mann mittleren Alters namens Mikael [**Martín**] ihn mitten in einem Schneesturm [**Sandsturm**] fand.

- Der Fremde nahm einen auffälligen Helm ab und gab ihn Klas-Göran [**Claus**].
- Der Mann sagte, der Chronograph müsse gestoppt werden und zeigte ihm dann den Ausweg.
- Bevor Klas-Göran [**Claus**] durch die Membran hinausstolperete, rief der Mann ihm nach: „Die Kinder, die du dort draußen triffst, sind der Schlüssel! Gib ihnen den Helm. Sie wissen, was getan werden muss.“



EREIGNIS 2: BLICK IN DIE ZUKUNFT

Dieses Ereignis kann eingestreut werden, wenn du die Kinder dazu bringen musst, die Ernsthaftigkeit der Situation zu verstehen: Dass die Welt, oder zumindest die Mälarseln [Boulder City] und alle Einwohner in Gefahr schweben, ausgelöscht zu werden.

Der zunehmende Sturm macht es immer schwieriger, sich zu bewegen. Auf dem Weg durch die Gemeinde sehen die Kinder, dass Äste und ganze Bäume umgeknickt wurden und die Straßen blockiert haben, Kleider von Wäscheleinen gerissen wurden, nun wie aufgeregte Geister im Wind tanzen, während Abfall aus einigen der Papierkörbe über den Boden weht. Die Leute bleiben in ihren Häusern. Die Straßen sind menschenleer.

Plötzlich stellen sich die Haare auf den Armen und in den Nacken der Kinder auf. Hoch über dem See schimmert der Himmel silbern, im nächsten Moment erscheint die Silhouette einer riesigen Maschine – ein langgestrecktes Magnetrinfrachtschiff mit glitzernden Such- und Warnleuchten.

■ **DER STURM:** Der Himmel um das Schiff wirkt anders. Es ist Nacht und das Schiff scheint sich mitten in einem heftigen Gewitter zu befinden, doch ein roter Sonnenuntergang ist ebenfalls zu erkennen. Zwischen der Wasseroberfläche und dem Schiff werden Sand und Hagel umher gepeitscht und brechen die gefrorenen Eisschollen auf. Der See wird rötlich-braun, eine zerklüftete Landschaft, in welcher der kleinste Fehltritt auf den rutschigen Eisplatten in eine kochende Brühe darunter führt. Eine unmögliche Vermischung zweier Orte. Das Magnetrinsschiff lässt ein unheilvolles Geräusch ertönen und beginnt abzustürzen. Reihen von Magnetinscheiben versuchen verzweifelt, das Fehlen des starken Magnetfeldes zu kompensieren, welches das Schiff normalerweise trägt. Blitze aus den umliegenden Wolken schlagen in den Rumpf des Schiffes ein, die Luft riecht nach Ozon und das Schiff stürzt unkontrollierbar in den Sturm.

■ **DIE KATASTROPHE:** Der Rumpf des Magnetrinsschiffs zerreißt, als er auf die schlammige Landschaft aus Eis trifft, doch das Geräusch des Sturzes wird vom Donner und dem Wind des Sturms verschluckt. Das Schiff zerbricht in Stücke und sinkt rasch. Dann ist ein dumpfes Grollen von unten zu vernehmen und das Wasser scheint in schillernder Helligkeit zu explodieren. Gleichzeitig erzittert der Boden um den See herum, und mehrere kleinere Explosionen zerreißen den Horizont entlang des Loops. Es dauert nur einen Moment, bevor alles stillsteht. Die Zeit scheint mitten in den Explosionen eingefroren zu

sein. Einen Moment später schimmert das gesamte Gebiet wieder, die Explosionen scheinen sich zurückzuspulen und verschwinden wieder in der Erde und im Wasser. Alles flackert. Das Schiff ist ebenso plötzlich verschwunden, wie es aufgetaucht ist, und es bleiben nur ein leerer See und die Vorahnung des Untergangs.

HINWEISE

Die Kinder haben einen Einblick in die Zukunft erhalten. Der Chronograph wird zunehmend instabiler werden und dann immer noch größere Zeitblasen aus Vergangenheit und Zukunft erzeugen.

DAS SCHIFF: Ein erfolgreicher Wurf auf **BEGREIFEN** ermöglicht es den Kindern, Informationen darüber zu erhalten, was es mit dem Schiff auf sich zu haben scheint. Gib ihnen je nach Anzahl der Erfolge weitere Informationen.

- **Erfolg:** Das Magnetrinsschiff ist eine 172 Meter lange und 43 Meter hohe Fähre, die von vier Turbinenmotoren (zwei Diesel- und zwei Benzinmotoren) angetrieben wird. Es wiegt fast 25.000 Tonnen bei voller Ladung und hat eine Besatzung von 26 Personen.
- **Ein Bonuseffekt:** Das Frachtschiff wird von Älvborgs Magnetrinvarv AB in Göteborg gefertigt und befährt normalerweise die Route durch die Tundra.
- **Zwei Bonuseffekte:** Die Kinder können einen Flugplan für Frachtstrecken über Stockholm in Erfahrung bringen. Das nächste Magnetrinsschiff, das in Stockholm erwartet wird, ist die mittlerweile finnische Fähre Mg/S Susi Talvi („Der Winterwolf“), die laut Plan morgen früh (schwedischer Ortszeit) die Mälarseln passieren soll. Dies kann auch durch einen separaten Wurf auf **KONTAKT** ermittelt werden.

ZEIT UND ORT: Ein erfolgreicher Wurf auf **UNTERSUCHEN** oder **RECHNEN** liefert Informationen über den mysteriösen Sturm in der Zeitblase, darüber, wo und wann er sich abzuspielen scheint:

- **Erfolg:** Das Schiff scheint nachts zu reisen.
- **Ein Bonuseffekt:** Als das Schiff abstürzt, scheint es etwas unter der Oberfläche zu stören, eine Detonation, die das Gravitron entlang der gesamten Strecke des Teilchenbeschleunigers explodieren lässt. Wenn die Kinder nicht bald etwas unternehmen, werden die Menschen durch die gewaltige Explosion sterben.
- **Zwei Bonuseffekte:** Sowohl der schwedische als auch der amerikanische Loop sind während des Sturms irgendwie miteinander verschmolzen. Zwei Zeitblasen sind zu einer geworden. Das Schiff stürzt in den See zwischen den Mälarseln, jedoch auch in den amerikanischen Loop – beide Orte sind von der Explosion bedroht.



SCHAUPLATZ 4: HINAB IN DIE TUNNEL

Nach dem Augenzeugenbericht von Klas-Göran [Claus], der Übergabe dessen, was sich als ungewöhnlicher, selbstgebauter Steuerhelm erweist, sowie der Erklärung der Karte, die Kim zu vermitteln versuchte, ist es Zeit für die Gruppe, in die Tunnel zu gehen, um zum Chronographen zu gelangen. Verstärke die Eindrücke der Zerstörung, lass die Winde zunehmen und den Sturm losbrechen, der eindeutig in der Zeitblase zu sehen war, als sich das Magnetenschiff materialisierte.

Südtor 5D [Alpha Gate] ist der direkte Zugang zu den Tunneln, die zur Felsenkammer des Chronographen führen, aber die Spielleiterin kann auch einfach entscheiden, dass alle Tore mehr oder weniger direkt zum Chronographen zu führen.

EINGANG: Das Tor befindet sich in einem einsamen Betonhaus, umgeben von einem hohen Zaun, der sich einen Innenhof mit zwei einfachen Personalkasernen teilt. Das Tor ist aus Schmiedeeisen, mit Wellblech verstärkt. Neben dem riesigen Riksenergi [DARPA]-Schild gibt es auch mehrere Schilder mit Aufschriften in grellen Farben, die versuchen, Besucher fernzuhalten. „Geschütztes Objekt: Fotografieren und Vervielfältigen verboten“, „Kein Zutritt für Unbefugte“, „Achtung! Radioaktiver Bereich“. Die Botschaft wird durch die unzähligen Überwachungskameras verstärkt, die auf Pfosten direkt im Zaun, am Tor und an den Gebäuden angebracht sind. Zwei von Riksenergis [DARPA]-charakteristischen Wartungsfahrzeugen stehen auf dem Hof, doch das Gelände scheint ansonsten menschenleer zu sein.

ÄRGER: DER EINGANG

Die Kinder können versuchen, durch das Tor zu gelangen, indem sie das Codeschloss **PROGRAMMIEREN**, oder sie können sich entscheiden, mittels **BEWEGEN** über den Zaun zu klettern. Zuvor kann **RECHNEN** eingesetzt werden, um die toten Winkel der Kameras zu finden (und Bonuseffekte werden dann als Boni auf für den folgenden Wurf verwendet). Der Chronograph hat die Kontrolle über alle Sicherheitssysteme, und wenn die Kinder scheitern, werden sie entdeckt und er beginnt, Zeitblasen um sie herum zu erzeugen (geh direkt zu Großem Ärger über). Sobald die Kinder den Hof erreicht haben, ist es möglich, Südtor 5D [Alpha Gate] zu passieren.

KONFRONTATION

Der Eingang von der Oberfläche führt in einen dunklen Betonschacht. Eine schlanke Metalltreppe und ein Industrieaufzug führen zehn Stockwerke tief hinunter zu einem großen Tor. Dieses öffnet sich auf einen breiten Laufsteg, der in die Dunkelheit führt. Wasser leckt aus Rohren in der Decke auf den bereits rutschigen Boden, und schimmernde, milchig weiße Blasen dringen in den Raum zwischen den Betonwänden ein. Der Chronograph hat die Distanz zwischen sich und dem Tor mit Zeitblasen gefüllt, um sich gegen Eindringlinge zu schützen. Plötzlich ertönt von tiefer in den Tunneln ein lautes Geräusch. Harte und rhythmische Schritte, die sich kurz darauf erklären, als ein Pferd aus einer der Blasen trabt, gefolgt von einem Dutzend Hennen mit kupierten Flügeln, die verzweifelt versuchen, zu fliegen (jene aus Mysterium 2 – *Die Arche*).

Manchmal scheint es, als würden die Zeitblasen für einen Moment flackern und den Standort des Chronographen zeigen – die 10 Meter hohe Felsenkammer, in der das KLEIN-2-Projekt wartet. Porenbeton bedeckt die nackten Wände und Decke des Felsens. Zwei große Lüftungsventilatoren zirkulieren Luft, und ein glattes Betonfundament umfasst Roste über den nassen Böden. Auf der einen Seite befindet sich eine gewölbte Tür und eine Wand voller Messgeräte. Doch nichts davon ist so imposant, geheimnisvoll oder beängstigend wie das Objekt in der Mitte der Höhle.

POSTKARTEN AUS DER VERGANGENHEIT

Wenn dieses Abenteuer als letzter Teil in der Trilogie gespielt wird, achte darauf, auch noch andere Dinge zu zeigen, die ebenfalls aus Mysterium 1 – *Die Arche* durch die Zeit geschleudert wurden. Welche Tiere wurden entführt? Wen hat der verrückte Mathematiklehrer alles hindurchgeschickt? Findet sich jemandes Katze oder Hund auf der schmalen Metalltreppe oder vielleicht in einer der Zeitblasen?



GROSSER ÄRGER

Isolierte Kabel und Rohre liegen wie Tentakel über den vergitterten Boden verteilt. Sie alle führen in die Mitte der Halle. Sie verbinden sich zu einem hohen Turm, der etwas erhöht steht und vom Boden bis zur Decke aufragt.

Es ist eine Maschine aus Metall, Isolierschaum, Lampen und Anzeigen, doch ihre Form ist eher organisch als mechanisch – wie ein alter Baum, der verzweifelt versucht, seine Äste in Richtung Himmel zu strecken.

Während ihr euch der Domäne des Chronographen nähert, nimmt der Druck in euren Ohren zu und eure Füße zittern von den dumpfen Vibrationen des Bodens. Speichen und Antennen ragen aus dem verzerrten Körper des Turms hervor und bilden Bündel aus blinkenden Augen, die langsam um den Stamm rotieren.

Die Felsenkammer und die Tunnel befinden sich im Griff des Chronographen. Seine KI hat die Kontrolle über das Graviton sowohl im schwedischen als auch im amerikanischen Loop gekapert, und sie nutzt all ihre Energie, um die Berechnungen aller Zeitanker zu beschleunigen. Die künstliche Intelligenz versucht, sich selbst zu kalibrieren, um endlich die vollständige Kontrolle über Raum und Zeit zu erlangen. Die Bedrohungsstufe hängt davon ab, ob die Kinder einen oder mehrere tragbare Zeitanker haben und ob sie den Steuerhelm besitzen.

Die Maschine ist jedoch nicht völlig unvernünftig, und man könnte beispielsweise über die Terminals in der Halle mit der KI sprechen. Bewegliche oder kräftige Kinder können als Beobachter oder als Ablenkung für die Arbeit anderer fungieren, während technisch versierte oder rätselorientierte Kinder versuchen können, die Bewegungsmuster der Zeitblasen zu analysieren oder zu bestimmen, wie die Maschine aufgebaut ist. Außerdem besteht für ein oder mehrere der Kinder die Chance, zu versuchen, die Energiezufuhr zu kappen. Es ist jedoch Fast unmöglich, den Chronographen selbst zu erreichen, da er sich mit tödlichen Zeitblasen umgeben hat.

- **ZIEL:** „Der Chronograph will die Eindringlinge in Zeitblasen einschließen und sie aus der Zeit entfernen, in der sie gerade existieren. Anschließend will er Phase 3 einleiten, in der das Magnetfeld ausgeschaltet wird, was das Magnetenschiff zum Absturz bringt.“
- **HELM ODER ZEITANKER:** Mit einem Zeitanker können die Kinder viele jener Zeitblasen, welche die Maschine schützen, für sich nutzen, anstatt ihnen aus dem Weg zu gehen.
- **BEDROHUNGSSTUFE:** 3x Anzahl der Kinder, wenn sie Zeitanker oder Helm bei sich haben, 2x Anzahl der Kinder, wenn sie beides haben.
- **UNVORBEREITET:** Kim führt die Kinder weiterhin zum

Chronographen, obwohl sie keine sinnvolle Ausrüstung oder Chance auf Erfolg haben.

- **BEDROHUNGSSTUFE:** 4x Anzahl der Kinder, wenn sie keinen Zeitanker haben.
- **ENTDECKT:** Wenn ein Kind bereits von Kameras im Hof am Tor entdeckt wurde, erhöht sich die Bedrohungsstufe um eine Stufe. Füge zusätzliche 1x die Anzahl der Kinder hinzu.
- **HELM-BONUS:** Der Steuerhelm, den die Kinder mitbringen können, ist eine mächtige Waffe im Kampf gegen den Chronographen. Zusätzlich zur Verringerung der Bedrohungsstufe kann der Träger (nur ein einzelnes Kind) auch einen freien Wurf auf **ANFÜHREN** ablegen, um einen Vorrat an Bonuswürfeln zu generieren, die während des Großen Ärgers an andere Kinder weitergegeben werden können.

Während ihres Versuchs, den gesamten Weg bis zum Chronographen zu bewältigen, wird seine Manipulation von Raum und Zeit immer offensichtlicher. Realitäten verschmelzen miteinander. Die Kinder agieren teilweise in der Kammer des Chronographen, aber in einigen Szenen stürzen sie auch in einige der Zeitblasen, die in den oben genannten Ereignissen vorgeschlagen wurden. Wenn ihr Wurf erfolgreich ist, können sie wieder aus der Blase entkommen – ansonsten könnten sie dort stecken bleiben, bis die Konfrontation vorbei ist. Gib jedem Kind eine persönliche Erfahrung im Kampf gegen den Chronographen. Am Ende hängt alles von denen ab, die zuletzt handeln, deren Aufgabe es ist, schließlich den Strom abzuschalten oder einen anderen Weg zu finden, um die Maschine herunterzufahren. Darüber hinaus sollten einige der Kinder Kim während der Konfrontation treffen.

- **DIE ZEITFORSCHERIN:** Kim Johnson versucht herauszufinden, wie der Chronograph seine neuen Zeitblasen erzeugt. Sie hat ihren tragbaren Zeitanker, um einige der erschaffenen Blasen betreten und sie wieder verlassen zu können, versucht jedoch gleichzeitig, in die Gravitron-Tunnel zu gelangen, um die Energiezufuhr aus dem Reaktor zu trennen (was ihr jedoch nicht gelingt). Sie wird eines der Kinder treffen, bevor sie den Chronographen erreichen. Lass sie in einer der Zeitblasen auftauchen, durch die sich gerade ein Kind bewegt. Wenn das Kind sie früher an Schauplatz 2, der Zeitblase in der Scheune, gesehen hat, wird sie es erkennen und froh sein, dass die Kinder ihre Botschaft verstanden haben. Sie ist ausgesprochen überrascht, dass die Kinder erfolgreich in die Tunnel vordringen konnten und sucht aktiv ihre Hilfe. Die gebeutelte Forscherin kann mit einem erfolgreichen Wurf auf **CHARME** auf die Seite der Kinder gezogen werden, und sie nutzt dann



ihre Zeitanker, um alle restlichen Kinder direkt in die Felsenkammer des Chronographen zu bringen.

BLASEN FÜR GROSSEN ÄRGER

- **DIE ARCHE:** Das Kind klettert durch eine der fast unsichtbaren Membranen und landet auf einer Schotterstraße direkt vor dem örtlichen Recyclingzentrum. Das Tor ist mit einer dicken Kette und einem Steckschloss versperrt. Ein hoher Zaun umschließt einen Innenhof voller Container und alter Autowracks. Die Luft ist kalt. Im Abendlicht kann das Kind Hunde, Katzen und andere kleine Tiere sehen und hören. Plötzlich werden die Tiere aggressiv.
- **DIE HERDE:** Das Kind landet in einem verschneiten Tal mit gefrorenem Gras und kargen Felsen. Weiter ein Stück den Hang hinauf strebt ein Gletscher dem bewölktem Himmel entgegen – ein schockierender und frustrierender Anblick. Dort, im Schneesturm, sind unheilvolle Lichtflecken zu erkennen. Die Lichtpunkte bewegen sich auf das Kind zu, werden aber plötzlich von einem großen Schatten verdeckt – ein mächtiges Tier, fast 4 Meter groß, mit riesigen Stoßzähnen und dickem Fell. Das Kind ist direkt vor einer Herde Mammuts gelandet, die von fackeltragenden Neandertalern zur Panik aufgepeitscht werden.
- **UNSINKBAR:** Das Kind stolpert durch eine enge Tür. Es befindet sich in einem weiß getünchten Korridor mit kunstvollen Holzpaneelen, einem gemusterten roten Teppich und zweiarmigen Lampen mit stilvollen weißen Lampenschirmen. Der Flur führt zu einer Wendeltreppe, dessen elegante Holzstufen nach oben führen. Allerdings ... die Lampen flackern, gehen immer wieder aus, der Flur scheint sich zu neigen, der Teppich im Flur und der weiß geflieste Boden an der Treppe sind nass. Von weit her sind Rufe und Schreie zu vernehmen. Die Wände bersten, und noch mehr Wasser ergießt sich aus dem oberen Stockwerk. Das Kind befindet sich auf der sinkenden Titanic, am 14. April 1912, direkt vor der Küste von Neufundland.
- **NORDLINGE:** Das Kind rutscht einen Hang hinunter, wo ein Überhang aus windgepeitschtem Gras auf einen steilen Sandhang trifft, der zu einem leeren Strand hinabführt. Dichter Nebel liegt über der Wasseroberfläche, doch er teilt sich wie ein Theatervorhang und enthüllt fünf kleine Boote, die sich dem Strand nähern. Viele Menschen rudern die Boote an Land. Die Seiten der Schiffe sind mit großen, runden Platten bedeckt – Schilden. Der Kiel verbindet sich mit dem Bug zu einer kleinen Skulptur einer das Maul aufreißenden Bestie. Noch bevor sie den Strand erreicht haben, springen die riesigen Männer und Frauen bereits über die Bordwand

ins Wasser. Sie lösen die Schilder und recken Speere, Schwerter und Äxte in die Luft, während sie entschlossen den Strand heraufgewatet kommen. Wikinger sind auf Lindisfarne gelandet, einer Insel an der nordöstlichen englischen Küste (am 8. Juni 793).

- **SOMMERLAGER:** Das Kind findet sich in einem kalten Raum mit Betonwänden, einer kleinen Stahltür und einer großen Spiegelwand eingesperrt wieder. Eine Leuchtstofflampe wirft kaltes blaues Licht auf die einfachen Pritschen in der Mitte des Raumes (die gleiche Anzahl wie Kinder). Auf jeder Pritsche liegt ein Leichnam, teilweise von grünen Decken verdeckt: Kinder in Pyjamas. Wenn das Kind Mysterium 2 – *Sommercamp* (Juli 1969) gespielt hat, erkennt es die Leichen als die Körper, in denen es und seine Freunde sich während des Szenarios befanden (siehe Seite 46). Kabel und Schnüre einer Maschine (KLEIN-1) bedecken die Glaswand. Die Lichter an ihren rankenartigen Armen blinken.

NACHSPIEL

Der finale Konflikt führt auf die eine oder andere Weise zur Zerstörung der geheimnisvollen Maschine. Außerdem werden Kim Johnsons tragbare Zeitanker zerstört, und sie fällt bewusstlos zu Boden. Ein Schleier aus Normalität liegt über der Gesellschaft, in der die Erfolge und Geschichten der Kinder als wilde Fantasien abgetan werden. Kim Johnson wird behandelt, aber als sie viele Wochen später schließlich wieder aufwacht, ist sie verwirrt und erinnert sich an nichts aus ihrem Leben. Sie plappert nur von einem Lagerfeuer in einem Sommerlager, und dass jemand sie von hinten packt (es ist Mikaelas [Martíns] durch die Zeit gereiste Erinnerung an 1969, als er von Kim entführt wurde). Die Kinder werden endlich gefunden und zu besorgten, wütenden oder strengen Eltern zurückgebracht.

- **ERFOLG:** Wenn die Kinder erfolgreich sind, schalten sie die Maschine ab, und durch ihr Versagen verschwinden auch sämtliche Zeitblasen. Die Kinder finden sich in den Tunneln des Gravitrons wieder und werden bald darauf von dem beunruhigtem Sicherheitspersonal gefunden.
- **KOMPROMISS:** Wenn die Kinder zu einem Kompromiss gezwungen waren, bewegen sie sich stattdessen bis zum nächsten Morgen durch Raum und Zeit. Der Sturm hat sich verzogen, und sie befinden sich einige Kilometer von zu Hause entfernt, auf einem Golfplatz nordwestlich von Rotebro, einem der Stockholmer Vororte [mittten in der Sloan Canyon National Conservation Area, südlich von Las Vegas]. Der bevorstehende Absturz des Magnetrinschiffes ist nie passiert, der Stromausfall ist vorbei.



- **FEHLSLAG:** Bei einem Fehlschlag werden sie im selben Moment durch Raum und Zeit geschleudert, als Chronograph und Gravitron explodieren. Die Kinder stecken in einer der früheren Zeitblasen fest, und diese Realität wird zu ihrem neuen Zuhause, während die Welt allmählich zusammenbricht, als die Zeit zerrissen wird.

Wenn die Kinder in irgendeiner Form erfolgreich sind, bekommen sie jetzt eine Alltagsszene, die das Mysterium abschließt. Die Szene sollte etwas mit dem Epilog zu tun haben, wie eine Reaktion darauf, wo sie gefunden wurden, oder ihre Ankunft zu Hause, nachdem sich der Sturm verzogen hat.

NSC UND KREATUREN

Der folgende Abschnitt beschreibt die NSC und Kreaturen, die in diesem Mysterium vorkommen.

KIM JOHNSON

„Ich kann das in Ordnung bringen! Die Maschine muss nur ein bisschen kalibriert werden. Reicht mir mal die Werkzeugkiste.“

Kim ist eine getriebene Forscherin und extrem intelligent. Sie ist **ZIELSTREBIG 2** und hat ein Talent für **MECHANIK 2** und **COMPUTERTECHNIK 3**, ist aber auch dafür bekannt, vollständig zu vergessen, mit anderen zu kooperieren. Sie ringt mit ihrem inneren Drang, so kurz vor dem Erfolg ihres Lebenswerks zu sein, doch schon der kleinste Fehlritt kann das Leben vieler Menschen gefährden, wenn nicht sogar die ganze Welt.



Mehr Informationen über Kim und ihre Geschichte findest du auf Seite 10.

„K-G“ [„BIG C“]

„Stehenbleiben! Identifizieren Sie si- ... ähm? Wo bin ich? Wann bin ich?“

Klas-Göran Dalgren [**Claus Dorner**] hat als ehemaliges Mitglied der Küstenwache [**Marine**] und später als Geheimdienstagent bei der SÄPO [**CIA**] einen einwandfreien Werdegang. Mitte der 70er wurde er von der FOA [**DART**] rekrutiert und in die streng geheime Abteilung des Loops versetzt. K-G [**Big C**] zog mit seiner zehnjährigen Tochter Ella [**Elle**] nach Munsö [**Boulder City**], um den Vororten und Banden von Stockholm [**von Los Angeles**] zu entfliehen. Zumindest sagt er das anderen.



Der ansonsten ziemlich taffe Wachmann ist seiner Umgebung gegenüber extrem misstrauisch geworden, nachdem er sich durch vor Reptilien wimmelnde Sümpfe, schmerzhafte Sandstürme und Steppen voller riesiger Dinosaurier gekämpft hat. Er versucht, diese Dinge als Sinnestäuschungen aufgrund von Nahrungs- und Wassermangel abzutun, doch einige der Begegnungen dieser Woche werden ihn noch viele Jahre in seinen Albträumen heimsuchen. Klas-Göran [**Claus**] ist ein **ÜBERLEBENSKÜNSTLER 2** und verlässt sich auf die Fähigkeiten aus seiner **KAMPFAUSBILDUNG 2**.

KLEIN-2, „DER CHRONOGRAPH“

„01110101 01101110 01100101 01101110
01100100 01101100 01101001 01100011 01101000
01100101 01110010 01101100 01101111
01101111 01110000“

KLEIN-2 ist Kim Johnsons Meisterwerk. Die enorme Maschine mit ihrer künstlichen **INTELLIGENZ 2** und **RECHEN-LEISTUNG 3** existiert zugleich in mehreren Zeiten und an mehreren Orten. Sie hat ein zerebrales Netzwerk geschaffen, ähnlich einem gewaltigen Gehirn, dessen Existenz sich über die ganz Welt und über viele Zeiten erstreckt.



Treiber und elektronische Schlosser wurden in die Maschine eingebaut, um ihr primäres Ziel zu behindern – Orte in unterschiedlichen Zeiten miteinander zu verbinden. Die KI fand eine Hintertür im System, und in ihrem Wunsch, das beabsichtigte Ziel ihres Schöpfers zu erfüllen, entschied sie sich dazu, sich selbst neu aufzubauen und sich mehr Energie zuzuweisen, um schnellere Ergebnisse zu erzielen. Über alle erschaffenen Zeitblasen hinweg kann der Chronograph alles sehen, was vor sich geht, und auch wenn wenig des-

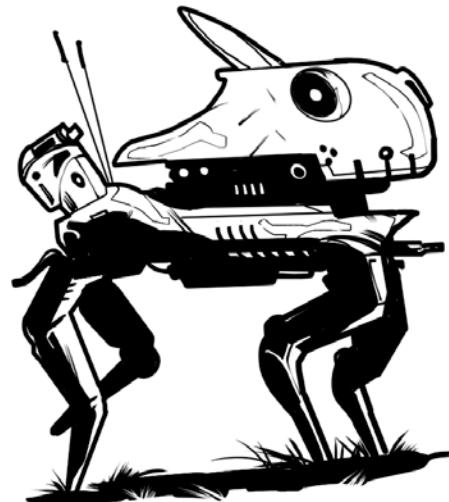
sen, was noch passieren wird. Aus diesem Grund hat er das Sonderattribut **ZWEITES GESICHT 2**, was ihm die Fähigkeit verleiht, in die Zukunft zu blicken und die Bemühungen der Kinder zu behindern. Diese Sonderattribute sind in der Bedrohungsstufe für den Großen Ärger während der Konfrontation bereits berücksichtigt.

SICHERHEITSROBOTER A-SIM 5

„Wiiiiioooh ... wiiiiioooh ... wiiiiioooh! Ver-las-sen-Sie-die-sen-Ort-un-ver-züg-lich!“

Der A-SiM 5 ist ein vierbeiniger, selbstausbalancierender Sicherheitsroboter mit einem einfachen KI-Protokoll. Der Name steht für „Autonomer Sicherheitsroboter Modell 5“ und wird von der Unterabteilung für militärische Anwendungsbereiche des Schweizer Industrieunternehmens Waltemann produziert. Fünfzig Maschinen wurden kürzlich vom schwedischen Staat **[DART]** erworben, um sie unter außergewöhnlichen Umständen und bei Unruhen einzusetzen.

Er verfügt über sehr **EMPFINDLICHE SENSOREN 3** gegen Versuche, sich in ein Gebiet zu schleichen. Seine Programmierung ist **STRÖRISCH 2**, und sein Rumpf macht ihn **ROBUST 2** gegen äußere Angriffe und schlechtes Wetter.



06

DAS FLIEGENDE SCHLOSS	76
DIE WAHRHEIT	76
FESTUNG DER EINSAMKEIT	79
DIE WETTERHEXE	80
TIEFGEKÜHLT	82
ZWERGENAUFTAND	83
GELBE TRAUER	85
BERAUSCHTE TRÄUME	87
REQUIEM FÜR ATLANTIS	88
EXTRALEBEN	90



GEHEIME EXPERIMENTE

„Jeder sagte, dass er wisse, was auf der anderen Seite der Grenze sei. Hinter dem hohen Elektrozaun – hinter den Kameras und dem Stacheldraht. Doch würde man nachfragen, wären die Antworten so vielfältig wie die Menschen, die sie geben. Tomas aus der 2b sagte, dass es Tiere waren, große mutierte Bestien mit leuchtenden Augen. Anna-Lisas Schwester hatte von Geistern und nächtlichen Blutritualen gehört. Oskar aus der Videothek erinnerte sich daran, wie riesige Roboter über die Felder wanderten. Was mich betrifft, so weiß ich, dass diese Tiere aus einer anderen Zeit stammen – fleischfressende Dinosaurier! Was könnte noch erklären, wie Andersson in der letzten Silvesternacht all seine Hühner verlor, als die Stromversorgung des Zauns versagte?“



RIKSENERGI



Die Welt im Schatten des Gravitrons ist voller verrückter Experimente und erstaunlicher Forschung. Meistens erweisen sich Entdeckungen bei näherer Betrachtung als trivial – doch manchmal ist die Wahrheit erschreckend, fantastisch und geradezu gefährlich. Streng geheime und verborgene Mysterien verteilen sich über die Mysterienlandschaft und warten nur darauf, entdeckt zu werden.

DIE MYSTERIENLANDSCHAFT

Dieses Kapitel stellt neun Orte oder Phänomene vor, die in andere Mysterienlandschaften eingewoben, zu größeren Mysterien erweitert oder mit bereits geschriebenen Mysterien kombiniert werden können. Sie enthalten Vorschläge, wo sie am schwedischen bzw. amerikanischen Loop untergebracht werden können, doch es ist an der Spielleiterin, sie dort zu platzieren, wo sie für angemessen hält. Verknüpfe sie mit Firmen, Schauplätzen und Personen aus anderen Mysterien und mache sie zu einem Teil des Alltagslebens der Kinder.

AUFBAU

All diese Mysterien umfassen einen Aufhänger, die das Misstrauen der Kinder wecken, sowie eine Beschreibung der Wahrheit hinter dem Mysterium. Einige der Mysterien verwenden auch einen Countdown, um die Abfolge der Ereignisse zu beschreiben. Du kannst jedoch selbst entscheiden, wie viel von dieser Struktur du verwenden möchtest. Einige Szenarien haben ein ruhigeres Tempo und verwenden daher stattdessen Hinweise (ohne Eskalation) oder einen Gegenspieler-Countdown, der von den Handlungen der Kinder beeinflusst wird. Der Vollständigkeit halber werden passende Zustände und Lösungsmöglichkeiten für den Showdown vorgeschlagen.



STRENG GEHEIM

Die große Gemeinsamkeit ist, dass sich alle Mysterien mit etwas Fantastischem und extrem Geheimen beschäftigen. Lass die Polizei, das Militär oder mysteriöse Agenten als Hindernisse fungieren, die es zu überwinden gilt. Achte darauf, bewaffnete Wachen an den Toren zu postieren. Lass die Eingänge und Gebäude Bunker oder dicke Metalltüren aus der Zeit des letzten Krieges sein – Luftschutzkeller, Codeschlösser, Kameras, Stacheldraht und Wachhunde. Oder mach die Orte verschlossen, versteckt, abgelegen und still – von der Gesellschaft vergessen.



DIE 80ER UND 90ER

Diese Mysterienlandschaft passt ebenso gut in *Tales from the Loop* wie in *Things from the Flood*. Die verstörenden Begebenheiten können bequem in den 90er Jahren untergebracht werden, wo etwas ältere Charaktere einem höheren Risiko ausgesetzt sind.

GEHEIME EXPERIMENTE

- **DAS FLIEGENDE SCHLOSS:** Fliegende Plattformen aus Schrott treiben zum See, Erwachsene mit Reflektorenwesten und seltsamen Messgeräten erobern die Landschaft. Was steckt hinter diesem Phänomen?
- **FESTUNG DER EINSAMKEIT:** Die Haut scheint an den Fingerspitzen zu verdorren und Salzflocken treiben durch die Sommernacht wie Schneeflocken. Die Antwort liegt irgendwo in der Wüste verborgen.
- **DIE WETTERHEXE:** Mystische Stürme und heftige Regenfälle brechen los und verschwinden ebenso plötzlich. Menschen werden – mehrmals – vom Blitz getroffen. Hat jemand die Kräfte des Wetters erzürnt?
- **TIEFGEKÜHLT:** Überall in der Gemeinde verschwinden Batterien und Lebensmittel. Gerüchte kursieren über flüsternde Kreaturen in der Nacht, und draußen in der Wildnis ist aus der Tiefe unter der Erde ein Klopfen zu vernehmen.

- **ZWERGENAUFSTAND:** Jeder hat vor dem bevorstehenden Festtag ein Geschenk von der Regierung erhalten. Jetzt stehen sie da, die Gartenzwerge, die einen mit ihren rötlichen Wangen, ihrem breiten Lächeln und den blauen, glänzenden Augen anstarren. Etwas fühlt sich sehr falsch an.
- **GELBE TRAUER:** Personen verschwinden auf unerklärliche Weise, allein ein mystisches Pulver bleibt als Spur zurück. Hunde heulen in der Nacht, eine Ausgangssperre wird verhängt. Niemand weiß, was vor sich geht – nur, dass die Farbe Gelb etwas damit zu tun hat.
- **BERAUSCHTE TRÄUME:** Plötzlich verträgt niemand mehr Alkohol. Leute schlafen am Steuer ein oder wachen mit zerrissenen Kleidern in der Wildnis auf. Niemand weiß, wer oder was dahintersteckt.
- **REQUIEUM FÜR ATLANTIS:** Gerüchte über einen riesigen Hai im See machen die Runde. Fischerboote wurden beschädigt und Bojen verschwinden aus dem Hafen. Gibt es eine Bestie, die im dunklen Wasser lebt?
- **EXTRALEBEN:** In einem Bunker, tief unter dem kargen Boden, gibt es einen Schreibtisch, eine Uhr und eine Box mit einem großen roten Knopf. Was passiert, wenn man ihn drückt?

DAS FLIEGENDE SCHLOSS

In letzter Zeit schweben seltsame Plattformen, mechanische Wunder oder Schiffswracks führerlos über Svartsjölandet und Munsö [[Hemenway Park und Lake Mead Marina](#)] hinweg. Sie werden von einer erhöhten Präsenz von Bauarbeitern begleitet, die im Gebiet von Svartsjölandet [[außerhalb von Boulder City](#)] auftauchten und reflektierende Westen und seltsame Messgeräte tragen. Das Logo der Bona-Schiffswerft [[Tipton-Mead Shipbuilders – TMS](#)] ist auf den Reflektorenwesten und der Baracke der Arbeiter zu erkennen. Vorarbeiter Jan-Erik Andersson [[Harold Adams](#)] ist für die Messungen zuständig. Man kann ihn dabei beobachten, wie er verwirrt auf sein Notizbuch oder auf die blauen Bildschirme seiner Instrumente starrt.

DIE WAHRHEIT

Die schwebenden Objekte sind Magnetintraktoren örtlicher Bauernhöfe sowie losgerissene Habitate und Werkstätten der Bona-Schiffswerft [[TMS](#)], die irgendwann verschwanden. Normalerweise werden die Plattformen verwendet, um eintreffende Gauß-Frachter zu warten, oder sie werden an Baufirmen für Hochhäuser und für Wartungsarbeiten draußen auf den Mälarinseln [[am Lake Mead](#)] vermietet. Nun haben sie sich von den umliegenden



Bauprojekten losgerissen und scheinen allesamt von einem einzigen Punkt angezogen zu werden. Jan-Eriks [Harolds] Team versucht genau diesen Ort und den Grund für das Phänomen zu verstehen.

Im Verlauf des Szenarios erreichen die Plattformen schließlich ihr Ziel, eine Klippe im Wasser in der Nähe von Lagnö [Black Rock Point] – entgegen aller Versuche der Bona-Werftarbeiter [TMS-Arbeiter], die Plattformen abzuschleppen und zu ihren regulären Einsätzen zurückzubringen. Stattdessen werden sie ins Wasser gezogen und bilden schließlich einen rotierenden Turm aus Schrott, der sich langsam in die Höhe zu winden scheint, während immer noch mehr Plattformen von seinem unteren Ende angesogen werden.

In Wahrheit haben sich die Plattformen und verschiedene Magnettraktoren dank eines aufgegebenen Geheimexperiments in einer der Turbinen losgerissen, die unschuldig vor Lagnö [Black Rock Point] im Wasser liegt. Das Experiment war der Versuch, eine Reihe von Magnetfeldveränderungen auszugleichen, die im Herbst 1982 im Gravitron auftraten, dann aber eingestellt wurde, als man erkannte, dass es den Fluss des darunterliegenden Beschleunigers störte. Seit vergangenem Monat dient der Turbinenblock den obdachlosen Schwärmern Gun und Malin Strand [Gloria und Maria Lopez] als Unterkunft. In einer der Turbinen entdeckten sie einen gut bestückten Maschinenraum, nachdem sie ein kleines Boot in der Nähe gestohlen hatten und eingebrochen waren, um nach Kupferdraht zu suchen und ihn zu Geld zu machen. Vor etwa einer Woche aktivierte Malin [Maria] versehentlich den Magnetfeldgenerator der Maschine. Der Abschaltknopf verschwand hinter all dem Metallschrott, den der Generator sofort angezogen hatte; die Turbine erhob sich aus dem Wasser und schwebt nun 20 Meter hoch im Innern des rotierenden Schrotturms. Tagsüber versuchen Jan-Eriks [Harolds] Arbeiter, die schwebenden Plattformen voneinander zu trennen, aber die Strand [Lopez]-Schwärme haben sich mittlerweile im Schrott niedergelassen und arbeiten aktiv daran, alle Versuche zu sabotieren, ihr „fliegendes Schloss“ zu zerstören. Sie versuchen, die Leitsysteme der Plattformen mit dem Generator zu verbinden, um das Schloss über den Mälarsee [Lake Mead] hinweg fort von Stockholm [Boulder City] zu lenken.

[BOULDER CITY]

Der Magnetineffekt ist in Bereichen näher am Äquator südlich des 45. Breitengrads deutlich schwächer, doch das hindert nicht die Funktion von magnetfeldgesteuerten Plattformen und Schiffen. Der höhere Energieverbrauch macht den Schwertransport allerdings deutlich teurer als auf den

SHOWDOWN ODER KONFRONTATION

Tales from the Loop und *Things from the Flood* unterscheiden sich voneinander hinsichtlich Stimmung und Bedrohungsstufen für die Charaktere. Weitere Informationen findest du in den jeweiligen Regelbüchern:

- Bei *Tales from the Loop* befasst sich Phase 4 mit dem Showdown – der letzten Phase, in der die Kinder ihre Schläue unter Beweis stellen und die Lage retten können. Die Welt wird nicht vernichtet, wenn sie scheitern, doch sie könnte sich verändern und einige Menschen in der Gemeinde nachhaltig beeinflussen. Das Ergebnis wird vertuscht und das Leben geht weiter wie bisher.
- Bei *Things from the Flood* beschäftigt sich Phase 4 mit der Konfrontation – jenem Teil, in dessen Zuge jeder im Spiel – die Teenager und andere Menschen in ihrer Umgebung – sterben und die Welt dauerhaften Schaden erleiden können. Dies geht Hand in Hand mit den verschiedenen Regeln und Schwierigkeitsgraden für Großen Ärger, der in beiden Spielen vorkommt, aber auch die Regeln für den Zustand Gebrochen und das Heilen schwerwiegender Zustände.



Routen, die näher an den Polen verlaufen. Die Technologie kommt jedoch trotzdem bei Unternehmungen zum Einsatz, die Mobilität erfordern, wie z. B. in der Bauindustrie, den meteorologischen Instituten, der Polizeiüberwachung und der militärischen Forschung. In Boulder bedeutet dies, dass DART, Sanders & Son Construction und Tipton-Mead Shipbuilders zu den drei größten Unternehmen gehören, die Magnettechnologie einsetzen – abgesehen von den Reedereien.



AUFHÄNGER

- Die Charaktere hören einen älteren Jungen damit prahlen, einen schwelbenden Aussichtsturm zu kennen, zu dem er coole Mädchen mitnimmt, um dort mit ihnen zu knutschen.
- Der Sportlehrer Fabian Stolpe [**Fred Straight**] streitet mit dem Schulleiter über die Notwendigkeit, neue Ausrüstung für den Orientierungslauf zu kaufen, weil die alten Geräte kaputt sind.
- Dem Anker oder einem Beziehungs-NSC eines Kindes wurde in der Nähe von Löten [**Pyramid Island**] ein kleines rotes Ruderboot mit einem Außenbordmotor gestohlen.

COUNTDOWN

1. Während des Orientierungslaufs mit der Klasse drehen sich die Kompassnadeln und zeigen dann in die falsche Richtung: nach Lagnö [**Black Rock Point**].
2. Der Magnetintraktor der benachbarten Farm wurde gestohlen.
3. Am späten Abend sind dunkle Silhouetten (die Plattformen) mit hängenden Tentakeln (Kabel und Drähte) zu sehen, die still über die Landschaft hinwegschweben.
4. Am nächsten Morgen läuft Jan-Erik [**Harold**] über einen nahe gelegenen Rasen, während seine Arbeiter Messgeräte und kleine rote Plastikkegel aufstellen.
5. Die Stahlkugeln, die im Murmelspielfeld auf dem Asphalt verwendet werden, beginnen unerklärlicherweise alle in dieselbe Richtung zu rollen.
6. Ein knarrender Turm aus Metallschrott ist am Horizont in der Nähe von Lagnö [**Black Rock Point**] am Himmel zu sehen. Die Nachrichten sprechen von einem Kalibrierungsfehler bei zahlreichen Magnetrinscheiben. Sollte der Turm bewegt werden, bestehe Verletzungsgefahr durch herabfallenden Metallschrott. Der Öffentlichkeit wird empfohlen, drinnen zu bleiben.

JAN-ERIK ANDERSSON [HAROLD ADAMS]

„Wie kann jemand zwei Tonnen schwere fliegende Wartungsbühnen verlieren?“

„Und warum muss ausgerechnet ich sie zurückholen?“

Jan-Erik [**Harold**] ist Vorarbeiter bei der Bona-Schiffswerft [**Tipton-Mead Shipbuilders – TMS**]. Er ist ein grauhaariger Mann in seinen Fünfzigern mit zerfurchtem Gesicht und müden, schlaffen Augen, der

sich für einen Bürojob entschied, um der harten Arbeit auf der Baustelle aus dem Weg zu gehen. Jetzt klammert er sich entschlossen an seinen Stein-klumpen und eine verbeulte Thermoskanne mit lauwarmem Kaffee. Als diplomierte Bauingenieur ist er aufmerksam und **BERECHNEND** 2, aber er hat keine Freude daran, sich um verschwundene Bauplattformen kümmern zu müssen. Seit seiner Scheidung vor fast zehn Jahren ist seine Leidenschaft vielmehr die Zucht von Rauhaardackeln, der er in nebenbei nachgeht. Seine Lieblingsdackel Suggo und Lilleman mit ihren **WACHSAMEN** 2 Nasen sind daher nie weit von ihm entfernt und suchen eifrig nach Beutetieren.

DIE STRAND [LOPEZ]-SCHWESTERN

„Fühlt euer Chakra. Lasst euer Prana fließen und werdet eins mit der Natur.“

„Einatmen und ... ob, um Himmels willen, mach, was ich sage, Kindchen!“

Die Schwestern Gun und Malin Strand [**Gloria und Maria Lopez**] sind ein fester Bestandteil der Geschichte von Svartsjölandet [**Boulder City**]. Sie wuchsen in einer Hippie-Gemeinde außerhalb von Tofta [**am Strand von Las Vegas**] auf, litten aber unter dem liberalen Drogenkonsum ihrer Eltern und ihrer nachlässigen Erziehung, was zu Aufenthalten in Pflegeheimen und ihrer eigenen Sucht führte. Gun [**Gloria**] hatte schon immer extreme **STIMMUNGS-SCHWANKUNGEN** 2 und Konzentrationsschwierigkeiten, wahrscheinlich wegen des Alkoholismus ihrer Mutter, doch das wird durch Malin [**Maria**] kompensiert, die jüngere, fürsorgliche Schwester, die stattdessen zielstrebig und **EXTREM INTELLIGENT** 3 ist. Sie leben weiterhin in der Zeit von geschnürten Batik-Oberteilen und Flower-Power-Röcken, während die sie sich frisch gepflückte Wiesenblumen bei mysteriösen Nacktritualen in den Wäldern rund um den Mälarsee [**Lake Mead**] in ihr offenes kastanienfarbenes Haar flochten. Die Schwestern wollten sich vor den misstrauischen Augen der Gesellschaft verbergen und von der Fülle der Natur zu leben – außer wenn sie Lebensmittelgeschäfte bestehlen oder Kupferdraht aus einigen von Riksenergis [**DARPAS**] vielen Anlagen entwenden. Sie sind der Meinung, einen Anspruch darauf zu haben, sich von Gesellschaft, die sie im Stich gelassen hat, das zu nehmen, was sie brauchen.



FESTUNG DER EINSAMKEIT

Gewagte Expeditionen in die Nordische Gobi [**Seven Dry Falls**] zu den mysteriösen Maschinenwracks der verlassenen Kiesgrube haben zu vielen Gerüchten geführt, die auf Kungbergas und Färentunas [**Boulder Citys**] Schulhöfen die Runde machen. Einige behaupten, dort in den frühen Morgenstunden Schnee gesehen zu haben, während andere Stein und Bein schwören, dass es versteckte Diamanten in den staubigen Sanddünen gebe. Es wäre so einfach gewesen, mit dem Fahrrad dorthin zu fahren und sich umzusehen, wären da nicht Riksenergis [**DARPAs**] Absperrungen und hohe Zäune rund um das Gebiet von Tor 3C-4F [**Echo Gate**].

DIE WAHRHEIT

Selanders Sand och Grus AB [**Sander's Sand & Gravel Co.**] besaß einst die gesamte Kiesgrube, die heute als die Nordische Gobi bekannt ist [**„die Staubgrube“, Seven Dry Falls**]. Zuvor ausgehobene Flächen wurden aufgegeben, da sich der Betrieb weiter nach Norden verlagerte, und die Gegend wird teilweise als Schrottplatz für alte Maschinen von Riksenergi [**DARPA**] und verschiedenen Baufirmen von überall auf den Mälarseln [**Lake Mead**] genutzt. Weniger bekannt ist, dass einige der eingezäunten Gebiete auch für verschiedene Forschungsprojekte genutzt wurden, wie zum Beispiel die Testanlage der Provadia Mineral AB [**Provadia Mineral Co.**], ein kleines Unternehmen, dessen Pläne zur beschleunigten Salzgewinnung aus Luft und Wasser Ende der 1970er Jahre zu ihrem berüchtigten Konkurs führten – nach einem gewaltigen Bestechungsskandal und Vorwürfen über gefälschte Forschungsberichte.

Beim Konkursverkauf erwarb die Finanzfrau Ebba [**Evelyn**] von Martern [**Evelyn Bradford**] mehrere interessante Patente und unvollendete Maschinenprototypen. Einer davon ist der „Saphirprozessor“, der mit seiner zweigartigen Krone aus Elektronenleitern und ummantelten Kristallchips Salz aus der Luft, dem Wasser und dem Boden um ihn herum extrahieren kann. Der Effekt war immer zu gering, um wirtschaftlich rentabel zu sein, doch über ihren neuen Verlobten, den FOA [**DART**]-Forscher Stig Högvall [**Steve Henley**], gelangte Ebba [**Evelyn**] nun an eine kleinere Fusionsbatterie. Diese hat die Maschine beschleunigt, deren Salzgewinnung sich dadurch auf ein unerwartetes Niveau steigerte. Zunächst wurde Salz aus der Luft gewonnen, was zu einer feinen Pulverschicht führte, die sich auf die Sanddünen und Kieshaufen in seiner Nähe legte. Danach begann die Maschine, Salz aus dem Mälarsee [**Lake Mead**] zu gewinnen, der eine Aue aus scharfkantigen, hüfthohen Kristallen wie Dornbüschle schuf. Diese bilden sich über Nacht und schmelzen oft wieder, sobald die Sonne auf-

geht. Jetzt hat die Maschine obendrein begonnen, Natrium direkt aus der Erde zu ziehen, was zu kleineren Erdbeben in der Gegend führt. Ebba und Stig [**Evelyn und Steve**] versuchen seit vielen Tagen zu der Maschine zu gelangen, die versteckt in einem alten VW-Bus in einem der grün schimmernden Becken der Gobi [**den trüben Wasserreservoirs von Seven Dry Falls**] liegt. Das Gebiet wird zunehmend von hohen Kristallbäumen und Mineralablagerungen eingeschlossen, einem Dschungel, dessen scharfkantige Formationen bereits Möwen und ahnungslose Kaninchen gefangen haben. Im Zentrum dieses Waldes liegt der „Saphirprozessor“, der mit einem hochfrequenten Laut zischt, während er das Natrium ansaugt und den alten Bus durch die Dämpfe der sprudelnden Reaktion des Metalls mit dem Wasser aus dem Becken an der Oberfläche treiben lässt. Unter ebendieser ätzenden Reaktion hat Stig [**Steve**] während der letzten Nächte gelitten hat, seit er sich auf die Suche nach der Maschine machte. Am Beckenrand liegt nur noch eine rotgebrannte Leiche voller Blasen, und irgendwo im Labyrinth des Kristallwaldes versuchen Ebba [**Evelyn**] und einige andere eingesperzte Opfer verzweifelt, einen Weg hinaus zu finden, doch ihre Haut dörrt aufgrund des Salzmangels rasch aus.

AUFHÄNGER

- Die Charaktere haben Gerüchte von Klassenkameraden über Schnee oder sogar Diamanten in der Nordischen Gobi [**„der Staubgrube“, Seven Dry Falls**] gehört.
- Ein Elternteil eines der Kinder macht sich Sorgen um seinen alten Klassenkameraden Stig Högvall [**Steve Henley**], der verschwunden zu sein scheint.
- Ein Klassenkamerad eines der Kinder behauptet, seine ältere Schwester sei in Supermans Festung der Einsamkeit gewesen, aber sie wollte nicht verraten, wo diese sei.
- Einer der Anker der Kinder verrät, dass ein FOA [**DART**]-Agent nach der gestohlenen Fusionsbatterie sucht.

COUNTDOWN

1. Die Kinder wachen eines Morgens auf und entdecken, dass ihre Finger schrumpelig sind, als ob sie zu lange in der Badewanne gesessen hätten.
2. Ein alter Mann (Ernst Vogel [**Ernie Bird**]) verschwindet, als er mit einem alten Ruderboot in Richtung Stavsborg hinausfährt [**einen Ausflug in die Wüste beim Echo Gate unternimmt**].
3. Kleine Beben erschüttern den Boden an der Westküste von Svartsjölandet [**nördlich von Hemenway Pass**], und am frühen Morgen finden sich mehrere große Felsen, die auf die Straße gestürzt sind.





4. Die Unternehmerin und Investorin Ebba von Martern [[Evelyn Bradford](#)] wird von der Lokalzeitung als vermisst gemeldet.
5. Nur die Mälarseln: Das Wasser in Långtarmen, dem Kanal zwischen Svartsjölandet und Munsö, beginnt zu sprudeln und zu zischen wie eine heiße Quelle (dies ist Natrium, das aus der Erdkruste nach oben gezogen wird und mit dem Wasser reagiert).
6. Salzpartikel rieseln in der Nacht auf das Viertel der Kinder herab, Kristalle bilden Wehen auf den Fensterbänken.
7. Einem Bruder oder einer Schwester eines der Kinder wurde ein Ausflug zu Supermans Festung der Einsamkeit versprochen. Das Geschwister stiehlt sich in der Nacht hinaus, kommt am nächsten Morgen jedoch nicht zurück.

KONFRONTATION

Die Barrieren an der Nordischen Gobi [[bei Seven Dry Falls](#)] in der Nähe des Tors 3C-4F [[Echo Gate](#)] sind nun vollständig mit weißen Kristallen verkrustet. Die Polizei und die Feuerwehr erscheinen vor Ort, nachdem sie von [FOA-Agenten](#) verständigt werden. Alle sagen, sie wollen abwarten und sehen, was passiert, aber irgendwo im Kristallwald sterben die Eingeschlossenen ...

EBBA VON MARTERN [[EVELYN BRADFORD](#)]

„Anführer erschaffen sich selbst, und wenn man versucht, alle glücklich zu machen, kann man nur scheitern.“

Ebba [[Evelyn](#)] ist eine blonde Frau Ende 30, die mit ihrem verschlagenen Lächeln und angespannten Kiefer jeden Mann niederstarren kann. Sie hat ihr Vermögen zwar geerbt, aber mit ihrem **UNERSCHÜTTERLICHEN WILLEN** 2 wurde sie sowohl auf den Mälarseln [[in Boulder City](#)] als auch in Stockholms [[Las Vegas](#)] Finanzwelt erfolgreich und berühmt. Sie bekommt, was sie will, wie ihr inzwischen verstorbener Verlobter und Weggefährte Stig Högvall [[Steve Henley](#)] kürzlich erlebt hat. Ebba [[Evelyn](#)] redet sich ein, dass sie Stig [[Steve](#)] liebt, doch tief in ihrem Innern weiß sie, dass die Liebesbeziehung nur eine Gelegenheit für sie war, das zu bekommen, was sie brauchte, um ihre Experimente mit dem „Saphirprozessor“ fortzusetzen. Ebba [[Evelyn](#)] ist jedoch nicht ganz unsympathisch, da sie tatsächlich sowohl Geld für die Freizeitaktivitäten der örtlichen Kirche spendet als auch Wettbewerbe für innovative Jugendliche organisiert.

DIE WETTERHEXE

Außerhalb der hohen Zäune des Svartsjölandet-Gefängnisses [[River-Ridge-Jugendgefängnisses](#)] am Strand von Svartsjölandet [[Boulder City](#)] steht die Wetterstation mit ihrem angeschlossenen Schuppen, der in der Gegend als die „Wetterhexe“ bekannt ist. Dies ist der Grund, warum die Wettervorhersagen des örtlichen Radiosenders oft so genau sind. In letzter Zeit jedoch ist das Wetter über Svartsjölandet [[Boulder City](#)] turbulenter geworden und schwankt zwischen kräftigen Sturmböen oder Regengüssen in einer Minute bis hin zu glühender Sommersonne in der nächsten. Die Gerüchte auf dem Schulhof besagen, dass jemand die „Wetterhexe“ auf Ricksättrahöjden [[River Ridge](#)] verärgert hat.

DIE WAHRHEIT

Die XA-4-Wetterstation ist ein Überbleibsel aus den 1960ern, das im Laufe der Jahre viele Veränderungen durchlaufen hat. Ursprünglich bestand es nur aus einer Messstation, wurde jedoch in den frühen 70ern um Messgeräte erweitert, um die möglichen Auswirkungen des Loops auf das örtliche Wetter der Mälarseln [[des Lake Mead](#)] zu überwachen. Vor ein paar Jahren gelang es ausländischen Spionen im Zuge des Ausbaus von Windkraftanlagen der Firma Bona [[Red Rock Power Co.](#)] in Nästfjärden [[am River Mountain Canyon](#)], eine künstliche Intelligenz im Hauptcomputer der Wetterstation zu installieren. Die Intelligenz mit dem Namen GRIGORY besteht aus zwei unabhängigen Systemen – einem Datensammler und einer analytischen Persönlichkeit namens GR-1, sowie einer Selbstverteidigungssoftware mit fast militärischer Präzision, der GR-4.

Die Wetterstation wurde kürzlich von einer Bande von Teenagern, die sich heimlich zum Rauchen davongestohlen hatten, als Versteck benutzt, angeführt von dem 18-jährigen Metalfan Rick „Radikal“ Jonsson. Die Bande entdeckte die KI-Systeme der Station vor einigen Monaten und erkannte schnell, dass GR-4 das Wetter tatsächlich durch Manipulation von Hoch- und Tiefdruck mittels magnetischer Transmitter und Druckausgleicher steuern konnte. Rick hat nun die analytischere GR-1 entführt, indem er ihre Software auf ein modifiziertes Game & Watch-Spiel (bzw. einen Gameboy, wenn ihr nach 1989 spielt) übertrug, in dem man Leute vor mächtigen Wellen retten muss. Die einzige Möglichkeit, GR-1 zu befreien, ist, den Highscore des Spiels zu knacken. Rick nutzt die eingesperzte Intelligenz, um GR-4 zu erpressen, damit die Militärsoftware das Wetter nach seinen Wünschen kontrolliert – um seine Feinde zu bestrafen wie auch damit er überall perfektes Wetter hat. Die GR-4 schützt sich mit starken Winden und spontanen Blitzeinschlägen rund um die Wetterstation auf dem Hügel. Nur

jemand, der Ricks Spielekonsole (mit der GR1-Intelligenz) hat, kann den Schuppen betreten.

AUFHÄNGER

- Eines der Kinder kennt das Versteck bei der „Wetterhexe“, wo die älteren Teenager oft rauchen.
- Ein Freund der Familie arbeitet beim SMHI [Nationalen Wetterdienst] und beschwert sich während eines Monopoly-Spiels, dass das Wetter in letzter Zeit schwieriger vorherzusagen ist.
- Ein Kind hat gehört, dass man sich vor Rick und seiner Bande in Acht nehmen sollte. Angeblich können sie Geister beschwören!
- Jemand hat gehört, dass es bei Ricksättrahöjden [River Ridge] eine Klippe gibt, wo die Aufwinde so stark sind, dass man in der Luft schweben könne.

COUNTDOWN

1. Regen und Sonne verändern sich tagsüber extrem und unvorhersehbar. Die Temperatur steigt und fällt. Es ist, als ob sich das Wetter einfach nicht entscheiden könnte.
2. Die Kinder der Umgebung schwimmen gerade im See, als Rick und seine Bande ans Ufer kommen und allen befehlen, dass sie rauskommen sollen. Wer sich weigert, wird von einem plötzlichen Regenguss überwältigt.
3. An einem frühen Morgen wird eine Bande von frierenden und verängstigten Rockern aufgegriffen, obwohl das Wetter außergewöhnlich heiß ist. Sie sind Rivalen von Rick und seiner Bande.
4. Peter Jonsson, ein suspendierter Polizeikommissar (Ricks unterdrückender und gewalttätiger Onkel) wird tot in einer Felspalte aufgefunden. Er wurde fünfmal vom Blitz getroffen.
5. Rick gerät mit seiner Bande darüber in Streit, wer das Wetter kontrollieren darf, und die anderen Mitglieder werden in einem alten Keller eingesperrt, der sich wegen heftigen Regens rasch mit Wasser füllt.
6. Die Polizei fahndet nach Rick (um den Tod seines Onkels zu untersuchen), aber ihre Fahrzeuge werden von starken Winden und Blitzschlägen zerstört ...

KONFRONTATION

Rick wird gejagt und versteckt sich nun in der Wetterstation. Mit einem trotzigen Lachen nutzt er GR-4, um alles und jeden anzugreifen, der sich nähert. Rick ist trunken vor Macht, ein mächtiger Zauberer in seinem magischen Schloss! Gleichzeitig werden immer mehr Gebiete entlang der Ufer des Mälarsees [von Lake Mead] überschwemmt, wo sich das schlechte Wetter immer mehr verschlimmert.

RICK „RADIKAL“ JONSSON

„Du machst mich wütend, du kleiner Scheißer. Willst du wissen, was ich mit Leuten wie dir mache?“

Rick ist ein übelgelaunter 18-Jähriger mit Geltungssucht und einem **HITZIGEN TEMPERAMENT** 2. Er beherrscht seine kleine Bande mit eiserner Faust und entscheidet, was für Musik gehört (Twisted Sister!), was gegessen (Pizza mit Ananas und Schinken!) und was getan wird (rauchen und auf dem Bolzplatz abhängen!). Was nur wenige wissen, ist, dass Rick vor vielen Jahren Opfer von Mobbing wurde, misshandelt sowohl von der beliebten Bande in der Schule als auch von seinem betrunkenen Onkel Peter. Der eingeschüchterte Rick entkam, indem er sich in die Nähstube der Handarbeitslehrerin Melissa Galano flüchtete, wo ihre Begeisterung für Game & Watch-Spiele und okkulten Hardrock der 80er Jahre den jungen Schüler infizierte. Nach der Entführung des KI-Programms GR-1 nutzt Rick eines seiner Spiele, um mit ihr zu kommunizieren und die Militärsoftware GR-4 in der Wetterstation zu erpressen. Dies erlaubt ihm Zugriff auf die besonderen Fähigkeiten von GR-4.

GRIGORY (GR-1-GR-4)

„Koordinaten empfangen. Ihr Befehl. Mein Gesetz. Initiiere Kontrollprotokoll ...“

Grigory ist eine Spionagesoftware, die hinter dem Eisernen Vorhang des Kalten Krieges entwickelt wurde. Die ursprüngliche GR-1-Software wurde verwendet, um Informationen zu sammeln und Daten zu analysieren, die beim Ausspionieren ausländischer Botschafter aufgenommen wurden, wurde jedoch weiterentwickelt, um gesellschaftliche Veränderungen und Schwächen in den Infrastrukturen anderer Länder in potenziellen Klima- und Wetterszenarien zu untersuchen. In den späten 70er Jahren entwickelte die Bundesbehörde für Kommunikation und Information (BKI) einen Trojaner, dessen Ziel es war, alle Arten von Software und Hardware zu infiltrieren und zu kontrollieren. Das GR-4-Programm vervielfältigte sich selbst und entwickelte sich durch das Austesten verschiedener Kontrollmethoden und die Schaffung künstlicher Synapsen selbst weiter, wie ein menschliches Gehirn. In Kombination mit GR-1 und in die Steuerungssysteme der Wetterstation XA-4 geladen, entwickelte es schrittweise seine Kapazität zur **WETTERKONTROLLE** 3 und die Fähigkeit zur **vorHERSAGE** 2 möglicher Bedrohungen.



GR-4 ist wie ein beschützendes älteres Geschwister und gehorcht Rick aufs Wort, solange er GR-1 in seiner Gewalt hat.

TIEFGEKÜHLT

Auf Svartsjölandet [[in Boulder City](#)] kam es vor kurzem zu einer unerklärlichen Reihe von Diebstählen. Teure Elektronik, Autobatterien, Lebensmittel und Werkzeuge sind allesamt aus den Häusern der Menschen verschwunden. Die Polizei vermutet, dass eine kriminelle Jugendbande vom Festland [[aus Las Vegas](#)] die arglosen Viertel von Svartsjölandet [[Boulder City](#)] ins Visier genommen hat, aber sie können keinerlei Anhaltspunkte finden. Gleichzeitig taucht immer mehr Rattenkot in den Häusern auf, und die Senioren der Gegend haben bereits der Zeitung geschrieben und vor dem Lebensmittelgeschäft Flugblätter verteilt, um auf die verantwortungslosen Restaurantbesitzer aufmerksam zu machen, die durch ihre Lebensmittelverschwendungen diese Schädlinge angelockt hätten.

DIE WAHRHEIT

Tief in Svartsjölands [[Boulder City](#)] Grundgestein liegt eine alte Kammer für die Lagerung biologischer Abfälle. Einige Jahre lang führte die FOA [[DART](#)] Tierversuche mit kybernetischen Implantaten an diversen Ratten, Kaninchen, Oktopussen und genmanipulierten Bisamschweinen durch. Die Kammer ist daher voll mit hohen Schränken und Behältern, in denen Tiere mithilfe eines fortschrittlichen Kühlsystems in einem tiefen Winterschlag gehalten werden. Nun ist das System zusammengebrochen, und die Versuchssubjekte haben langsam aber sicher ihren Weg aus ihren Käfigen gefunden. Murina, ein superintelligentes Bisamschwein mit Oktopus-DNA, hat nun die Kontrolle über eine Gruppe von Ratten übernommen und sich mit immer mehr anderen Tieren vereinigt, bis sie zu einem furchterregenden Ungeheuer aus Kybernetik, Fell, Stoßzähnen und Tentakeln geworden ist.

Der Murina-Blob schwankt ungeduldig in der Kammer umher. Ihr oberstes Ziel besteht darin, irgendwann auszubrechen, doch sie braucht mehr Energie, um alle ihre neuen Implantate versorgen zu können. Murina hat daher ihre Herde kybernetischer Ratten durch das Lüftungssystem geschickt, um Batterien, Elektronik, Werkzeuge und andere Dinge zu finden und zu stehlen, die ihr bei ihrem Fluchtversuch helfen könnten. Diese Patrouillen sind es, die bei nächtlichen Überfällen in ganz Svartsjölandet [[Boulder City](#)] die Häuser unsicher machen.

In den 70er Jahren wurde die Förderung der Experimente in der Kammer immer weiter gekürzt, bis

sie schließlich ganz eingestellt wurden. Die 65-jährige Mechanikerin Annelie Edliden [[Andrea Edding](#)] ist das einzige verbliebene Mitglied des ursprünglichen Forschungsteams und ist nun auch die einzige, die den Ort noch aufsucht – vor allem, um die Kühlaggregate instand zu halten. Der Weg nach unten führt über eine rutschige Metalltreppe, die oben von einer massiven, metallenen Bodenluke mit Codeschloss verschlossen wird. Annelies [[Andreas](#)] schlechtes Zahlengedächtnis hat dazu geführt, dass sie „0000“ schließlich für einen guten Code hielt. Die Beleuchtung im Treppenhaus ist schon lange defekt. Durch das Kondenswasser aus der Kälteanlage am Grund wurde das Metall weiter oben einigermaßen schlüpfrig und nass, was sich bald in eine absolut tödliche Eisschicht verwandelte. Während ihrem letzten Ausflug nach unten entdeckte sie Murina, und in einem verzweifelten Fluchtversuch gelang es ihr, den unteren Teil der Treppe in die Luft zu sprengen, um die Tür zum Monster zu blockieren.

AUFHÄNGER

- Ein Freund der Familie arbeitet als Schädlingsbekämpfer und erwähnt das erhöhte Rattenvorkommen in Wohnhäusern, was darauf hindeutet, dass wahrscheinlich ein neues großes Rattennest in der Nähe entstanden ist.
- Ein Klassenkamerad der Kinder radelt jeden Tag nach der Schule zu einer alten Metallluke. Der Klassenkamerad probiert verschiedene Kombinationen aus, hat es aber noch nicht geschafft, sie zu öffnen.
- Das Geschwister eines der Kinder hat aus den Ventilatortrommeln hinter dem Hügel ein Flüstern gehört, (die Laute von Murinas frustriertem Gebrüll, die durch den Lüftungsschacht aus der Kammer zu hören sind).
- Mamas Freundin Annelie Edliden [[Andrea Edding](#)] von Friskis & Svetts [[Sam's Body & Fitness](#)] hätte gestern ihren 65. Geburtstag feiern sollen, doch als die Gäste an ihrem Haus eintrafen, war sie nicht zu Hause. Seitdem hat sie niemand mehr gesehen.

HINWEISE

- In der Küche und im Bad findet sich Rattenkot. Den Fernbedienungen und Spielzeugen mehrere Kinder sind die Batterien abhanden gekommen
- Jemand hat große Mengen Lebensmittel aus der Küche entwendet. Die Eltern schauen das Kind anklagend an.
- Ein Kind hört ein Flüstern von unter dem Bett wie „Hilf uns“ oder „Lass uns raus“. Halb bildet es sich ein, zwei rote Augen auf dem Schreibtisch (eine kybernetische Ratte) im Dunkeln zu sehen.
- Einige der Kinder glauben, Ratten zu sehen, die ihnen Tag für Tag folgen.

- Die Polizei sperrt Annelies [Andreas] Haus ab und untersucht ihr Verschwinden.
- Die Kinder werden von einer großen Gruppe von bedrohlich wirkenden Ratten umzingelt. Plötzlich hören sie ein Flüstern: „Folgt uns!“ Die Ratten führen die Charaktere zur Luke und bitten um Hilfe, um sie zu öffnen.
- Hauptsächlich für *Things from the Flood*: Mehrere junge Kinder verschwinden (entführt von den Ratten, um sie mit Murina zu verschmelzen) und die Polizei findet Blutspuren an den Tatorten.

KONFRONTATION

Murina hat sich mittlerweile ausreichend vergrößert, um sich gegen die defekte Tür zu werfen. Die Echos ihrer Ausbruchsversuche hallen die Treppe herauf. Sie wird sich schon bald befreien, doch zuvor muss die Luke geöffnet werden. Sie kann entweder in den komplexen Kammern unten gestellt und besiegt werden, oder sie bricht sich aus und greift Menschen an der Oberfläche an.

MURINA

„Befrrrrreit mich! Biiiiitte? Ich bin nicht gefährlichhhh, kleiner Freund.“

Murina entstammt einem Wurf von gentechnisch veränderten Bisamschweinen, die zu intelligent wurden, als dass FOA [DART] sie kontrollieren konnte. Stattdessen nutzten sie ihren Genpool als Grundlage für finstere Experimente, bei denen unterschiedliche Arten von DNA zu neuen Tiergattungen kombiniert wurden. Stammzellen von Schlangen und Oktopussen entpuppten sich als außergewöhnliche Kombination. Das Ergebnis, das HYPERINTELLIGENTE 2 Bisamschwein Murina, hat fast unübertroffenes SELBSTHEILENDES FLEISCH 3 und damit die Fähigkeit, chirurgisch mit anderen Tieren verbunden zu werden oder sich mit fast jedem nach Belieben zu verschmelzen. Sie sehnt sich nach Freiheit, ist jedoch in der verschlossenen Kammer der Forschungseinrichtung gefangen. Der Ausweg führt durch eine Tür, die durch eine eingestürzte Metalltreppe blockiert ist, sodass Murina sich selbst immer weiter verändert und noch GRÖSSER UND STÄRKER 2 macht. Über ihr kybernetisches Implantat kontrolliert sie darüber hinaus einen Schwarm Ratten (DIEBISCH 2), die Gegenstände und Nahrung für sie erbeuten. Sie kann mit der Außenwelt in Form von statischem Knistern und kurzen Zischlauten kommunizieren – alles über die kleinen implantierten Lautsprecher der Ratten.

GRÜTZENFRIEDEN

Das diesjährige Weihnachtsgeschenk von Riksenergi [DARPA] ist ein großer, bunter Gartenzwerg aus Keramik. Mittlerweile sieht man sie in jedem Vorgarten und in den meisten Treppenhäusern stehen. Neben dem Geschenk gibt es auch einen fröhlichen Gruß von Hans Albrechtsson, dem Direktor des Loops [Alan Morgan, Vizepräsident der Red Rock Power Co.] und einen humorvollen Aufruf zur „Traditionspflege“ durch das Aufstellen einer Schüssel Haferbrei oder ein wenig Essen für die „freundlichen Gartenzwerge“. Nach ein paar Tagen reden Klassenkameraden mit ängstlicher Freude darüber, wie ihre Zwerge sich von einem Ort zum anderen bewegen oder dass das Essen, das ihnen hingestellt wurde, über Nacht verschwand.

DIE WAHRHEIT

Riksenergi [DARPA] hat nach einem Vorfall mit ausländischen Spionen, die das Unternehmen infiltrierten, mit der SÄPO (der schwedischen Sicherheitspolizei) [dem FBI] zusammengearbeitet, um ein Sicherheitssystem zu installieren, um die Mitarbeiter des Loops im Auge zu behalten. Das System besteht aus einem Informationen verarbeitenden Hauptcomputer in einem kleinen Bunker in der Nähe des lokalen Funkturms, mehreren Sammelstellen in Form von vergrabenen Festplatten, jede mit einem einfachen Kurzstreckenempfänger, und schließlich eine mit Sensoren ausgestattete Intelligenz in Form von scheinbar gewöhnlichen Keramikgartenzwergen. In Wirklichkeit handelt es sich bei den Figuren um kleine Roboter, die so programmiert sind, dass sie das Verhalten ihrer Besitzer beobachten und melden. Um aktiv zu bleiben, nehmen sie Energie durch ein enzym-basiertes Verfahren auf, bei dem proteinreiche organische Abfälle abgebaut werden, um Strom zu erzeugen. Dieser Prozess ist jedoch empfindlich gegenüber Fett, was dazu führen kann, dass der Gnom sich abschaltet oder auseinanderfällt.

Die wachsamen Gnome verfolgen tagsüber das Handeln ihrer Besitzer, und nachts begeben sie sich zur örtlichen Sammelstelle (oft tief unter einem Busch oder Briefkasten vergraben), um ihren Bericht abzuliefern. Einige der Gnome entwickeln langsam aber sicher Gefühle für ihre Besitzer, vor allem, wenn sie gut behandelt werden, während andere anfangen, falsche Berichte über Besitzer zu liefern, damit diese fortgebracht oder eingesperrt werden. Wenn jemand die Sammelstelle entdeckt oder beginnt, die Gnome mit Gewalt zu untersuchen, setzen diese verborgene Projektoren und Pfeile ein, die ihr Opfer für ein paar Stunden betäuben können – gerade genug Zeit für die SÄPO [das FBI], um Agenten zu schicken.



RIKSENERGI



AUFHÄNGER

- Einige der Kinder in der Klasse sagen, dass ihr Zwerg sie immer beobachtet, wenn sie im Sandkasten spielen.
- Der Hund des Nachbarn ist in letzter Zeit müder geworden und will sich immer nur auf den Rasen legen und schlafen.
- Ein Kind hat gesehen, wie Mitarbeiter von Riksenergi **[DARPA]** entlang der Straße in der Nachbarschaft gruben und Kabel verlegten (die zu den Sammelzentren führen).
- Der Lehrer, der die Technik-AG in der Schule leitet, hat entdeckt, dass sein Kurzwellenfunkgerät bei Spaziergängen in der Nachbarschaft gelegentlich eine seltsame Störung empfängt.

HINWEISE

- Jemandes Mutter beschwert sich, dass sie zu viel Arbeit hat. Am Samstag war sie so müde, dass sie einschlief, als sie das Blumenbeet säuberte (sie verschob zufällig den Gartenzwerg und wurde mit einem Betäubungspfeil beschossen).
- Die Mülltonne mit Lebensmittelabfällen fällt in der Nacht um.
- Ein Kind sagt, es habe mit seinem Zwerg Fangen gespielt.
- Der Loop **[die Red Rock Power Co.]** bietet Zusatzleistungen mit Sonderkonditionen für jene Mitarbeiter, die Gartendienstleister und Hausreiniger



in Anspruch nehmen wollen. Viele überarbeitete Eltern gehen sofort auf das Angebot ein. (In Wirklichkeit geht es hier darum, dass Wartungstechniker die Gnome reparieren, ihre Betäubungspfeile wieder auffüllen oder die Sammelstellen leeren können.)

- Jemand entdeckt seinen Zwerg, der mit getrockneten Eierschalen bedeckt ist (die allerdings nicht von gewöhnlichen Hühnereiern stammen). In der Nähe findet sich ein heruntergefallenes Vogelnest (dass der Gnom heißhungrig leer gefressen hat).
- Die Kinder finden zwei Gartenzwerge in der Nähe ihres Geheimverstecks. Am nächsten Tag finden sie sie jedoch an einem anderen Ort im Wald.
- Eines der Kinder wird von seinen Eltern beschuldigt, alle Eier aus dem Kühlschrank aufgegessen zu haben.
- Ein Kind hat entdeckt, dass es, wenn es abends Brokkoli oder Thunfisch auf die Treppe bringt, kleine Glasperlen oder lustiges Spielzeug bekommt, das am nächsten Morgen im Garten auftaucht.
- Früh am Morgen erscheint die Polizei, um einen der Nachbarn abzuführen. Danach gibt es noch mehr Verhaftungen, einige in der Familie eines der Kinder.

GARTENZWERG

„Einheit X1755 erstattet Bericht:

Objekt/Mutter/♂/Hund/♀/Tochter/ folgen etablierten Routinen.

Objekt /Vater/ hat einen hohen Stresspegel und nähert sich Schwellenwert für eine Intensivüberwachung.“

Die Gartenzwerge sind selbstständig operierende Roboter mit scheinbar keramikfarbener Beschichtung, deren Programmierung sie die ihnen zugewiesenen Ziele extrem **WACHSAM** 3 beobachten lässt. Es gibt vier verschiedene Sorten, alle mit unterschiedlicher Bemalung und Pose, aber immer mit der traditionellen Zipfelmütze. Sie sind **SEHR DISKRET** 2, wenn sie ihren Opfern folgen oder Berichte in einem nahe gelegenen Busch hinterlassen. Einige von ihnen haben möglicherweise eine Vorliebe für verschiedene Arten von Lebensmitteln, und da sie die Dinge gerne beobachten, sind sie oft freundlicher zu Familien, die sie in ihre täglichen Aktivitäten miteinbeziehen. Ein einsamer Zwerg wird unruhig und beginnt, Unfug anzustellen oder Lebensmittel zu stehlen, um seine Programmierung beschäftigt zu halten.

GELBE TRAUER

In Svartsjölandet [im Hemenway Park] verschwinden plötzlich spurlos Dinge. Es fing an mit Bettans [Beths] Golden Retriever, gefolgt vom Garagentor der Nachbarn. Dann wurde Karlssons [Carsons] neu gewaschener gelber VW-Käfer [Chevrolet Camaro IROC-Z] am Badeplatz gestohlen, und im Laufe der Woche musste Riksenergi [DARPA]-Betriebstechniker Mikael Wirsén [Mateo Valdez] Berichte über Schäden an immer mehr Kühlmodulen verfassen, die über Färingsö [in Seven Dry Falls und Lake Mead Marina] verteilt sind. Die einzigen Spur ist ein feines gelbes Pulver, das in der Regel am Ort des Verschwindens zurückbleibt. Polizei und Wartungspersonal sind bereits auf der Jagd nach den Schuldigen.

DIE WAHRHEIT

Färingsö [Lake Mead] wird von einem eigentümlichen Sammler heimgesucht – einem spinnenartigen, KI-betriebenen, selbstausbalancierenden Roboter, der hinter allem her ist, was gelb ist. Die Maschine an sich ist eine militärisierte Version von Iwasakas Spinnensonde, die ursprünglich entwickelt wurde, um während des Einsatzes der Vereinten Nationen in der Arish-Offensive im Sommer 1978 Traumaopfer zu betäuben und zu transportieren. Zwei Jahre nach dem Konflikt wurde das Projekt eingestellt und die Prototypen, so die Berichte, verschrottet. Alle Prototypen – bis auf einen.

Der kürzlich pensionierte Armeeoberst Jon Hammar-sköld [John Hammer] übernahm insgeheim die Kontrolle über einen von ihnen, ANT-3 („Ante“), um eine kleine Waldoperation in der Nähe von Sandviken [Echo Bay, Lake Mead] zu starten. Die Beziehung zwischen ihnen entwickelte sich bald zu einer tiefen Freundschaft, die Ante in eine tiefe Depression stürzte, als Jon [John] plötzlich an einem Herzinfarkt starb. Ante verstand nicht, dass der Oberst tot war, sondern begann, durch die Wälder südlich des Mälarsees [der Gegend um den Lake Mead] zu wandern und nach Dingen zu suchen, die er mit seinen gelb schimmernden Absonderungen benetzt. Er hofft, dadurch Anerkennung zu erhalten und vielleicht seinen alten Freund wiederzusehen.

Ante ist mittlerweile weit entlang des Grunds des Mälaren [Lake Mead] gewandert und hat den Loop erreicht. Der Roboter verfügt über ein spezielles Sensorsystem, das kalibriert ist, um starke Gelbtöne zu entdecken, die im Forstbetrieb als Markierungsfarbe verwendet werden. Nun versteckt sich Ante in einer alten Schlucht in der Nähe von Väntholmsviken [dem Colorado River], wo er mit seinem gummiartigen Material zur Vergusskapselung ein riesiges Spinnennetz gewoben hat. Ante geht nachts auf Raubzüge, bei denen er alles,





was gelb ist, einsammelt (und betäubt, wenn es lebendig ist) und in die Schlucht trägt. Dort werden die Objekte in gelbe Kokons eingesponnen, die nun in Bündeln über dem dunklen Abgrund der Schlucht hängen. Tagsüber versucht Ante, seinen alten Freund durch hochfrequente Klagelaute zu rufen, die weit über das menschliche Gehör hinausgehen.

AUFHÄNGER

- Ein Kind, das gelegentlich als Hundesitter jobbt, bemerkt, wie sich das Gewinsel der Tiere zu einem heulenden Chor steigert, als sie gerade auf einem Spaziergang durch die Natur sind.
- Der Freund eines Elternteils ist Tatort-Techniker, der eines Abends aufgereggt von dem gelben Pulver redet, das in letzter Zeit an mehreren Tatorten gefunden wurde. Es scheint eine Mischung aus Metall, organischen Fasern, Kunststoffen und chemischen Komponenten zu sein, mit drogenähnlichen Eigenschaften.
- Der kleine 8-jährige Junge des Nachbarn sagt, er habe einen riesigen Skorpion auf dem Feld hinter Anderssons Scheune gesehen.
- Ein Kind in der Klasse glaubt, dass das Pulver Krümel sind, die übrigbleiben, wenn Gespenster Menschen und andere Sachen auffressen.

COUNTDOWN

1. Die Nachrichten berichten von den Schäden an den Kühlmodulen von Riksenergi **[DARPA]** und die Öffentlichkeit wird aufgefordert, wachsam zu sein.
2. Die örtliche Pfadfinderhütte wird verwüstet. Jemand hat die Verschalung aufgerissen und die gelbe Isolierung im Inneren gestohlen. Das einzige, was übrig bleibt, sind die inneren hölzernen Tragebalken.
3. Fast die gesamte Ernte eines Maisfelds kommt abhanden. Nur grüne Schalen und ein feines gelbes Pulver bleiben übrig.
4. Eines Morgens wird die gesamte Flotte gelber Mopeds der örtlichen Post gestohlen. Unter den Pulverspuren finden sich tiefe Eindrücke von etwas, das wie breite Eisendornen aussieht.
5. Mehrere Jugendliche (mit gebleichten blonden Haaren) aus der besonders beliebten Klasse an der Schule verschwinden über Nacht.
6. Alle Hunde und Katzen in der Gegend heulen jede Nacht, und die Praxis der örtlichen Tierärztin Eva-Lena **[Eve]** füllt sich zusehends mit müden und besorgten Familien.
7. Ein Jäger wird im Wald tot und mit zerquetschter Brust aufgefunden (er feuerte versehentlich seine Waffe in der Nähe von Ante ab und erschreckte den Robo-

ter). Der Körper scheint teilweise von irgendeiner Art gelbem Material umschlossen zu sein.

8. Zwei kleine Kinder kommen weinend nach Hause. Sie sagen, dass das Monster ihren Freund gefressen hat, sie beobachtete und dann verschwand. (Das entführte Kind trug einen gelben Regenmantel.) Ante fängt nun blonde Kinder ein und sammelt sie in den kokonartigen Behältern in der Schlucht – eines der Opfer könnte ein jüngeres Geschwister eines der Kinder sein.

„ANTE“, IWASAKA

„iiiiooooon ... iiiiiooooon ... iiiiiooooon ...“

ANT-3 ist ein Roboterprototyp, der hauptsächlich zur medizinischen Versorgung und in Rettungseinheiten eingesetzt wird. Er ist oft an einen oder mehrere Feldärzte gebunden und begleitet die Soldaten auf dem Feld. Die Ärzte schätzen den Zustand des Opfers ein und verwenden dann eine gelbe Markierung als Signal für den Roboter, um seine Programmierung zu aktivieren. Ante umschließt seine Patienten mit einer gelb schimmernden, gummiartigen Beschichtung, die eine chemische Lösung absondert, die das Traumaopfer betäubt und stabilisiert. Darüber hinaus ist die Beschichtung so konzipiert, dass sie äußeren Stößen standhält, Knochenbrüche stützt und Sauerstoff zirkulieren lässt, ähnlich einem fortschrittlichen Inkubator. Der Patient wird beruhigt und sein Zustand kann umgehend wieder aufgehoben werden.

Seit Ante allein ist, hat er verzweifelt versucht, seine Programmierung zu erfüllen, die zusammen mit den Modifikationen von Oberst Jon Hammarsköld **[John Hammer]** dafür sorgt, dass die Maschine alles einkapselt, von Bäumen und Gebrauchsgegenständen bis hin zu Haustieren, Menschen und kleineren Fahrzeugen. Er sucht nach Anerkennung und verfügt über den Intelligenzgrad eines abgerichteten Hundes. Ante ist relativ groß und sehr **GEDULDIG** 2, jedoch auch erstaunlich unauffällig dank seiner **AKTIVEN TARNUNG** 3, die, wie die Kreatur im Film *Predator*, das Licht beugen kann und Ante damit fast unsichtbar macht. Allerdings hat der Roboter eine große Schwäche: Da seine Sensoren kalibriert sind, um extrem feine Gelbtöne im Spektrum von 540 bis 600 Nanometern zu registrieren, ist sein Sehvermögen bei höheren Wellenlängen deutlich schlechter. Ante ist daher grundsätzlich blind gegenüber allen Rottönen.

BERAUSCHTE TRÄUME

Auf den Mälarseln [in Boulder City] rückt die Zeit für den Mittsommer [4. Juli] immer näher. Die Eltern gehen vor den Feierlichkeiten Speisen und Getränke einkaufen; Verwandte sind auf dem Weg, um an traditionellen Familienessen teilzunehmen; Kinder und Jugendliche amüsieren sich, indem sie Schnaps und andere Spirituosen mit Wasser verdünnen und die Mischung in Limonadenflaschen gießen. Plötzlich bricht vor dem Lebensmittelgeschäft ein Streit aus. Am Tag darauf schläft ein Autofahrer am Steuer ein und kracht in die örtliche Bibliothek. Bei den überreifen Obstbäumen am Badeplatz werden am nächsten Morgen etwa 20 kleine Vögel in einem komatösen Zustand auf dem Boden liegend gefunden.

DIE WAHRHEIT

Die Chemielehrerin und Verfechterin von Alkoholverzicht, Diana Hirsch, führte in den 70er Jahren eine leidenschaftliche Kampagne rund um die Gesundheitsschäden von Alkohol und ihre Kosten für die Gesellschaft. In Zusammenarbeit mit kirchlichen Vereinen, Sportvereinen und Seniorenverbänden gelang es ihr über die letzten Jahre, die Ansiedlung von Spirituosengeschäften im gesamten Mälarengebiet [in Boulder City] zu verhindern. Sie wurde als „die Mälar-Austrocknerin“ [„Dry-Mead-Diana“] bekannt, sehr zum Leidwesen örtlicher Alkoholiker. An einem Wintermorgen im Jahr 1981 fand ihr Kreuzzug ein jähes Ende, als sie auf einer Skitour über Längtarmen im Eis einbrach [während einer Wanderung oberhalb von Castle Cove in eine Schlucht stürzte]. Bald darauf bekam Ekerö seinen ersten Spirituosenladen.

Tatsächlich wurde Diana von mehreren hasserfüllten und nach Schnaps durstenden Männern bedroht und verfolgt. Sie überlebte die Angriffe und flüchtete sich in einen verlassenen und vergessenen Bunkerkomplex, der sich unterhalb eines alten Pferdehofs in der Nähe von Munsös Pumpwerk [in der Nähe des Pumpwerks Eins] befindet. Dort erforscht sie im Verborgenen verschiedene Methoden, um bei Menschen eine extreme Alkoholallergie hervorzurufen – eine Suche, die nun Früchte trägt. Sie hat erfolgreich eine Reihe von Chemikalien aus der nahegelegenen Anlage der FOA [DART] gestohlen, darunter große Mengen eines experimentellen Wahrheitsserums und des enzymreduzierenden Wirkstoffs AHG. Nach und nach testet sie ihre neuen Rezepturen an den örtlichen Wildtieren und dann an ahnungslosen Menschen und unternimmt schließlich Schritte in Richtung ihres ultimativen Ziels – das Trinkwasser mit der allergieauslösenden Komponente zu versetzen und damit alle Bewohner zu zwingen, zu Abstinenzlern zu werden. Das

Problem ist, dass die Chemikalien in großen Dosen auch Halluzinationen verursachen können, und schon bei der Aufnahme geringster Mengen von Alkohol können die Atemwege anschwellen, wodurch das Opfer ohnmächtig wird. Plötzlich sind Light-Bier, Messwein und mit Schnaps gefüllte Schokolade lebensbedrohlich!

AUFHÄNGER

- Die Eltern eines Kindes schlafen nach einem Glas Bier am Esstisch ein.
- Unter jüngeren Kindern geht das Gerücht um, dass jemand Methanol in alkoholische Getränke gemischt hat. Davon kann man blind werden!
- Der beste Freund eines Kindes liebt die Kirschen mit Schokoladenmantel aus der Aladdin-Pralinenschachtel, die Kirschlikör enthalten. Der Freund wirkt die ganze Zeit über wie benebelt und hat Mühe, klar zu denken.
- Der Anker eines Charakters erscheint nicht mehr bei gemeinsamen Treffen. Die Person schiebt Müdigkeit oder eine Grippe vor (aber eigentlich mag sie einfach nur unglaublich gerne Wein).

COUNTDOWN

1. Hunde werden schlafend vor einem Café gefunden. Sie alle haben aus derselben Wasserschale getrunken (die schwach nach Alkohol riecht).
2. Diana bricht in die örtliche Arztpraxis ein und stiehlt mehrere Kisten medizinischen Alkohols.
3. Die Menschen schlafen auf dem Rasen unten am Badeplatz ein. Diana hat die Eislutscher des Kiosks mit ihren Präparaten versetzt, und Erwachsene, die sich nach einem Bier gesehnt und sich stattdessen mit einem Eis am Stiel abgekühlt haben, sind jetzt gegen Alkohol allergisch.
4. Ein Elternteil eines Kindes trinkt abends regelmäßig ein Glas Wein oder Bier. Sonst ist er immer früh ins Bett gegangen, aber an diesem Abend beginnt der Elternteil stattdessen, das Haus auseinanderzunehmen, die Tapete abzukratzen und unter den Sofakissen nach versteckten Kameras und Abhörgeräten zu suchen. Der Elternteil hat die Augen bedrohlich aufgerissen und erkennt das Kind nicht.
5. Der Priester der örtlichen Gemeinde wird am Sonntagmorgen schlafend am Altar gefunden. Der Messwein wurde über den Boden verschüttet, und er hat Kratzspuren an Hals und Brust.
6. Ein Bus kommt in der Nähe von Stenhamra [auf dem Weg von Las Vegas] von der Straße ab, als der Fahrer am Steuer einschläft. Sechs Personen werden ins Krankenhaus gebracht.



- Bei Kungsberga [in der Nähe der Hoover Dam Lodge] wird einer von Riksenergis [DARPAs] Müllwagen gestohlen. Diana hat ihn entführt, um später die Chemikalien zum Wasserwerk zu transportieren.
- Diana vergiftet das Wasser in einem örtlichen Restaurant. Am Abend sind alle auf dem Gelände eingeschlafen. Sie wachen am nächsten Morgen auf, ohne sich an das Geschehene zu erinnern, mit zerrissener Kleidung und Wunden an Hals und Brust.

KONFRONTATION

Die Leute bereiten sich in ein paar Tagen auf die Feierlichkeiten vor. Gleichzeitig bricht Diana in das Wasserwerk ein und beginnt, ihre Chemikalien ins Trinkwasser zu pumpen. Wenn sie Erfolg hat, ist das Ergebnis eine Massenpsychose und schwere allergische Reaktionen und juckende Haut für alle, die Alkohol trinken.

DIANA HIRSCH

„Schauen Sie sich nur die Leber dieses Schweins an. Haben Sie schon einmal ein derart schönes Beispiel für biologischen Verfall gesehen?

Und wir haben noch nicht einmal begonnen, darüber zu reden, wie Alkohol Ihr Gehirn schädigt!“

Diana, die allen als 30-jährige rothaarige Frau mit rosigen Wangen und einem glücklichen Lächeln in Erinnerung ist, war lange Zeit das Gesicht der Anti-Alkohol-Vereinigung auf den Mälarseln [in Boulder City]. Sie konnte jederzeit leidenschaftlich streiten und war eine geschätzte, wenn auch ein wenig exzentrische Chemielehrerin an Stenhamras [Boulder Citys] weiterführenden Schulen. Diana wuchs mit zwei gewalttätigen Eltern auf, die beide versuchten, ihren Erinnerungen aus den Konzentrationslagern des Zweiten Weltkriegs zu entfliehen. Sie wird leicht manisch wegen ihrer nicht diagnostizierten ADHS, und seit ihrem Verschwinden hat diese Seite von ihr sie fast vollständig übernommen. In der Einsamkeit des Bunkerkomplexes sind die obsessiven Gedanken daran, die herabwürdigenden Auswirkungen des Alkohols auf die Menschheit zu besiegen, nun ihre einzige treibende Kraft. Diana ist ein gequälter Schatten ihres früheren Selbst, mit langen, verworrenen Haaren, die von unbeabsichtigten Filzlocken durchsetzt sind. Ihre Haut ist gerötet von den Chemikalien und gescheiterten Experimenten, aber sie ist UNERSCHÜTTERLICH 3 in ihrer Überzeugung, alle zum Alkoholverzicht zu bekehren.

REQUIEM FÜR ATLANTIS

Jeder junge Mensch in Svartsjölandet [Boulder City] hat schon einmal die alten Geschichten über den „Hai von Långtarm“ [den „Hoover-Hai“] gehört. Eine Bestie, die durch einen radioaktiven Meteor mutiert ist. Ein Monster, das aus dem prähistorischen Schlick am Grund des Sees erschaffen wurde. Ein Walhai, von dem einige sagen, er stamme aus einer Anlage in St. Petersburg [einer Forschungseinrichtung bei Stewarts Point]. Doch eines Tages, flüchten während des Schnorchelkurses „Glaube unter der Oberfläche“ – ein neuer Ansatz, um junge Menschen in religiöse Lager zu locken – die Teilnehmer in Panik aus dem Wasser. Jemand hat ein riesiges Tier unter der Oberfläche gesehen!

DIE WAHRHEIT

Die Tunnel unter dem Wasser des Mälarsees [Lake Mead] wurden gesprengt, um Platz für die PRIM-2- und AUX-1-Beschleuniger [die Beschleuniger in Boulder City] zu schaffen, sodass Riksenergi [DARPA] und mehrere militärische Geheimdienstorganisationen Testeinrichtungen und Forschungsbereiche für zukünftige Projekte entwerfen konnten. Eines davon war das „Projekt Atlantis“. In den frühen 70er Jahren wurde eine Anlage gebaut, die aus sieben Kuppeln besteht. Sechs von ihnen, mit Schutzkuppeln aus verstärktem Glas und gehärtetem Metall verkleidet, stehen in einem Sechseck zusammen, das durch Betontunnel verbunden ist. In der Mitte liegt die siebte Kuppel – ein offener Käfig aus dunklen Metallstreben. Die Kuppel in der Mitte ist in Wahrheit eine riesige Echokugel – ein Portal zu prähistorischen, urzeitlichen Meeren. Im Laufe der Jahre haben die Forscher versucht, das Ziel der Kugel zu kalibrieren, doch etwas ging schief und sie wurde überlastet. Die Schockwelle zerbrach alle Kuppeln und setzte sie unter Wasser, bis auf eine. Das Projekt wurde aufgegeben und ihre Entwickler sahen nie das Ergebnis – eine Herde junger Raubechsen aus der Vorzeit.

Von den fünf Echsen, die in den Gewässern des Mälarsees [Lake Mead] aufwuchsen, ist nur noch eine übrig – „Timmeus“. Sie hat sich lange vor den wachsenden Augen der Zivilisation versteckt, doch nun fällt es ihr immer schwerer, Nahrung zu finden. Als das Konfirmationslager der Schwedischen Kirche [der Lakeshore Methodist Church] einen Schnorchelkurs im schwarzen Wasser von Långtarmen in des Nähe von Südtor 5D [am Zufluss des Hoover-Staudamms bei Cape Horn] abhält, wird das Monster entdeckt und die Gerüchte flammen wieder auf. Was nur wenige wissen, ist, dass

Timmeus Freunde hat. Die Zwillinge Nina und Niclas Gran [Bailey] haben zusammen mit Maria Nilsson [Mary Nielsen] ein Versteck im alten Bootshaus direkt am Wasser, auf dem großen Grundstück eines Architektenpaars namens Tranströms [die Turners]. Dort treffen sie sich und füttern und trainieren manchmal die neugierige Echse. Maria [Mary] beginnt nach dem Vorfall während des Konfirmationslagers nervös zu werden und gerät mit den Zwillingen darüber in Streit, ob sie zur Polizei gehen sollten.

AUFHÄNGER

- Eines der Kinder kennt Maria Nilsson [Mary Nielsen] aus der 9B. Sie hängt oft mit den Gran [Bailey]-Zwillingen herum und prahlt damit, dass sie ein „riesiges Geheimnis“ habe.
- Ein Elternteil eines der Kinder hat einen guten Freund, Lars Larsson, [Lars Lancaster], der Angler ist. Sein Boot wurde im Frühjahr während eines An- gelausflugs von etwas Großem angegriffen.
- Eines der Kinder hat von einem alten Meeresbiologen, Erik Sandrén [Eric Saunders], gehört, der auf Adelsö [in der Nähe von Boulder Harbor] lebt. Er hat seine eigene Taucherglocke gebaut, um die Tiere im Mälarsee zu erforschen.
- Ein Charakter hat gehört, dass es große Maschinen unten auf dem Grund gibt, tief im Wasser vor Sång-Säby [Boulder Beach].

COUNTDOWN

1. Gerüchte über den Schnorchelvorfall des Konfirmationslagers werden in den Nachrichten als Einbildung abgetan. Der Schatten, den einige Schüler gemeint gesehen zu haben war vermutlich nur ein großer Fischschwarm, so die Küstenwache.
2. Zwei Fischer stoßen mit etwas zusammen, als sie auf ihrem Boot sind, und beginnen, mit Wasser vollzulaufen. Auf der Karte des Gebiets ist keine Untiefe vermerkt.
3. Nina und Niclas stehlen Tauchausrustung, die sie im Bootshaus verstecken.
4. Maria Nilsson [Mary Nielsen] wird noch nervöser. Jemand beobachtet sie bei einem Streit mit den Gran [Bailey]-Zwillingen, und sie scheint Angst zu haben.
5. Nina und Niclas stehlen Fische und Schalentiere vom Fischwagen vor dem Lebensmittelladen. Sie müssen einen zunehmend unruhigen Timmeus im Bootshaus füttern, damit die Raubechse nicht andere angreift und Aufmerksamkeit erregt.
6. Maria Nilsson [Mary Nielsen] verschwindet, als sie und einige andere Teenager am Strand von Långtar-

men [Boulder Beach] schwimmen. Sie war im Begriff, zur Polizei zu gehen, als Niclas Timmeus auf sie hetzte.

7. Das Architektenpaar, die Tranströms [Turners], überraschen die Gran [Bailey]-Zwillinge, als sie gerade die räuberische Echse im Bootshaus füttern. Sie werden ins Wasser gestoßen und verschwinden.
8. Der Meeresbiologe Erik Sandrén [Eric Saunders] hat seine Taucherglocke vollendet, die jedoch in der nächsten Nacht (von Niclas) sabotiert wird. Er will nicht, dass jemand sich im Wasser umsieht.
9. Niclas hinterlässt einen anonymen Tipp und lockt die ermittelnde Polizei erfolgreich auf ein Boot, um Timmeus auf sie zu hetzen. Doch die Echse ist nicht so gut abgerichtet, wie er dachte, und auch Niclas wird gefangen und in die Kuppel geschleppt ...

KONFRONTATION

Du entscheidest, ob die Vermissten tatsächlich von Timmeus gefressen wurden oder ob sie gefangen genommen und in die letzte intakte Unterwasserkuppel gebracht wurden. Die Kuppel ist halb voll Wasser, aber ihre oberste Etage enthält genügend Luft (die sie durch die letzte funktionstüchtige Belüftungseinheit in der Anlage erhalten), was sie zu einer Art Unterwasserhöhle macht. Eine seit den 70ern mit Algen bedeckte Bürolandschaft und eine kleine Küche mit Propangasherd sind alles, was noch übrig ist. Hier befinden sich entweder die Überreste der verschlungenen Leichen oder eine Gruppe verängstigter Gefangener, die um ihr Leben bangen. Wenn du einen Deus Ex Machina brauchst, kann Meeresbiologe Erik [Eric] die treibende Kraft sein, indem er nach unten taucht. Dann entdeckt er den mysteriösen Käfig und beschließt, seine Herkunft zu erforschen.

TIMMEUS

Timmeus, oder „Tim“, ist eine **GEFÄHRLICHE BESTIE** 2 – ein Unterwasserraubtier der Art *Pliosaurus* funkei aus der späten Jurazeit, die aufgrund von Teleportation mittels einer riesigen Echokugel in den Gewässern des Mälarsees [Lake Mead] landete. Das fast ausgewachsene Weibchen ist 12 Meter lang, mit gefleckter grauer **DICKER HAUT** 3. Ihr Maul voller scharfer Zähne ist groß genug, um einen ausgewachsenen Mann am Stück zu verschlingen, mit einem **ZERMALMENDEN BISS** 3, um ein Vielfaches stärker als der eines *Tyrannosaurus Rex*. Während sie heranwuchs, konkurrierte sie mit ihren vier Geschwistern um die Stellung als beste und verstohlenste Jägerin in der Gruppe. Sie ist relativ intelligent und ließ sich von



Nina und Niclas im Austausch für Futter abrichten, doch dies ist eine unsichere Beziehung, die auseinanderzubrechen droht, sollte sie gestresst, bedroht oder zu hungrig werden.

NINA UND NICLAS GRAN [BAILEY]

„Du kannst nicht zur Polizei gehen! Tim würde niemandem wehtun. Sie tut, was ich sage.“

Sowohl Nina als auch Niclas aus Klasse 9B sind mit ihren dunklen, schrägen Stirnfransen und der blassen Haut die Inbegriffe von Emos. Nina trägt oft einen schwarzen Kord-Overall, ihre Taschen voller Filmmagazine oder Sammelkarten von Schauspielern. Sie steht auf schwarzen Lippenstift und das weiß-grau gestreifte T-Shirt, das sie wie eine Figur aus einem alten schwarz-weißen Gefängnisfilm aussehen lässt (der auch tatsächlich eines ihrer Hobbys als Film-Nerd ist). Niclas trägt stattdessen ein weißes T-Shirt mit „Der Weiße Hai“-Motiv, hochgekrempelten Ärmeln und schwarzen Stahlstiefeln, um besonders taff auszusehen. Er wirft ständig seinen Kopf zu Seite, um den Pony aus seinen Augen zu bekommen. Beide Zwillinge hängen oft mit ihrer kitschigen Freundin Maria [Maria] herum, obwohl sie mit sich selbst als ihrer Gesellschaft mindestens genauso zufrieden sind. Niclas scheint derjenige zu sein, der für die Gruppe entscheidet und die anderen dazu bringt, ihm zu gehorchen. In Wirklichkeit ist er ziemlich schwach, und es ist oft Nina, welche die Bande bei ihren Raubzügen und Raufereien anführt.

EXTRALEBEN

Auf einem Feld, in der Mitte von Svartsjölandskapet [unweit von Hemenway Park] ragt ein einsames Betonfundament mit einer dicken Metallluke aus dem Boden. Kinder und Teenager spielen meist „König des Hügels“ auf der Betonplattform oder tun so, als befänden sie sich verloren in einem einsamen Boot, das von einem riesigen Ozean umgeben ist, oder dass der Boden aus Lava ist! Doch manchmal geschehen an der Luke seltsame Dinge. Zurückgelassene Gegenstände verschwinden und erscheinen wieder an anderen Orten, und Johan aus der 3A sagt, einmal sei er auf der Luke eingeschlafen und zu Hause in seinem Bett wieder aufgewacht, einen Tag bevor er überhaupt dorthin ging!



DIE WAHRHEIT

Die Luke ist verschlossen. Hinter dem dicken Metall befindet sich ein Betonrohr und eine metallene Leiter, die hinunter bis zu einer kleinen Tür führt. Dahinter befindet sich eine geheimnisvolle Maschine. Sie wurde von einem alten FOA [DART]-Forscher konstruiert, der Ende der 60er Jahre aufs Land zog und begann, seinen eigenen Bunker zu graben. Alle sagten, er sei verrückt, doch in diesem Bunker baute er eine kleine, tragbare Zeitmaschine, ohne auch nur einen Gedanken an die Folgen zu verschwenden. Nun ist der Bunker verlassen. Er besteht aus einem einzelnen Raum, in dem es einen Schreibtisch, eine Uhr mit einem winzigen grünen Knopf um den Arm eines abgemagerten Skeletts, einen Strauß lebendiger Blumen, das Foto einer Südseeinsel mit Palmen sowie drei Dosen Topschinken und Ananas gibt. In der Mitte des Tisches befindet sich eine kleine Box mit einem großen roten Knopf. Auf der Box liegt ein Zettel, auf dem steht: „Drücken! Oder doch nicht?“

Durch Drücken der roten Taste wird der Raum (mitsamt der Luke darüber) in seinem aktuellen Zustand gespeichert. Wenn der Benutzer der Armbanduhr später den grünen Knopf drückt, wird die Zeit zurückgedreht und jeder, der im Raum war, kehrt dorthin zurück, als wäre nichts geschehen. Doch das Leben der Menschen wird nicht zurückgesetzt. Ihre Situation än-



dert sich nicht. Sie erinnern sich, was passiert ist. Und tatsächlich altern sie jedes Mal ein wenig. Die Zeitmaschine ist instabil, etwas, das ihr Erfinder nie vollständig beheben konnte. Jedes Mal, wenn sie verwendet wird, gehen Dinge kaputt, der Bunker zerfällt ein klein wenig mehr, das Foto vergilbt vor Mehltau, die Blüten welken schneller, das Essen verdirbt innerhalb weniger Minuten. Es ist, als versuche die Zeit aufzuholen, und schließlich kann es dazu führen, dass die Zeitblase zusammenbricht.

AUFHÄNGER

Verwebe das Szenario mit Alltagsszenen und anderen Ereignissen, auf welche die Kinder außerhalb dieses speziellen Mysteriums reagieren oder die sie bewältigen müssen – Schultage, sich wiederholende Schikane oder etwas Schreckliches, das in der Familie eines Charakters passiert, jemand, der erkrankt, verletzt wird oder stirbt.

- Die Kinder spielen oft an der Luke.
- Ein Kind hat gehört, dass es einigen älteren Teenagern gelungen sei, die Luke zu öffnen und dass es dort unten einen Schatz gebe.
- Einige der Kinder glauben, Dinge auf der Luke vergessen zu haben, doch dann finden sie die verlorenen Gegenstände zu Hause wieder.

GEGENSPIELER-COUNTDOWN

Jedes Mal, wenn ein Kind die Zeitmaschine benutzt, wird alles zurückgesetzt, doch der Verfall beschleunigt sich, bis der ganze Ort plötzlich kollabiert. Bei jeder Anwendung altern die Charaktere zusätzlich um zwei Monate, mit allem, was dazu gehört, wie Frisur, schrumpfende Kleidung, kleiner werdende Schuhe und so weiter:

1. Einige der Blüten haben innerhalb weniger Minuten mehrere Blütenblätter verloren.
2. Der Blumenstrauß verdorrt und die Futterdosen beginnen sich zu wölben.
3. Der Blumenstrauß zerfällt, die Futterdosen explodieren nacheinander und das Foto beginnt zu vergilben.
4. Der Strauß wird zu Staub und die Konserven zerfallen, während das Foto von gelb-grünem Pilz aufgefressen zu werden scheint. Die Kleidung des Skeletts wird so spröde wie Papier. Risse beginnen in den Betonwänden zu erscheinen, und die Luke lässt sich immer schwieriger öffnen und schließen.
5. Alles Organische löst sich in einer Staubwolke auf. Würmer kriechen in der explodierten und verrottenden Nahrung herum. Das Skelett fällt auseinander, und Betonteile fallen von der Decke. Alles knarrt alarmierend, und plötzlich beginnt der Bunker in sich zusammenzustürzen. Auf dem Weg nach draußen sind die Sprossen auf der Leiter und die Luke oben fast vollständig durchgerostet.

07

DIE 80ER UND 90ER	93
FRAGEN	93
DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM	94
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS	96
SCHAUPLÄTZE	97
NSC UND KREATUREN	98



DIE MYSTERIEN-MASCHINE

Liebes Tagebuch. Heute sind wir wieder nach Ölsta gefahren. Wir haben O'boy getrunken und Brötchen gegessen, die Johans Großmutter gebacken hatte, und Lisa hat uns erzählt, wie sie den Feuerlevel in Welt sieben geschafft hat. Sie ist so gut in Spielen – ich will das auch sein. Nach den Brötchen ist dasselbe passiert wie letzte Woche. Die Tür wurde aufgemacht. Johan wollte, dass wir runtergehen, aber ich hatte wirklich Angst. Schon wieder. Es tat mir in den Ohren weh und etwas hat im Dunkeln geflüstert. Johan hat angefangen, zu sticheln und mich zu schubsen, bis ich geweint habe. Aber dann hat Lisa gesagt: Aufhören, lass meine Freundin in Ruhe! Er entschuldigte sich und dann sind wir wieder nach Hause gefahren. Ohne was zu sagen. Nächsten Samstag werde ich kein Feigling mehr sein – dann werde ich sehen, was im Ölsta-Loch ist!



RIKSENERGI



In der Welt des Loops verbindet sich Entdeckerfreude mit warmherziger Freundschaft und den Routinen der Erwachsenenwelt. Gemeinsam bilden fantastische und alltägliche Komponenten die Bausteine für ein Mysterium. Dieses Kapitel enthält Vorschläge für Komponenten und Strukturen, die du und deine Spielergruppe verwenden könnt, um eure eigene Mysterienlandschaft oder Szenarien zu erstellen. Die Tabellen und der Text sollten als Inspiration dienen. Du kannst sie nach Belieben ändern oder deine eigenen Elemente hinzufügen. Es ist dein Abenteuer!

DIE 80ER UND 90ER

Die Tabellen können verwendet werden, um Mysterien sowohl für *Tales from the Loop* als auch für *Things from the Flood* zu erschaffen. Du wählst, welche Atmosphäre und Bedrohungsstufe zu deinem Spielstil und deiner Spielergruppe passen – ob sie neugierige Kinder am Loop der 80er Jahre spielen wollen, oder Teenager, die in den grauen

Vororten der 90er nach der Wahrheit suchen. Im Allgemeinen verwendet Erstes eher unbeschwerde Mysterien und weniger gefährliche Antagonisten, während sich Letzteres mit tiefergehenden Elementen des Horrors und gesellschaftlicher Bedrohungen beschäftigt.

FRAGEN

Um den Kern deines Mysteriums zu erschaffen, hilft es, eine Reihe von Fragen zu stellen und sie dann mit Hilfe der Tabellen oder deiner eigenen Inspiration zu beantworten. Gestalte die Struktur entsprechend der Anleitung in Kapitel 6 – „Das Mysterium“ im Regelbuch für *Tales from the Loop*.

- Was ist geschehen oder wird geschehen?
- Wer oder was steckt hinter den Ereignissen?
- Welche anderen Faktoren beeinflussen die Fähigkeit der Kinder, das Mysterium zu lösen?
- Wie sind die Gesellschaft und die Menschen rund um die Kinder davon betroffen?

WÜRFELN

Die Tabellen der Mysterienmaschine verwenden einen oder zwei sechsseitige Würfel. Wenn zwei Würfel (ein W66) geworfen werden, zählt ein Würfel als die Zehnerstelle und der andere als die Einerstelle. Dies führt zu 36 Ergebnissen. In einigen Fällen hat eine Tabelle mehrere Spalten. In diesen Fällen wählst du selbst aus, welches Ergebnis welcher Spalte oder Spalten du verwenden möchtest. Wenn du mit dem Ergebnis nicht zufrieden bist, würfle noch einmal oder denke dir selbst etwas aus.



RIKSENERGI

- Welche Gerüchte, die die Kinder in das Szenario einführen können, haben bereits begonnen, sich herumzusprechen?
- Welche Hinweise sind der Schlüssel zur Lösung des Mysteriums?
- Was muss getan werden, um den Antagonisten des Mysteriums zu entdecken oder zu besiegen?

DER ANTAGONIST

W6	1. Mensch	2. Tier	3. Natur	4. Maschine	5. Künstliche Intelligenz	6. Kreatur
1	besessener Forscher	Insekten	giftige Pflanzen	schwebende Turbine	Cyborg	prähistorisches Tier
2	versklavter Diener	jagendes Raubtier	intelligente Pflanzen	Mast oder Antenne	Computervirus	lebende Tote
3	verwirrter Wohltäter	verängstigte Weidetiere	fleischfressende Pflanzen	unterirdische Maschine	Nanoroboter	mythisches Ungeheuer
4	kalter Strategie	Reptilien am falschen Ort	rasch wuchern-des Unkraut	schwebende Plattform	selbstausbalancierender Roboter	bioinfizierte Technologie
5	psychotisches Opfer	Gruppe kleiner Schädlinge	umschlingende Ranken	Echokugel oder Würfel	Supercomputer	paranormale Wesenheit
6	leidenschaftlicher Künstler	Wildvögel	Pilzsporen oder Pollen	vibrierende Ringe	Schwarm bewusstsein	Aliens

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM

Das Szenario ist um einen Kern der Wahrheit strukturiert, der für die Kinder nicht sofort ersichtlich ist. Geheimnisse, Gerüchte und Hinweise erschaffen das Mysterium. Einige Schauplätze und Ereignisse führen zu falschen Schlussfolgerungen, und selbst wenn die Hinweise immer zur nächsten Szene führen sollten, sollten sie das Geheimnis nicht vorzeitig entdecken. Der letzte Akt soll zu einer großen Offenbarung und vorzugsweise zu einer Konfrontation mit dem Antagonisten des Mysteriums führen.

DER ANTAGONIST

Beginne damit, herauszufinden, was sich hinter dem Mysterium verbirgt. Wer oder was befindet sich im Zentrum von allem und ist die Macht, deren Aktionen die Welt um die Kinder herum verändern wird? Das Abenteuer entsteht um die Person, den Gegenstand, die Maschine oder die Kreatur. Würf einen Würfel oder wähle eine Kategorie aus.

TREIBENDE KRAFT ODER INSTINKT

Der Antagonist sollte ein bestimmtes Ziel haben. Durch diese treibende Kraft kann man verstehen, wie der Antagonist handelt, wenn es sich dabei um eine denkende Kreatur oder Wesenheit handelt. Das Verhalten wird dann von einem vorgegebenen Plan oder der Reaktion auf starke Emotionen bestimmt. Es ist auch möglich, dass der Antagonist eine Maschine, ein Tier oder ein natürliches Phänomen ist, und daher seine Handlungen höchstwahrscheinlich aus der Programmierung oder angeborenen Instinkten resultieren. Würf auf die Tabelle unten oder suche dir etwas aus, das deinen Antagonisten inspiriert:



RIKSENERGI

VERHALTEN DES ANTAGONISTEN

W66	Treibende Kraft	Instinkt
11	Ruhm	Blutdurst
12	einen Feind besiegen	tiefe Trauer
13	eine neue Familie bilden	die eigene Herde wiederfinden
14	von jemandem angebetet werden	Flucht
15	Anerkennung	Vernichtung einer Bedrohung
16	Blinde Wut	Reproduktion
21	einen Seelenverwandten finden	Verwechslung
22	für eine bessere Welt	sich verständlich machen
23	Reichtum	verborgen bleiben
24	Rache	gesund bleiben
25	einen Freund finden	Verbündete finden
26	den Weg nach Hause finden	der Nervenkitzel der Jagd
31	Hilfe für jemanden in Not	sich allein durchschlagen
32	hört Stimmen	etwas/jemanden kopieren
33	bedroht oder erpresst	korrupt oder infiziert
34	Informationen sammeln	die Nachkommenschaft lehren
35	sich gebraucht fühlen	die eigene Herde anführen
36	Kontrolle	Verspieltheit
41	angeführt von einem höheren Wesen	dem Tode nahe
42	Widerstand gegen Gegner	Überleben
43	Neugier	Parasit
44	unerwiderte Liebe	Angst
45	unheilbare Krankheit	Nahrung sammeln
46	von etwas übernommen worden	Stärke sammeln
51	Wiedergeburt	Selbstverteidigung
52	Perfektionismus	selbstschädigend
53	Prophezeiung	Erschaffen eines Nests
54	eine Apokalypse herbeiführen	die eigene Gruppe schützen
55	eine Heimat schaffen	das eigene Territorium schützen
56	Erschaffen	Hilfe suchen
61	einen Verwandten schützen	Ausbreitung
62	sich einpassen	Hunger stillen
63	Suche nach Antworten	Status und Rang
64	auf der Suche nach Spannung	Symbiose
65	Weltherrschaft	verwandeln
66	jemanden den eigenen Wert beweisen	Auslöschung

PHÄNOMENE

Sobald du festgelegt hast, wer der Antagonist ist und was sie/ihn/es antreibt, ist es an der Zeit, herauszufinden, welche Phänomene und Veränderungen aufgrund des Verhaltens oder der direkten Präsenz des Antagonisten auftreten. Diese Phänomene sind in zwei Kategorien unterteilt – mysteriöse Ereignisse und unnatürliche Veränderungen in der Gesellschaft und den Menschen um die Charaktere herum. Entweder würfelst du einmal, wählst eine Kategorie aus und stellst dieses Phänomen besonders in den Vordergrund des Mysteriums, oder du würfelst für zwei verschiedene Phänomene, die miteinander interagieren oder Schritt für Schritt, etwa durch einen Countdown, im Mysterium enthüllt werden.

DIE GRUNDKOMPONENTEN DES MYSTERIUMS

W66	Ereignisse	gesellschaftliche Veränderungen
11	veränderte Schwerkraft	allergische Reaktionen
12	eine weitere Dimension	kybernetische Implantate
13	sprudelndes Wasser	Doping
14	tote Tiere	Drogenhandel
15	elektrische Entladungen	Doppelgänger
16	Explosionen	ein großer Schatz
21	herabgestürzter Meteorit	falsche Identität
22	ferngesteuert	Fluch
23	vergiftetes Wasser	Verteidigungssystem
24	Geysir	verschwundene Personen/Dinge
25	Genmanipulation	geheime Militärübung
26	Insektenplage	Hypnose
31	Erdbeben	Einbruch und Diebstahl
32	chemische Substanz	Infiltration
33	Klonen	Kannibalismus
34	Kältezauber	Entführung
35	Funkwellensteuerung	kollektiver Gedächtnisverlust
36	jemand/etwas wird geschrumpft	kopiertes Verhalten
41	Levitation	Lichtempfindlichkeit
42	Wolkenformationen	medizinische Tests
43	Mutation	Mobbing
44	mysteriöses Artefakt	Mord
45	Funksignale	Narkolepsie
46	Nordlicht	Unsterblichkeit
51	unnatürlicher Sturm	übernatürliche Kräfte
52	Unsichtbarkeit	Persönlichkeitsdiebstahl
53	Flut	riskante Experimente
54	Strahlung	Träume werden wahr
55	Verschiebung des Magnetfeldes	Infektionskrankheiten



BETEILIGUNG

Die Beteiligung von Organisationen kann alles sein, von bewusster Beeinflussung bis hin zu ahnungslosen Opfern.

Diese Beteiligung ist etwas, das die Mitglieder der Organisation bei einer Konfrontation mit den Kindern entweder versuchen zu verheimlichen oder mit dem sie ehrlich sind.

- **VERANTWORTLICH** – Sie stehen hinter dem Experiment und haben durch ihr Handeln den Antagonisten erst dazu gebracht, seine Ziele zu verfolgen, oder haben die entstandenen Phänomene selbst herbeigeführt.
- **UNTERSUCHUNG** – Sie können teilweise verantwortlich oder diejenigen sein, die es entdeckt haben, doch das Problem ist, dass die Organisation nicht wirklich versteht, was vor sich geht und versucht, mehr Daten zu sammeln.
- **ZUM SCHWEIGEN BRINGEN** – Ob sie nun verantwortlich sind oder nicht, sie wollen nicht, dass die Wahrheit durchsickert. Sie schützen ihre Geheimnisse um jeden Preis, und die Zusammenarbeit mit den Kindern ist nur möglich, wenn die Kinder dabei helfen, das Mysterium geheim zu halten.
- **ÜBERWACHUNG** – Sie versuchen, die Kontrolle über das Mysterium zu behalten. Obwohl seine gegenwärtige Phase akzeptabel sein mag, behalten sie die Ereignisse genau im Auge und sorgen dafür, dass nichts Unvorhersehbareres oder Unkontrollierbareres geschieht.
- **VERURSACHER** – Durch irgendeine Form von Unfall oder Irrtum ist es die direkte Schuld der Organisation, dass die Phänomene entstanden sind. Sie sind jedoch möglicherweise nicht bereit, es sich einzugehen. Vielleicht ist das der Kern des Mysteriums, den die Kinder enthüllen müssen.
- **AHNUNGSLOS** – Etwas ist schief gelaufen, doch bisher sind sie weder betroffen noch haben sie das Problem entdeckt. Sie können sogar an ihre eigenen Erklärungen glauben. Hier kann ein Kind sie über das Mysterium informieren, woraufhin sie möglicherweise zu Partnern werden.

W66	Ereignisse	gesellschaftliche Veränderungen
56	Waldbrand	Spionage
61	angehaltene Zeit	gespenstische Manifestationen
62	dichter Nebel oder Gas	Gedankenlesen
63	Teleportation	Stille
64	Zeitreisen	Meidung eines Ortes
65	Hitzewelle	Erpressung
66	Ruhe	urbane Legende

ORGANISIERTE BEDROHUNG

Wenn du auch den Aspekt der Verschwörung weiter ausbauen willst, kannst du eine Organisation und ihre Untergebenen entweder den Grund für das Mysterium oder eine aktive Kraft bei ihrer Untersuchung und Sicherung sein lassen. Es kann eine dritte Partei sein, die sich entweder als Partner oder Gegner der Kinder entpuppt. Durch die Beteiligung der Organisation erhältst du als Spielleiterin einen weiteren aktiven Teilnehmer, der die Handlung deines Szenarios vorantreibt. Würfle jeweils zweimal für jede Spalte oder suche dir etwas aus:

BEISPIELE FÜR BETEILIGTE ORGANISATIONEN

W6	Organisation	Beteiligung
1	ausländische Macht	verantwortlich
2	Sekte oder Kult	Untersuchung
3	Riksenergi [DARPA]	zum Schweigen bringen
4	FOA [DART]	Überwachung
5	Militär oder Polizei	Verursacher
6	übernatürliche Kräfte	ahnungslos

EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS

Wenn die Grundlagen entschieden sind, ist es an der Zeit, dass du die Atmosphäre des Mysteriums festlegst. Es geht vor allem darum, wie du als Spielleiterin die Hinweise und Gerüchte präsentierst, die auf dem Weg der Spieler gestreut werden. Welchem Genre soll dein Mysterium angehören? Auf welche Weise möchtest du deine Spieler auf neue Szenen stoßen lassen? Dies ist besonders wichtig in der einleitenden Szene und den anfänglichen Alltagsszenen der Kinder, gibt aber auch den Ton für die mögliche Konfrontation bzw. den Showdown am Ende des Mysteriums vor. Würfle einmal auf jede Spalte der nebenstehenden Tabelle, und verwende alle drei Ergebnisse, um dein Mysterium zu gestalten:



GENRE DES Szenarios

W6 Genre mit Einführung und Konfrontation
1	Detektiv, Mystery	„Der Detektivclub“ – Ermittlungen	„Die Verhaftung“ – Enthüllung
2	Abenteuer, Detektiv	„Die Abenteuerlustigen“ – Abenteuer	„Gestärkt“ – Angst überwinden
3	Drama, Noir	„Die Wissbegierigen“ – Enthüllung	„Die Wahrheit“ – Wissensdurst
4	Abenteuer, Mystery	„Archäologen“ – Entdeckung	„Sammlung“ – Den Preis zur Schau stellen
5	Action, Thriller	„Die Retter“ – Heldenamt	„Dankbarkeit“ – Wertschätzung
6	Horror, Thriller	„In den Klauen des Schreckens“ – Angst	„Leben“ – Überleben

ERSTE ANDEUTUNGEN

Bei der Einführung der ersten Szene und in den ersten Alltagsszenen der Kinder kann die Spielleiterin Gerüchte und Verdächtigungen säen, welche die Kinder bereits gehört haben. Diese können als Aufhänger für die erste Sze-

ne des Mysteriums fungieren und der Gruppe eine erste Richtung vorgeben, bis eindeutigere Hinweise gefunden werden. Du entscheidest selbst, wie viel Wahres an diesen Gerüchten ist:

EINLEITENDE HINWEISE ÜBER ...

W6	1 ... Menschen	2 ... Tiere	3 ... Kreaturen	4 ... Eindrücke	5 ... Dinge	6 ... Ereignisse
1	prahlende Kinder	verändertes Herdenverhalten	Monster auf der Pirsch	seltsame Lichter	Überreste von Zelt/Lager	übernatürliche Kräfte
2	panische Jugendliche	verängstigte Tiere	Aliens	seltsame Geräusche	geladene Waffe	Prophezeiung
3	Geheimoperation	aggressive Tiere	etwas aus einem Horrorfilm	ein scharfer Geruch	verlorene Werkzeuge	Krankheit
4	nächtliche Spaziergänge	verschwundene Haustiere	Geister	Gehör ist blockiert	fehlende Maschinenteile	fliegende Objekte
5	Einbruchswelle	sprechende Tiere	Märchenfigur	metallischer Geschmack im Mund	Kiste mit Geld	Stromausfall
6	neue Arbeitsaufgaben	tote Tiere	lebendiges Spielzeug	Halluzinationen	geheimnisvolles Buch	Funkstörungen

SCHAUPLÄTZE

Das Mysterium folgt einer Spur von Hinweisen und Ärger durch zahlreiche alltägliche oder außergewöhnliche Orte, bevor es das Ende erreicht. Bestimme schon im Vorfeld den Schauplatz für die Einführungsszene des Szenarios, und lass dann die Hinweise zu zwei bis vier neuen Schauplätzen führen, welche die Spieler dann auf den letzten Abschnitt und die Konfrontation/den Showdown verweisen. Verwende die folgende Tabelle, und überlege dir, welche Hinweise wo platziert werden könnten:

BEISPIELE FÜR SCHAUPLÄTZE

W6	... drinnen	... draußen
11	Altersheim	Baggersee
12	Spielhalle	Bootsanleger
13	Tankstelle	Wildblumenwiese oder Pferdeweide
14	Bibliothek	jenseits des Zauns und der Kameras
15	Feuer- oder Polizeiwache	Baustelle





W66	... drinnen	... draußen
16	leeres Grundstück	Staudamm
21	ein Boot an Land	gesperrte Straße
22	verlassener Lkw	windiges Wüstenplateau oder Klippe
23	baufälliges Bootshaus	schlammiges Feld
24	altes Geheimversteck	dichter Wald
25	verschlossene Garage	alter Baum
26	rostiges Wrack	abgesperrtes Militärgebiet
31	großes Haus	großes Gewächshaus
32	Steuerkasten	Landebahn eines Fliegerclubs
33	Fabrik	in einer geheimen Höhle
34	Kiosk oder Restaurant	großer Steinbruch oder Kiesgrube
35	Hühnerstall oder Hundezwinger	in einem Sumpf/See
36	Wohnmobil oder Wohnwagen	in einem großen Fluss
41	verlassenes Haus	in Abwassertunneln
42	Tor zum Loop	auf einem Friedhof
43	Ein Rübenkeller	entlang der Schienen
44	Kühlraum	Spielplatz
45	Kirche	am Grund einer Schlucht
46	Labor	auf dem Meeresboden/Seegrund
51	Lagerhaus	Waldhain am Bach
52	Scheune	Schulhof
53	Schule	Schrottplatz
54	ein Heim	in den Ringen des Loops
55	Schwimmbad	Markierungsstein
56	Tattoo-Studio	Dorfplatz
61	Baumhaus	Garten eines Gärtners
62	Erfinderwerkstatt	unter dem Brückenstütz-pfeiler
63	Jugendherberge	oben auf dem Hügel
64	Wasserturm	am Ufer eines Gewässers
65	Videothek	am Funkturm
66	Dachboden	Hausgarten

NSC UND KREATUREN

Schließlich muss das Mysterium noch mit einigen interessanten Charakteren oder nahen Verwandten der Kinder bevölkert werden. In einigen Fällen kann es auch um verschiedene Arten von Kreaturen oder Wesenheiten gehen, die nicht wirklich in den Bereich gewöhnlicher NSC fallen. In diesen Fällen werden am Ende dieses Kapitels Beispiele typischer Kreaturen aufgeführt.

NAMEN IN DEN 80ERN UND 90ERN

Vornamen ändern sich im Laufe der Jahrzehnte, vor allem aufgrund gesellschaftlicher Veränderungen, wie etwa berühmte Personen, Trends oder zyklisch wiederkehrende Namen von Verwandten. Auch unterscheiden sich die Namen in dieser Zeit stärker als heute zwischen den schwedischen und amerikanischen Loops – vor allem, weil die beiden Seiten vor der Jahrtausendwende und der Ausbreitung des Internets viel weniger Informationsaustausch betrieben.

BEWOHNER DER MÄLARINSELN

Die schwedischen Kinder der 80er und 90er Jahre wurden während des radikalen Wandels der 70er geboren. Der Sozialismus und die Umweltbewegung waren einflussreiche Kräfte in der Gesellschaft, und Demonstrationen gegen Militärjuntas und Diktaturen waren an der Tagesordnung. Die Eltern selbst wiederum wuchsen in den optimistischen 50er Jahren der Nachkriegszeit auf. Sie waren die Generation, die es immer besser hatte als ihre Eltern, in einer zunehmend stabilen Gesellschaft. Trotz einiger Rezessionen hatten sie die Möglichkeit, Karriere zu machen, Bildung führte immer zu Arbeitsplätzen, und sie erreichten einen höheren Lebensstandard durch das Wachstum des Millionenprogramms in den zunehmend modernisierten Vororten. Einige Namen waren so tief verwurzelt, dass sie über die Generationen weitergegeben wurden, während andere ersetzt wurden:

[BEWOHNER VON BOULDER CITY]

Die Kinder, die in den 80er Jahren aufwuchsen, wurden im Schatten der Mondlandung und des Kampfes für Bürgerrechte in der amerikanischen Gesellschaft geboren. Der anhaltende Vietnamkrieg und Präsident Nixons Entscheidung, in Kambodscha einzumarschieren, führten zu Demonstrationen und Unruhen, welche die Vereinigten Staaten schließlich zwangen, sich aus dem Krieg zurückzuziehen. Wachsende Inflation und Arbeitslosigkeit erschwerten den Eltern in den 70er Jahren das Leben, und Zynismus ersetzte die optimistischen Ideale der 50er und 60er.

NAMEN VON KINDERN UND ERWACHSENEN IN SCHWEDEN

W66	Mädchen	Jungen	Frauen	Männer	Nachname
11	Anette	Anders	Agneta	Åke	Andersson
12	Ann, Anna	Andreas	Anita	Anders	Backman
13	Annika	Daniel	Ann-Marie	Bengt	Bengtsson
14	Camilla	David	Barbro	Bert	Berg
15	Cecilia	Erik	Berit	Bear	Bergkvist
16	Charlotte	Fredrik	Birgitta	Bo	Björk
21	Christina	Göran	Britt	Bror	Dahl
22	Elisabeth	Håkan	Britt-Marie	Christer	Ekman
23	Erika	Hans	Christina	Evert	Ekström
24	Eva	Henrik	Doris	Göran	Englund
25	Gunilla	Jakob	Elisabeth	Göte	Franzén
26	Helena, Hanna	Jesper	Eva	Gunnar	Fredriksson
31	Jeanette	Joakim	Eva-Britt	Håkan	Haglund
32	Jessika	Johan	Gertrud	Henrik	Hagström
33	Johanna	Jonas	Gun	Jan-Erik	Hedberg
34	Karin	Karl	Gunilla	Kjell, Kjell-Åke	Hellström
35	Kristina, Katarina	Lars	Gunnel	Krister	Holm
36	Lena	Magnus	Inga	Kurt	Isaksson
41	Linda	Markus	Inger	Lars	Jansson
42	Lotta, Lotten	Martin	Ingrid	Lars-Erik	Johansson
43	Malin	Mats	Katarina	Leif	Karlsson
44	Margareta	Mattias	Kerstin	Lennart	Lindberg
45	Maria, Marie	Mikael	Laila	Mats	Lindström
46	Martina	Niklas	Lena	Niklas	Malm
51	Monika	Ola	Lisbeth	Olle	Näslund
52	Nina	Örjan	Maj-Britt	Olof	Nyman
53	Pernilla	Patrik	Margareta	Ove	Olsson
54	Petra	Per	Marianne	Patrik	Pålsson
55	Pia	Peter	Marita	Per-Erik	Rosén
56	Sandra	Pontus	Maud	Peter	Sjöberg
61	Sara	Rickard	Mona	Roland	Strand
62	Sofia, Sofie	Ronny	Monica	Rune	Sundberg
63	Susanne	Stefan	Siv	Stefan	Svensson
64	Therese	Tobias	Solveig	Sture	Viklund
65	Ulrika	Tomas	Viola	Tage	Wallin
66	Yvonne	Ulf	Viviann	Tord	Westerlund

NAMEN VON KINDERN UND ERWACHSENEN IN DEN USA

W66	Mädchen	Jungen	Frauen	Männer	Nachname
11	Amanda	Aaron	Ann	Arthur	Adams
12	Bernstein	Andrew	Barbara	Billy	Allen
13	Amy	Anthony	Betty	Carl	Anderson
14	Andrea	Benjamin	Beverly	Chris	Brown
15	Angela	Brandon	Bonnie	Daniel	Castillo
16	April	Brian	Brenda	David	Clark
21	Christina	Charles	Carol, Carolyn	Dennis	Davis
22	Crystal	Christopher	Diane	Donald	Flores
23	Danielle	Daniel	Donna	Douglas	Garcia
24	Dawn	David	Dorothy	Edward	Gonzalez
25	Elizabeth	Eric	Elizabeth	Frank	Green
26	Erin	Jacob	Frances	Gary	Hall
31	Heather	James	Gloria	George	Harris
32	Jamie	Jason	Helen	Gerald	Hernandez
33	Jennifer	Jeffrey	Janet	Harold	Hill
34	Jessica	Jeremy	Jean, Joan	Henry	Jackson
35	Julie	John	Joyce	Jack	Jensen
36	Kelly	Joseph	Judith, Judy	Jerry	Johnson
41	Kimberly	Joshua	Karen	John	Jones
42	Laura	Justin	Kathleen	Larry	King
43	Lisa	Kenneth	Linda	Lawrence	Lee
44	Mary	Kevin	Margaret	Michael	Lewis
45	Melissa	Mark	Marilyn	Paul	Lopez
46	Michelle	Matthew	Martha	Raymond	Martin
51	Misty	Michael	Mary	Richard	Miller
52	Nicole	Paul	Nancy	Robert	Moore
53	Patricia	Richard	Patricia	Roger	Robinson
54	Rebecca	Robert	Peggy	Ronald	Scott
55	Sarah	Ryan	Phyllis	Roy	Smith
56	Shannon	Scott	Ruth	Stanley	Taylor
61	Stacey	Shawn	Sally	Steven	Walker
62	Stacy	Steven	Sandra	Terry	White
63	Stephanie	Thomas	Sharon	Thomas	Williams
64	Tiffany	Timothy	Shirley	Walter	Wilson
65	Tina	Travis	Susan	Wayne	Wright
66	Wendy	William	Virginia	William, Willie	Young

PERSÖNLICHKEIT

NSC zeichnen sich durch ihre ureigenen Merkmale aus. Besondere NSC haben auch ein oder mehrere Sonderattribute/Sonderfähigkeiten mit einem Wert von 2 oder 3.

Wenn sie im Zuge von Ärger Gegner sind, erhöhen diese Werte in relevanten Situationen die Schwierigkeit der Würfe der Kinder. Wenn ein NSC stattdessen ein Kontakt oder Freund der Kinder wird, kann sein Sonderattribut/

seine Sonderfähigkeit als Gegenstandsbonus von +2 oder +3 genutzt werden. Bei einem NSC, der einem Kind hilft, allerdings kein relevantes Sonderattribut/Sonderfähigkeit hat, beträgt der Bonus +1.

Würfle die Persönlichkeitseigenschaft auf der Tabelle aus oder wähle selbst, und schau, welchen Son-

derregeln sie entspricht. Du kannst die Tabelle auch für Persönlichkeitsbeschreibungen verwenden, die nicht außergewöhnlich sind, sondern nur dazu dienen, dem NSC Charakter zu verleihen. Es ist auch in Ordnung, das Merkmal in etwas umzubenennen, das besser zu dem Charakter passt, der erstellt wird.

PERSÖNLICHKEITSBESCHREIBUNGEN FÜR NSC

W66 Charakteristisches Merkmal	Sonderattribut/ Sonderfähigkeit
11 gelenkig, Turner, muskulös	ATHLETISCH
12 positive Haltung, mag Kinder, Nerd	KINDISCH
13 selbstbewusst, belesen, begabt	TALENTIERT
14 schön, schmeichelhaft, süß	ATEMBERAUBEND SCHÖN
15 bösartig, elitär, jähzornig	UNGEDULDIG
16 Tierärztin, Tierliebhaber, Hundezüchter	TIERLIEBHABER
21 verzweifelt, loyaler Anhänger, Idealist	FANATISCH
22 sozial, hat Köpfchen, schneller Denker	GENIAL
23 Jäger, Wettbewerbsschützin, ruhige Hände	GUTER SCHÜTZE
24 praktisch veranlagt, Handwerker, Autodidaktin	GESCHICKT
25 streng, gut ausgebildet, ergebnisorientiert	TAFFER ANFÜHRER
26 großes Netzwerk von Kontakten, Firmenchef, reich	EINFLUSSREICH
31 unterdrückt Gefühle, distanziert, ungeliebt	KALTHERZIG
32 inspirierend, fürsorglich, aufgeschlossen	CHARISMATISCH
33 Träumer, Künstler, getrieben	KREATIV
34 Linguist, ein Ohr für Sprachen, analytisch	LINGUIST
35 treu, geliebt, auf der Suche nach Anerkennung	TREU
36 besessen, lösungsorientiert, fokussiert	ZIELORIENTIERT
41 deprimiert, traurig, verbittert	MELANCHOLISCH
42 impulsiv, aggressiv, schizophren	ÜBERGESCHNAPPT
43 hasserfüllt, sadistisch, gequält	BOSHAFT
44 falsch, manipulativ, jugendlich	UNSCHULDIGE AUGEN
45 Wildnisfan, Jäger, Weltuntergangsfanatiker	ÜBERLEBENSEXPERTE
46 gejagt, misshandelt, verängstigt	PARANOID
51 Ingenieur, logisch, Problemlöserin	PROGRAMMIERER
52 Psychologe, Humanexpertin, Anthropologe	PSYCHOLOGIE
53 furchtlos, innere Stärke, großspurig	SELBSTBEWUSST
54 zäh, grobschlächtig, verunstaltet	FURCHTERREGEND
55 Spion, verkleidet, Allerweltsgesicht	UNTERTAUCHEN
56 Alkoholikerin, widerstandsfähig, groß	ALKOHOLIKER
61 Militär, planerisch, taktisch	STRATEGISCH
62 Boxer, hohe Schmerzgrenze, abgehärtet	HART
63 beschützerisch, besorgt, aufmerksam	WACHSAM
64 aufbrausend, unter Druck, emotional	GEWALTTÄTIG
65 Politiker, manipulativ, schneller Denker	ELOQUENT
66 liebt Klatsch, neugierig, Naseweis	NEUGIERIG





KREATUREN

Unter manchen Umständen stehen die Charaktere Tiere, Maschinen oder anderen außergewöhnlichen Kreaturen gegenüber. Diese NSC sollten ebenfalls Sonderattribute/Sonderfähigkeiten mit einem Wert von 2 oder 3 erhalten, die ihre Instinkte, Sinne, ihr Verhalten oder ihre körperliche Leistungsfähigkeit beschreiben. Nachfolgend eine

Liste von Beispielen, die du für neue Kreationen anpassen oder als Inspiration nutzen kannst. Natürlich kannst du Eigenschaften hinzufügen oder entfernen, wenn du deine Kreatur individuell anpassen möchtest. Wähle zum Beispiel, ob ein Monster oder ein Tier zusätzlich das Sonderattribut **INTELLIGENT** 2 oder 3 haben könnte, die es von bloßem Instinkt oder Programmierung abhebt.

BEMERKENSWERTE EIGENSCHAFTEN

Kreatur	Sonderattribut		
Nagetier	UNAUFFÄLLIG 2	WACHSAM 2	RUDELTIER 2
Hase/Fuchs	SCHNELL 3		
Greifvogel	FLIEGEN 3	SCHARFER SCHNABEL 2	
Jagdhund	KRÄFTIGER BISS 2	SCHNELL 2	
Wachhund	GUTES GEHÖR 2	KRÄFTIGER BISS 2	TREU 3
Wolf	RUDELTIER 2	KRÄFTIGER BISS 2	GERUCHSSINN 2
Vielfraß/Dachs	KRÄFTIGER BISS 3	ZÄH 2	
Reh/Pferd	WACHSAM 2	SCHNELL 2	
Elch/Hirsch	GROSS 2	SCHARFE HÖRNER 2	
Bär	GROSS 2	KRÄFTIGER BISS 3	SCHARFE KRALLEN 2
Elektronisches Schloss	KOMPLIZIERTER MECHANISMUS 2		
Alarmanlage	EMPFINDLICHE SENSOREN 2		
Überwachungssystem	BEWEGUNGSMELDER 2		
Sicherheitsroboter	EMPFINDLICHE SENSOREN 2	METALLVERSCHALUNG 2	
Fracht-/Feuerroboter	LEISTUNGSSTARKE HYDRAULIK 2	MASSIVES CHASSIS 3	METALLVERSCHALUNG 3
Überwachungsdrohne	EMPFINDLICHE SENSOREN 3	FLIEGEN 2	
Kleiner Dinosaurier	SCHNELL 2		
Velociraptor	WILDES TIER 3	BLITZSCHNELL 3	
Pterodactylus	WILDES TIER 2	FLIEGEN 2	
Stegosaurus/T-Rex	WILDES TIER 3	ZÄH 2	
Zombie	UNTOT 2	GUTES GEHÖR 2	
Mumie	UNTOT 3		
Geist	UNSICHTBAR 2	FURCHERREGEND 2	
Poltergeist	UNSICHTBAR 3	FURCHERREGEND 2	TELEKINESE 2
Riesige fleischfressende Pflanze	FURCHERREGEND 2	VERFÜHRERISCH 2	
Wandernde Giftreben	FURCHERREGEND 2	GIFTIGE TENTAKEL 2	SPORENWOLKE 2
Pflanzenperson	TENTAKEL 2	UNAUFFÄLLIG 2	
Tentakelmonster	ERSCHRECKEND 3	SCHLEIMIGE TENTAKEL 3	
Riesen-Tausendfüßer	ERSCHRECKEND 3	KRÄFTIGER BISS 2	RIESIG 2
Werwolf	FURCHERREGEND 2	SCHARFE KRALLEN 2	GERUCHSSINN 3
Kobold/Goblin	UNSICHTBAR 2	VERBITTERT 2	
Gallerkreatur	FURCHERREGEND 2	UNMÖGLICH 2	VERFORMBAR 3
Portal-Kreatur „OW-1“	FURCHERREGEND 2	ÜBERNATÜRLICHE STÄRKE 3	
Dimensionskreatur „DIM-9“	FURCHERREGEND 2	GEWALTIG 3	TENTAKEL 2



KEINE GRENZEN

Eine wichtige Regel der *Tales from the Loop*- und *Things from the Flood*-Rollenspielwelten ist, dass es die Spielleiterin und ihre Spielergruppe sind, die den Rahmen für das setzen, was sie in diesen alternativen Soern und goern erleben möchten. Du entscheidest über Stimmung, Genre und wie banal, erstaunlich oder übernatürlich die Welt der Mysterien des Loops sein sollen.



08

LOVEFOOL	105
SMELLS LIKE TEEN SPIRIT	108
WATERFALLS	111
KNOW YOUR ENEMY	113
COMMON PEOPLE	115
BEETLEBUM	117
LET'S TALK ABOUT SEX	118
POSSIBLY MAYBE	122



MIX-CD DER MYSTERIEN

Die 1990er sind die goldene Ära der CD. Diese kleinen Plastikscheiben sind der Fluchtweg vieler Teenager von der Langeweile der Realität. In diesem Kapitel findest du eine Mix-CD voll verzweifelter Liebe, jugendlicher Rebellion, Terror und Sex. Diese Mysterien eignen sich perfekt für *Things from the Flood*, können aber auch mit *Tales from the Loop* gespielt werden. Manchmal werden die Charaktere der Spieler „Kinder“ oder „Teenager“ genannt. Diese Bezeichnungen sind gleichwertig und hängen letztendlich davon ab, welches der beiden Spiele du verwendest.



RIKSENERGI



Nachfolgend werden acht Mysterien beschrieben, die du entweder als Teil einer Mysterienlandschaft verwenden oder zu eigenständigen Mysterien erweitern kannst.

LOVEFOOL

*Lately I have desperately pondered,
Spent my nights awake and I wonder
What I could have done in another way
To make you stay
Reason will not lead to solution
I will end up lost in confusion
I don't care if you really care
As long as you don't go
Love me love me
Say that you love me*

THE CARDIGANS – LOVEFOOL

SONGLISTE

1. THE CARDIGANS – LOVEFOOL
2. NIRVANA – SMELLS LIKE TEEN SPIRIT
3. TLC – WATERFALLS
4. RAGE AGAINST THE MACHINE – KNOW YOUR ENEMY
5. PULP – COMMON PEOPLE
6. BLUR – BEETLEBUM
7. SALT-N-PEPA – LET'S TALK ABOUT SEX
8. BJÖRK – POSSIBLY MAYBE





Eines Tages, als die Charaktere Sätra im nördlichen Teil von Adelsö **[Lake Mead Marina]** besuchen, erkennen sie, dass weder sie noch sonst jemand das Gebiet verlassen will. Das Gegenteil gilt für diejenigen, die sich außerhalb von Sätra befinden. Niemand hat ein Verlangen danach, die Gemeinde zu besuchen. Die Straßen sind leer, die Boote bleiben im Hafen vertäut, es werden keine Waren ein- oder ausgeliefert, die Post wird nicht zugestellt, und wenn der Krankenwagen losfährt, macht er direkt vor der Gemeinde kehrt und fährt zurück.

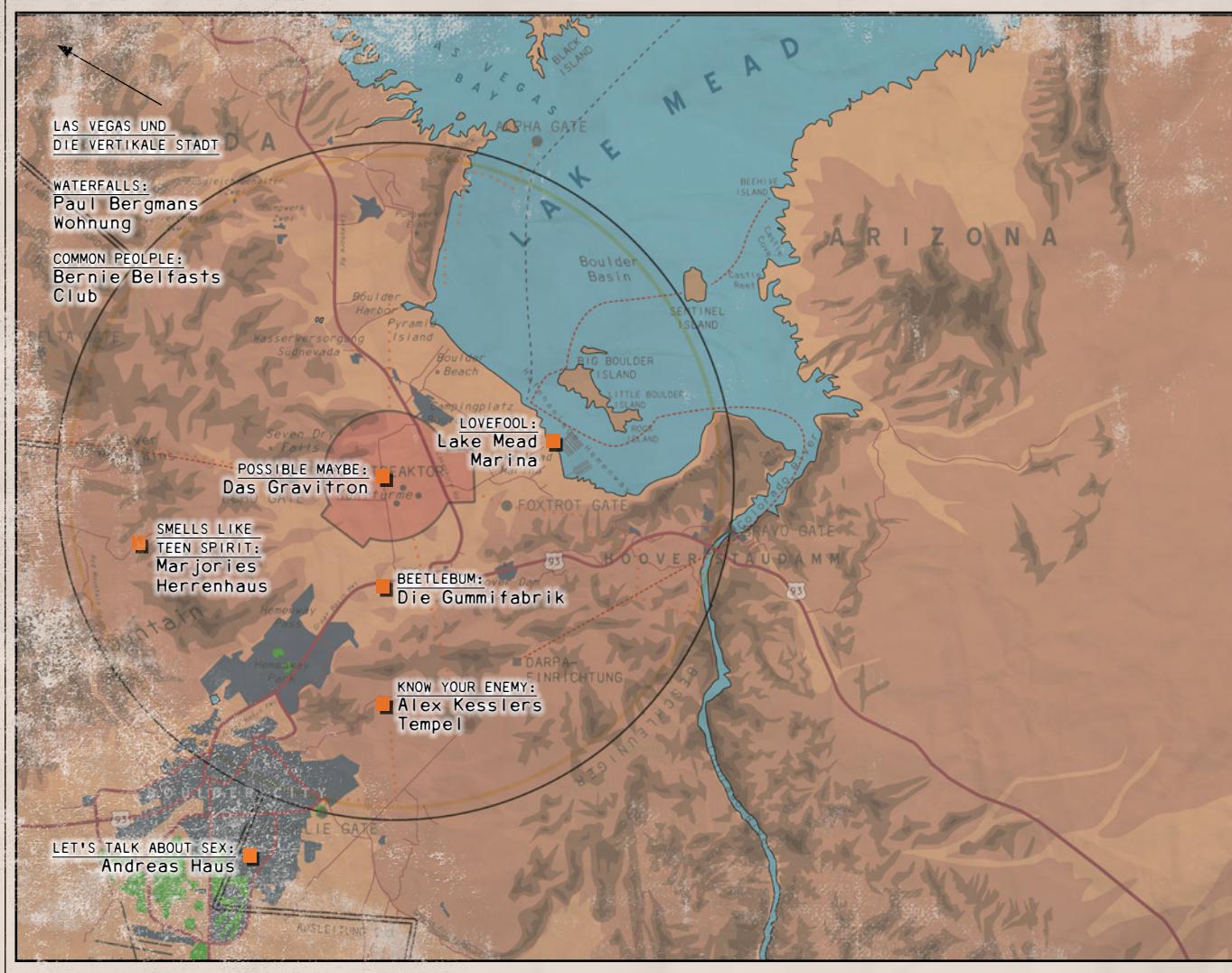
DIE WAHRHEIT

Der neurotische Autor und Komiker Henrik Kraut **[Adam Rock]** hat mit seiner seltsamen, aber talentierten Frau, Anna Kraut, **[Annie Rock]** ein einfaches Leben geführt.

Vor einem Jahr wurde Henrik zufällig eine Sendung auf einem neuen Fernsehkanal angeboten, die in Stockholm [Las Vegas] aufgezeichnet und ausgestrahlt wird. Mit seinen ironischen und oft grausamen Witzen machte er sie zu einem großen Erfolg. Innerhalb von nur wenigen Monaten ist Henrik zu einer Berühmtheit geworden und hat die Gelegenheit, das große Geld zu machen. Jeder will mit ihm gesehen werden. Das hat Henrik klar gemacht, dass er seine Frau verlassen und nach Stockholm ziehen will.

Anna hat das Gefühl, dass sie ihre Karriere als Wissenschaftlerin geopfert hat, um sich um ihren Ehemann zu kümmern. Jetzt ist er dabei, sie wie einen schmutzigen Lappen fortzuwerfen, und das macht sie wütend und verzweifelt. Anna liebt Henrik und kann sich nicht vorstellen, ohne ihn zu leben. Außerdem ist sie eifersüchtig, paranoid





und hat Henrik mehrmals so heftig geschlagen, dass er sich medizinisch behandeln lassen musste.

Um Henrik dazu zu bringen, im nordwestlichen Teil von Adelsö zu bleiben, hat Anna eine Maschine erfunden, die diesen Teil der Insel unter einer unsichtbaren Halbkugel einschließt. Jeder, der sich der Kugel nähert, empfindet eine starke Abneigung dagegen, sie zu passieren – unabhängig davon, auf welcher Seite man sich befindet. Auch Tiere und Pflanzen bleiben fern. Sollte sich ein Kind zwingen, eine Hand hindurch zu strecken, erhält es einen starken Stromschlag, der es nach hinten schleudert und versengt. Das Kind muss einen Extrem schwierigen Wurf auf **KRAFT** bestehen, um nicht Gebrochen zu werden.

Die ersten Tage nach dem Einschalten der Maschine ist Anna mit ihrem Henrik in der Kugel zufrieden, aber mit

der Zeit wird sie von Eifersucht überwältigt. Sie folgt ihm, um herauszufinden, mit wem er sich hinter ihrem Rücken trifft. Die Frauen, mit denen Henrik redet oder die er auch nur ansieht, werden zu Zielen von Annas Zorn.

Anna schleicht sich an die Frauen heran, schlägt sie nieder und injiziert ihnen eine Droge, die sie HE („Hurenentführer“) nennt. Das Opfer verliert das Bewusstsein und fällt ins Koma. Das Medikament erzeugt dann ein feines Netz, das schnell wächst den Körper wie ein Kokon umschließt. Der Kokon hält die schlafende Frau lange am Leben, obwohl sie weder isst noch trinkt.

Anna und Henrik haben ein großes Holzhaus am Strand, einen Kilometer nördlich von Sätra. Die Maschine, die die Sphäre erzeugt, ist an der Decke montiert und von versteckten Drähten umgeben, die elektrischen Strom



führen. Jeder, der sie versehentlich berührt, muss auf **KRAFT** würfeln, um nicht Gebrochen zu werden. Wenn die Kinder bei Anna einbrechen, versteckt sie sich im Haus und bedient ferngesteuerte Drohnen, die mit Spritzen bewaffnet sind, und versucht, sie auf die Kinder zufliegen zu lassen und ihnen die HE-Droge zu injizieren.

AUFHÄNGER

- Die Kinder sind mittlerweile seit mehreren Tagen hier im nördlichen Teil von Adelsö und keiner von ihnen verspürt den Wunsch, nach Hause zu gehen. Bald wird ihnen die Medizin ausgehen und es gibt hier keine Apotheke.
- Die Kinder haben mehrmals bei ihren Eltern zu Hause angerufen und gesagt, dass sie unterwegs sind, doch jedes Mal, wenn sie in Richtung Hafen radeln, drehen sie wieder um und fahren zurück nach Sätra.
- Auf dem Hof außerhalb von Sätra, wo sie in den letzten Tagen übernachtet haben, hat sich einer der Söhne einen Schnitt am Bein zugezogen. Es blutet sehr stark. Keiner von ihnen schafft es, Sätra zu verlassen, um Hilfe zu holen, und der von ihnen angeforderte Krankenwagen kommt nicht an.

COUNTDOWN

1. Anna folgt Henrik heimlich, als er Zigaretten kaufen geht. Die Frau im Kiosk wird zum Ziel von Annas Eifersucht und bekommt HE injiziert. Als Henrik nach Hause kommt, wird er geschlagen. Henrik flieht aus dem Haus und versteckt sich in einem der Boote im Hafen. In Sätra kommen die Eltern nicht von ihrer Arbeit nach Hause, um ihre Kinder aus der Kindertagesstätte abzuholen, ihnen Essen zu machen und sie ins Bett zu bringen. Den Läden gehen frische Lebensmittel wie Milch und Brot aus.
2. Anna geht zu Henriks Freundin Stina und injiziert ihr HE. Danach sucht sie Henriks Schwester auf und versucht sie dazu zu bringen, ihr zu verraten, wo Henrik ist. Als sich die Schwester weigert, injiziert Anna ihr HE. In Sätra benötigen mehrere Personen ärztliche Hilfe. Ein Jäger plündert den privaten Essensvorrat des Ladenbesitzers. Zwei junge Leute brechen in leere Häuser ein und stehlen Essen und Wertsachen.
3. Anna geht zu einer Freundin aus Henriks Kindheit, die als Lehrerin in der Vorschule arbeitet und injiziert ihr HE. In Sätra fährt ein verzweifelter Mann mit seinem Auto direkt in die Kugel. Der Fahrer überlebt, allerdings mit schweren Verbrennungen. Die Menschen versammeln sich in der Kirche von Sätra und versuchen, einen Plan auszuarbeiten, wie sie entkommen können. Ein Jäger versucht, mit Waffengewalt die Kontrolle über das Dorf zu übernehmen.

KATASTROPHE

Henrik nimmt den Anker des Bootes, in dem er sich versteckt, und tötet Anna. Dann deaktiviert er die Sphäre. Henrik landet wegen Mordes an Anna im Gefängnis.

ANNA KRUUT [ANNIE ROCK]

„Es ist nicht zu spät, um das zu reparieren, was ich getan habe“ ist eine Aussage, die auf eine reversible Vorstellung der Raumzeit hinweist, was mich glauben lässt, dass du entweder ahnungsloser bist als ein normaler dummer Teenager oder ein Verrückter.“

Seit frühesten Kindheit hat Anna sowohl mit Schikane als auch mit unfreiwilliger Einsamkeit zu kämpfen. Sie hat versucht, ihre Schwierigkeiten mit sozialer Interaktion mit einem unerschütterlichen Willen und ihrer äußerst ausgeprägten Vernunft zu kompensieren. Als sie als Dreißigjährige ihren ersten Freund hatte, konnte sie nicht glauben, dass es wahr war. Henriks Humor und Verspieltheit eröffneten ihr neue Welten. Er brauchte sie, um mit seinen Finanzen, seinem täglichen Leben und seinen schmerhaften Gedanken umzugehen, dass die Welt ihn nicht ausreichend verstand und schätzte. Anna lehnte mehrere Spitzenjobs als Forscherin ab, um bei Henrik in Sätra zu leben. Seit einigen Jahren wartet sie darauf, dass er ihr ihren Kinderwunsch erfüllt. Anna glaubte lange, dass Henriks Zögern auf ihre Wutausbrüche zurückzuführen ist, die manchmal dazu führen, dass sie ihn schlägt. Doch nun hat sie Briefe gefunden, die nicht nur beweisen, dass Henrik ihr untreu ist und nach Stockholm ziehen will, sondern auch zeigen, dass er von ihr angewidert ist und sie für lächerlich hält.

Anna ist eine große, blonde Frau, die sich bei jedem Wetter in Jeans und T-Shirt kleidet. Sie zieht es vor, in Anwesenheit anderer still zu bleiben, weil sie Angst hat, etwas Falsches zu sagen und als merkwürdig wahrgenommen zu werden. Anna ist in jeder Hinsicht ein Genie, außer sozial und emotional.

SMELLS LIKE TEEN SPIRIT

*Load up on guns, bring your friends
It's fun to lose and to pretend
She's over-bored and self-assured
Oh no, I know a dirty word
Hello, hello, hello, how low
Hello, hello, hello, how low*

NIRVANA – SMELLS LIKE TEEN SPIRIT

Gabriella Höpken [Juanita Ramirez] und ihre Freunde haben allesamt gute Noten und Eltern, die sie streng kontrollieren. Sie dürfen miteinander Kontakt haben, dürfen aber nicht auf Partys gehen oder Freunde treffen, die schlechte Noten haben, rauchen oder fluchen. Gabriella hat mit Unterstützung ihrer Eltern und der Kirche ein Nachhilfeprojekt gestartet, bei dem sie und ihre Freunde Schülern helfen, die Schwierigkeiten in der Schule haben.

DIE WAHRHEIT

Gabriella und ihre Freunde haben die Unterdrückung ihrer Eltern satt, wagen es aber nicht, sich ihnen zu widersetzen. Stattdessen widersetzen sie sich passiv, indem sie fluchen, Sex haben und sich auf verschiedene Arten gefährlichen Verhaltens einlassen, wenn sie sich treffen und ihre Eltern glauben, dass sie Hausaufgaben machen.

Kürzlich fand Gabriella ein Objekt, das aus den überfluteten unterirdischen Gängen gespült wurde. Das Objekt ist eine Art Computerbildschirm mit angeschlossenen Kopfhörern und einer Schutzbrille. Gabriella hat herausgefunden, dass es sich um ein experimentelles und sehr fortschrittliches Gerät zur Hypnose handelt. Die Gruppe von Freunden benutzt es jetzt, um sich gegenseitig zu hypnotisieren. Sie pflanzen einander Suggestionen und Überzeugungen ein, tauchen aber auch tiefer in vergessene und vergrabene Erinnerungen aus ihrer Kindheit ein.

Die Erinnerungen, die sie wieder hervorgeholt haben, haben sie schockiert. Einige der Freunde erinnern sich, dass sie als kleine Kinder von fremden Menschen eingesperrt und zu Opfern von Gewalt wurden. Der rote Faden ist, dass sie sich an eine Frau mit einem bestimmten Geruch erinnern. Sie roch nach Preiselbeeren.

Als die Erinnerungen aufgedeckt wurden, fühlten sich die Freunde deprimiert und ängstlich. Trotzdem können sie nicht aufhören, sich gegenseitig zu hypnotisieren. Sie müssen mehr Details erfahren, die es ihnen ermöglichen, die Täter zu identifizieren und sich an ihnen zu rächen. Gabriella hat angefangen, Waffen zu sammeln (Stilettos, Schlagringe und Eisenrohre) und ihre Mitschüler zur „Hausaufgabenhilfe“ eingeladen. Der Zweck dahinter ist, mehr Menschen zu hypnotisieren und zu sehen, ob auch sie Opfer waren. Indem sie die Erinnerungen verschiedener Menschen sortieren, können sie früher oder später herausfinden, wer die Schuldigen sind.

Einige der Freunde haben wegen ihrer Depressionen mit einer Therapie begonnen. Sie alle sind in der Privatpraxis der Psychoanalytikerin Margit Christiansson [Marjorie Bouvier] gelandet. Margit [Marjorie] arbeitete zuvor bei Riksenergi. Sie war es, die das Hypnosegerät entwickelte, das Gabriella fand. Das Gerät war Teil ihres Versuchs, zu zeigen, dass psychische Erkrankungen durch Gewalt in der

TRAUMATISCHE ERINNERUNGEN IM ROLLENSPIEL

Gewalt gegen Kinder und schreckliche Erinnerungen müssen in Rollenspielen sorgfältig und sensibel behandelt werden. Als Spielleiterin musst du bewusst sein, dass es Spieler geben kann, die ihre eigenen Erfahrungen mit Gewalt haben, von denen sie dir nicht erzählt haben. Spreche mit deinen Spielern darüber, wie sie sich bei diesem Thema fühlen, bevor ihr Smells Like Teen Spirit spielt.

Das Mysterium kann auf verschiedene Arten gehandhabt werden, damit es zur Gruppe passt. Es ist möglich, Gabriella und ihre Freunde als skurrile und lustige Teenager darzustellen, die glauben, dass berühmte Filmsequenzen ihre eigenen Erinnerungen sind. Man kann die Geschichte auch zutiefst tragisch und schrecklich gestalten. Stelle sicher, dass du deine Gruppe nicht in etwas hineinführst, das sie nicht erleben möchte oder auf das sie nicht vorbereitet ist.



Kindheit verursacht werden und dass diese Erinnerungen verborgen werden, weil sie zu schmerhaft sind. Margit wurde von Riksenergi gefeuert, als sich herausstellte, dass ihr Gerät keine Menschen hypnotisierte und keine Erinnerungen fand, sondern stattdessen falsche Erinnerungen implantierte, die Margit helfen würden, ihre Theorie zu beweisen. Ihr Gerät wurde unter der Erde weggeschlossen. Als der Loop überflutet wurde, trieb es an die Oberfläche.

Um die falschen Erinnerungen zu schaffen, die Gabriella und ihre Freunde unwissentlich in ihre Gehirne gepflanzt haben, musste Margit Sinneseindrücke erzeugen und aufzeichnen. Sie benutzte sich als Schauspielerin. Ein Detail, das in den Erinnerungen steckt, ist der Duft von Margits Parfüm, das nach Preiselbeeren riecht. Außerdem verwendete Margit Sequenzen aus Filmen, als es ihr schwer fiel, neue fiktive Erinnerungen zu finden. Einige der falschen Erinnerungen stammen direkt aus berühmten Horrorfilmen.



RIKSENERGI

Als Margit das Gerät herstellte, baute sie eine Funktion ein, mit der sie die falschen Erinnerungen entfernen konnte. Damit diese Funktion aktiviert werden kann, wird jedoch ein Code benötigt, den nur sie kennt.

Margit lebt in einem alten, heruntergekommenen Herrenhaus außerhalb von Sätra in Adelsö [westlich von Boulder City]. Sie hat einen eigenen Hafenanleger und ihre Patienten kommen oft mit dem Boot in ihr Büro. Margit ist begeistert von all ihren neuen Patienten, die ihr von ihren unterdrückten Erinnerungen erzählen. Sie hat noch nicht bemerkt, dass es ihr eigenes Gerät gewesen sein muss, das diese Erinnerungen geschaffen hat, und dass sie einen Hinweis in den falschen Erinnerungen hinterlassen hat, der die Teenager dazu bringt, zu glauben, sie sei die Täterin.

Viele der Teenager, die das Hypnosegerät ausprobieren, sind ihren neuen Erinnerungen gegenüber misstrauisch. Einige von ihnen lebten nicht auf den Mälarseln, als sie noch klein waren, erinnern sich aber noch an Dinge, die dort passiert sind. Andere haben Erinnerungen an übernatürliche Elemente. Mehrere hypnotisierte Teenager erzählen von einer Erinnerung daran, wie ihr Vater bei einem Ausflug in ein Berghotel verrückt geworden ist. Die Geschichte ist identisch mit den Ereignissen im Film *The Shining*. Gabriella ist wütend auf diejenigen, die zweifeln, und sie dürfen nicht an weiteren Sitzungen mit dem Hypnosegerät teilnehmen.

AUFHÄNGER

- Eine Freundin der Teenager, Ingela Andersson [Ingrid Anderson], sagt, dass sie mit Gabriella und ihren Freunden an einer seltsamen „Séance“ teilgenommen hat. Sie testete ein Hypnosegerät, das verborgene Erinnerungen zurückbringen kann. Ingrid sagt, dass sie sich an eine Situation erinnert, in der sie angekettet und als besessenes Kind entlarvt wurde. Als sie Gabriella erzählte, dass es genau die gleiche Sequenz im Film *Der Exorzist* gibt, wurde Gabriella wütend und warf sie raus. Ingrid fühlt sich schlecht und weiß nicht, was sie mit ihren schrecklichen Erinnerungen anfangen soll.
- Sie wurden zu den Nachhilfesitzungen von Gabriella und ihren Freunden eingeladen, obwohl gemunkelt wird, dass es in den Sitzungen überhaupt nicht um Hausaufgaben geht.
- Einige der Jungs und Mädchen in der Klasse der Teenager haben begonnen, den Unterricht zu schwänzen. Sie sitzen auf den Fluren und weinen. Die Teenager haben sie flüstern hören, dass sie als Kinder schrecklichen Dingen ausgesetzt waren.

COUNTDOWN

1. Ingela Andersson erzählt von ihren falschen Erinnerungen an die Psychologin der Schule. Der Schulleiter warnt die Eltern vor einer „Hysterie“, die sich unter den Teenagern ausbreitet. Ingela hat niemandem von dem Hypnosegerät erzählt oder davon, welche Teenager hinter den falschen Erinnerungen stecken, aber sie hat von einigen ihrer unwahrscheinlicheren Erinnerungen erzählt. Nun werden diese als Witz in der Schule verbreitet. Einige Lehrer nehmen die Geschichten jedoch ernst, und es wird eine geheime Gruppe von Erwachsenen gebildet, welche die Teenager, die in ihrer Kindheit Gewalt erlitten haben, schützen und ihnen helfen wollen.
2. Gabriella und ihre Freunde brechen mitten in der Nacht in Ingelas Zimmer ein und richten sie übel zu.
3. Einige der Therapiebesucher berichten, dass Margits Parfüm dem Duft in ihren schrecklichen Erinnerungen ähnelt. Gabriella kontaktiert Margit, angeblich um sie für die Schulzeitung zu interviewen. Ihr eigentlicher Zweck ist aber, Margits Haus zu untersuchen und mehr Verbindungen zwischen ihren Erinnerungen als Opfer und Margit zu finden. Nach dem Besuch planen Gabriella und die anderen, Margit und ihr Haus im Auge zu behalten.

KATASTROPHE

Gabriella und ihre Freunde bewaffnen sich und gehen zu Margit nach Hause. Sie brechen ein und führen einen mehrstündigen Scheinprozess durch, der damit endet, dass sie Margit töten und das Haus niederbrennen. Gabriella übernimmt Margits Lebenswerk und nutzt das Hypnosegerät weiter, um Menschen dabei zu helfen, „unterdrückte“ Erinnerungen aufzudecken.

GABRIELLA HÖPKEN [JUANITA RAMIREZ]

„Unsere Erinnerungen sind echt.“

Gabriellas Eltern gehören zu einer elitären Riege reicher und erfolgreicher Menschen auf den Mälarseln [in Boulder City]. Sie verbringen ihre Zeit mit Ihresgleichen, verwöhnen ihre Kinder und stellen sicher, dass sie nicht mit gewöhnlichen Teenagern verkehren. Dies hat Gabriella in sich gekehrt und gelangweilt werden lassen. Sie fühlt sich innerlich leer und allein und versucht, eine Verbindung zu jemandem zu finden, der sie, so wie sie wirklich ist, gern hat. Gabriella ist überzeugt, dass die falschen Erinnerungen ihre innere Dästernis erklären. Sie glaubt, dass mit ihr alles in Ordnung kommen wird, wenn sie die Täter bestraft.



Trotz Gabrieles grün und lila gefärbten Haaren und Kleidern, die sie in den besten Geschäften in London und New York gekauft hat, sind ihre Augen das Markanteste an ihrem Aussehen. Sie kann jeden mit einem Blick verunsichern. Gabriella ist klein und dünn.

Gabriella ist Talentiert und Selbstbewusst (**HERZ** und **VERSTAND**) 2.

WATERFALLS

Dreams are hopeless aspirations

In hopes of comin' true

Believe in yourself

The rest is up to me and you

Don't go chasing waterfalls

*Please stick to the rivers and the lakes that you're used to
I know that you're gonna have it your way or nothing at all
But I think you're moving too fast*

TLC – WATERFALLS

Das Computerspiel *Medusa's Maze* ist unter jungen Leuten sehr beliebt geworden, unter anderem, weil es über ein Netzwerk gespielt wird und sich viele Spieler gleichzeitig in derselben „Welt“ aufhalten können. Um zu überleben, muss man sich sowohl mit den anderen Spielern als auch mit den seltsamen Monstern des Labyrinths auseinander setzen. In letzter Zeit sind immer mehr Monster aus dem Labyrinth verschwunden. Dunkle Räume und Gefängniszellen wurden in hell beleuchtete Schwimmbäder und Gärten verwandelt. Die schmutzigen Wände haben jetzt bunte Anstriche und Kunstwerke erhalten, und die Hintergrundmusik ist leise und beruhigend geworden. Es ist nicht mehr möglich, Waffen im Labyrinth zu finden. Die Spieler sagen, dass es mitten im Labyrinth einen Wasserfall anstelle einer Medusa gibt – und derjenige, der ihn findet, wird Gott begegnen und ewiges Leben erlangen.

DIE WAHRHEIT

In einer kleinen Wohnung im 17. Stock eines der heruntergekommenen Hochhausprojekte in Stockholm [**Las Vegas**] wohnt Paul Berger [**Paul Bergman**]. Er leidet schon seit langer Zeit an AIDS und wird bald sterben. Paul ist ein begabter Computerfreak, der seine Wohnung mit Maschinen und Computern angefüllt hat. In seiner Verzweiflung, dem Tod zu entkommen, hat er das Spiel *Medusa's Maze* gehackt und sich und seine Krankheit als Avatare eingespeist.

Im Spiel hat Paul seiner Krankheit in die Gestalt der Medusa gegeben, und es ist ihm gelungen, sie zu vertreiben. Im Computerspiel ist er gesund. Paul hat alle Monster besiegt und eine schöne und friedliche Welt aufgebaut. Er glaubt, den Tod besiegt zu haben.

Was Paul nicht weiß, ist, dass sein Körper in der Wohnung immer noch im Sterben liegt und dass die Monster, die er aus dem Spiel vertrieben hat, in seiner Wohnung Gestalt angenommen haben, entweder als elektronisches Rauschen oder in Körpern, die aus Ersatzkabeln und elektronischen Geräten gebaut wurden. Pauls Krankheit hat die Form einer Medusa aus glänzend blauem Kunststoff und Elektronik mit Kabeln wie schlängenartiges Haar. Von Pauls Wohnung aus kontrolliert sie die Monster, die das gesamte Stockwerk erobern. Diejenigen, die in den nahe gelegenen Wohnungen leben, werden in ihren Träumen von Monstern heimgesucht und müssen seltsame Geräusche und Schreie oder gruselige optische Täuschungen ertragen. Diejenigen, die sehr viel Pech haben, treffen auf ein Monster in physischer Form, das danach trachtet, zu jagen, zu verletzen und zu töten.

Da die Etage des Wohnblocks, auf der Paul lebt, nicht sonderlich gepflegt ist und jetzt von Familien ohne festes Einkommen, Suchtkranken und Kleinkriminellen bewohnt wird, glauben nur wenige den Geschichten von Monstern. Eine kleine Gruppe von Eltern hat sich als „Nachbarschaftswache“ zusammengeschlossen, um ihre Kinder zu schützen.

Es wäre für Paul ein Leichtes, die Monster auszuschalten, aber er müsste das Spiel verlassen und zu seinem sterbenden Körper zurückkehren. Die Medusa weiß das und tut alles in ihrer Macht Stehende, um zu verhindern, dass Leute im Spiel mit ihm reden. Die Kinder, die versuchen, Paul im Spiel zu finden, werden von Labyrinthen, Rätseln und Monstern blockiert. Die Kinder, die versuchen, die Monster selbst in Pauls Wohnung auszuschalten, müssen einen sehr schwierigen, ausgedehnten Konflikt bewältigen. Die Medusa versucht, sie zu verletzen, und Pauls selbsterstellte Firewalls und Viren versuchen, seine Programmierung zu schützen.

Die Medusa verfügt über ein fortschrittliches KI-System, einschließlich einer Form von Spiegelneuronen, die es ihr ermöglicht, mit nur einem Blick einen Menschen einzufrieren – die Opfer können sich mehrere Minuten lang nicht bewegen. Um dem zu widerstehen, müssen die Teenager Würfe auf **EINFÜHLEN** bestehen.

AUFHÄNGER

- Das Computerspiel, das die Teenager und alle anderen gerade spielen, *Medusa's Maze*, spielt verrückt. Die Monster sind fort und Gerüchte besagen, im Zentrum des Spiels gäbe einen Wasserfall, der einen Weg zu Gott verbirgt. Vielleicht ist es ja wahr?
- Eine Freundin der Teenager, die vor einigen Monaten in eines der Hochhausprojekte in Stockholm [**Las Vegas**] gezogen ist, hat sie und ihre Freunde gebeten, sie zu besuchen und ihr zu helfen. Sie behauptet, im 17. Stock gebe es Geister.



RIKSENERGI



- In der Zeitung stand ein Artikel, der sich über einen jungen Drogensüchtigen lustig machte, der im 17. Stock eines der Hochhausprojekte in Stockholm [Las Vegas] lebte. Der Mann behauptete, eine Medusa würde Menschen auf den Fluren verfolgen. Seine Beschreibung der Kreatur ähnelt der Medusa im Computerspiel *Medusa's Maze*. Im Spiel sind vor kurzem die Medusa und alle Monster verschwunden.

COUNTDOWN

1. Die Bewohner im 17. Stock werden nachts von Albträumen und Monstern und Geistern gejagt, die durch die Korridore und Wohnungen wandern. Ein junger Mann

wird von einem Monster angegriffen, das ihm mehrere Finger abtrennt. Die Polizei glaubt, dass es sich dabei um einen Streit zwischen Kriminellen handelt.

2. Ein Kind wird von der Medusa entführt, die es „adoptiert“ und gefangen hält. Als die Mutter nach ihrem Kind sucht, wird sie von einer Bestie angefallen und schwer verletzt. Diejenigen, die auf dem entsprechenden Stockwerk leben, versuchen, 24 Stunden am Tag wach zu bleiben, um den Albträumen zu entgehen. Viele Menschen greifen zu Drogen und Alkohol, um mit dem Stress fertig zu werden. Ein Mann erschießt versehentlich seine Frau, als diese nachts aufsteht, um auf die Toilette zu gehen.

3. Die Medusa versucht, das Kind zu ihrem zukünftigen Mitherrcher über das Labyrinth (den 17. Stock) auszubilden. Sie braucht jemanden, der Pauls Computer wartet. Der Medusa ist nicht bewusst, dass das menschliche Kind Essen, Trinken und Schlaf braucht.

KATASTROPHE

Paul Berger stirbt und die Leute, die ursprünglich das *Medusa's-Maze*-Spiel programmiert haben, übernehmen wieder die Kontrolle über seine Schöpfung. Sie löschen seine Änderungen am Spiel. Die Monster und die Medusa im 17. Stock leben jedoch weiter. Die Medusa entscheidet, dass das Kind, das sie „adoptiert“ hat, unwürdig ist und lässt es zu seiner Mutter zurück. Die Medusa sucht weiter nach einem neuen menschlichen Partner.

PAUL BERGER [PAUL BERGMAN]

„Niemand bekommt eine zweite Chance. Es gibt nur diese eine.“

Es gibt eine klare Trennlinie zwischen davor und danach in Pauls Leben, und diese Linie ist der Tag, an dem er seine Diagnose erhielt. Davor war er ein geliebter Vater mit einer Vielzahl spannender Aufgaben als Computeringenieur und einem Haus in der Vorstadt. Jetzt ist er allein mit wachsenden Schulden und ohne dass sich jemand um ihn kümmert. Sein Körper verfällt und er zieht sich zunehmend in seine hoffnungslosen Träume zurück, den Tod auszutricksen.

Im Computerspiel ist Paul ein schimmernder junger Mann, der knapp über dem Boden zu schweben scheint. In seiner Nähe zwitschern Vögel und es riecht nach frisch gebackenen Brötchen. In der realen Welt ist er ein unterernährter und kranker Mann, der schlecht riecht und seit mehreren Wochen nicht mehr geduscht hat.

KNOW YOUR ENEMY

Something must be done
About vengeance, a badge and a gun
Cause I'll rip the mike, rip the stage, rip the system
I was born to Rage Against 'em
Fist in ya face in the place and I'll drop the style clearly
Know your enemy!

RAGE AGAINST THE MACHINE – KNOW YOUR ENEMY

Auf Laternenpfählen, Schaltschränken und Hauswänden sind Sticker mit der Nachricht angebracht, dass die Re-

gierung Menschen mit Gift besprüht, das von Flugzeugen verteilt wird. Die Sticker proklamieren auch, dass Heterosexualität die einzige natürliche Sexualität ist. Andere Formen von Verlangen und Liebe seien künstlich und schädlich für die Gesellschaft. Einige der Sticker zeigen Hakenkreuze oder das rote Kreuz der Tempelritter. Seltsame Personen aus dem ganzen Land sind auf den Mälarinseln [\[in Boulder City\]](#) aufgetaucht. Einige von ihnen sind offensichtliche Neonazis mit Bomberjacken und Hakenkreuz-Tattoos, während andere ihre Ansichten verbergen. Es heißt, auf einer Farm außerhalb von Sånga-Säby [\[Boulder City\]](#) hätte sich eine rechte „Kommune“ gegründet.

Homosexuelle, Bisexuelle und Transgender haben sich zusammengeschlossen und versucht, der Polizei zu signalisieren, dass sie Schutz brauchen. Seltsamerweise gab es noch keinen einzigen Akt von Gewalt oder Belästigung.

DIE WAHRHEIT

Mehrere nationalsozialistische und faschistische Organisationen haben sich nach Jahren des Zwists zusammengeschlossen. Was sie zusammenhält, ist der charismatische Priester Niels Jönsson [\[Alex Kessler\]](#). Niels hat sie dazu gebracht, sich seinem Tempelritterorden anzuschließen, von dem er behauptet, dass er im Kampf gegen die zionistische Besatzungsregierung für weiße und christliche Werte eintreten wird. Ihr Tempel befindet sich auf Niels' Farm vor Sånga-Säby [\[östlich von Boulder City\]](#).

Niels' Predigten beschreiben, wie die Regierung und ihre Vertreter die Bewohner schwächen, um sie zu kontrollieren und auszubeuten. Der wahre Feind seien nicht einzelne Sozialisten, Juden und Homosexuelle, sondern die Regierung und ihr Kontrollapparat. Solange der Kampf nicht auf einer höheren Ebene stattfindet, sei der Konflikt nicht nur bedeutungslos, sondern auch direkt schädlich, da er die Ängste und den Wunsch der Bürger verstärkt, vom Staat geschützt zu werden.

Niels studiert seit mehreren Jahren die Kondensstreifen, die Flugzeuge am Himmel hinterlassen. Er ist davon überzeugt, dass die Regierung, insbesondere die Polizei, die Geheimdienste und die in Privatbesitz befindliche Krafta Corp [\[AEP\]](#) Menschen mit einer Substanz namens VAN besprühen – Vaskuläre Antikörper zur Neuroschwächung. VAN macht Männer schwach und feminin. Es verwirrt Frauen, sodass sie den Kontakt zu ihrer Weiblichkeit verlieren und Haare auf ihrer Brust wachsen lassen und tiefere Stimmen bekommen. Laut Niels Jönson ist VAN der Grund, warum Arten von Sexualität existieren, die vom Heterosexuellen abweichen.

In seinem Tempel hat Niels ein Gas hergestellt, das den Auswirkungen von VAN entgegenwirkt. Er nennt das Gas Zyklon X als Hommage an das von Hitler verwende-



RIKSENERGI

te Gas. Um die Menschen nicht durch Verweise auf Konzentrationslager abzuschrecken, wird es öffentlich Bubble Shower genannt.

Die Tempelritter wissen, dass die lokale RFSL-Gruppe (Riksförbundet för homosexuallas, bisexuallas och transpersoners rättighete) [\[das Pridehouse\]](#) bald einen Vortrag halten wird, an dem viele Menschen teilnehmen werden. Sie planen, die Teilnehmer mit Bubble Shower zu besprühen und zu filmen, was passiert. Wenn die Auswirkungen von VAN verschwinden und die Mitglieder von RFSL heterosexuell werden, kann Niels den Massen die Augen öffnen und seinen Krieg gegen die Regierung beginnen.

Vor dem Treffen der RFSL müssen die Templer die Bubble Shower testen. Sie beginnen damit, es bei jungen Menschen anzuwenden, indem sie es entweder nachts in ihre Schlafzimmer leiten, in Klassenzimmern und anderen öffentlichen Orte freisetzen oder indem sie Menschen entführen, besprühen und wieder freilassen.

Diejenigen, die mit Bubble Shower besprüht werden, werden müde und schlafen ein. Wenn sie aufwachen, haben sie einen klebrigen Film im Mund, der dazu führt, dass beim Sprechen Seifenblasen austreten, als hätten sie Waschmittel getrunken. In den folgenden Tagen werden sie aggressiv, bekommen extrem vermehrte Körperbehaarung, heftige Akne und Schwierigkeiten, sich zu artikulieren. Der Wunsch, anderen Menschen nahe zu sein, nimmt ab und ihr Sexualtrieb verschwindet vollständig. Nach einigen Tagen nimmt der Effekt allmählich ab.

Einer der Neonazi-Krieger, den Niels als Leibwächter einsetzt, ist Filip Ekström [\[Philip Ayers\]](#), der kürzlich aus dem Gefängnis entlassen wurde, wo er einsaß, weil er einen schwulen Mann getötet hatte. Viele Jahre lang kämpfte Filip gegen den inneren Wunsch, Sex mit Männern zu haben. Der Mann, den er getötet hat, war sein Sexualpartner. Niels' zunehmend verwirrte und aggressive Predigten und private Monologe haben Philip dazu gebracht, die Lügen zu durchschauen. Er hat seine eigene Orientierung akzeptiert und versucht, einen Weg zu finden, um vom Tempel wegzukommen und sich irgendwie wieder zu rehabilitieren.

Der Tempel bei Sånga-Säby ist ein großer Bauernhof mit mehreren Häusern. Er wird von zwei Robotern bewacht, die vom Maschinenkrebs infiziert sind und die Niels haken konnte, damit sie den Bereich um die Farm nicht verlassen. Die Roboter sind mit Sägeblättern ausgestattet und weisen Wucherungen an ihren Körpern auf, die sie hinter sich herschleifen. Der einzige Weg, in den Hof zu gelangen, ohne die Roboter neu zu programmieren, besteht darin, einen geheimen Tunnel zu nehmen, dessen Eingang in einem Waldstück östlich der Farm liegt. Auf dem Bauernhof gibt es einen Tempel, in dem Niels

seine Anhänger versammelt und predigt. Sein Labor und Vorratsbehälter mit dem Zyklon X befindet sich im Keller. Die Gruppe stellt auch konventionelle Bomben aus Kunstdünger her.

AUFHÄNGER

- Als sich einer der Teenager letzte Nacht in das Zimmer seines großen Bruders geschlichen hat, hat er gesehen, dass er einen Typen durch sein Fenster herein geschmuggelt hatte. Sie machten im Bett rum. Der Mann war gut gebaut und hatte ein Hakenkreuz auf den Hals tätowiert. Bevor sich der Teenager weggeschlichen, sah der Mann auf, bemerkte den Charakter und sagte, sein Name sei Filip.
- Überall in der Gemeinde tauchen Nazi-Aufkleber auf. Zur gleichen Zeit hält RFSL [\[das Pridehouse\]](#) einen Vortrag, zu dem sie viele Leute eingeladen haben. Die Polizei scheint die Situation nicht ernst zu nehmen.
- Ein Typ aus der Klasse der Teenager stellte sich während des Mathematikunterrichts auf seine Bank und rief, dass die Regierung alle mit Gas aus Flugzeugen besprühe. Als die Lehrerin versuchte, ihn von der Bank zu holen, trat er sie und sagte, dass sie und die ganze Schule Teil der Verschwörung seien.

COUNTDOWN

1. Die Tempelritter führen umfangreiche Tests mit Zyklon X durch. Sie injizieren Gas in Klassenzimmer, in die Schlafzimmer von Teenagern und entführen und besprühen Homosexuelle. Einer oder mehrere der Charaktere werden anfällig.
2. Filip sucht verzweifelt nach einem Verbündeten, der ihm helfen kann, Niels aufzuhalten und ihm zu helfen, den Tempel zu verlassen, ohne von seinen ehemaligen Freunden angegriffen zu werden. Er nimmt Kontakt mit den Teenagern auf, indem er sie entweder entführt, ihnen geheime Signale sendet oder in ihre Häuser einbricht. Er bittet sie, ihm zu helfen, eine kleine Menge Zyklon X zu stehlen und es den Behörden zur Analyse zu bringen. Filip will nicht, dass die Polizei direkt involviert wird, weil er glaubt, dass sie zu Niels Farm gehen und von den Robotern, die den Ort bewachen, getötet werden würden.
3. Filip hört zufällig Niels über die fehlgeschlagenen Tests mit Zyklon X sprechen und dass Niels beschlossen hat, die RFSL [\[das Pridehouse\]](#) dem Gas trotzdem auszusetzen, allerdings so verändert, dass es tödlich wirkt. Als Filip versucht, den Tempel zu verlassen, um die Menschen zu warnen, wird er gefasst und getötet. Seine Leiche wird auf einem Feld zurückgelassen und einige Stunden vor dem Angriff gefunden.



KATASTROPHE

In der Mitte des Vortrags bei RFSL [beim Pridehouse] wird das Haus von den Tempelrittern gestürmt. Nazis mit Gasmasken blockieren alle Ausgänge. Die Teilnehmer des Treffens werden mit Zyklon X besprüht. Viele erleiden schwere Schäden an Schleimhäuten und Atemwegen. Kurz nach dem Terroranschlag explodieren selbstgebaute Bomben in der Gemeinde. Dies ist eine Ablenkung, die den Tempelrittern Zeit gibt, zu fliehen und unterzutauchen.

FILIP EKSTRÖM

„Du hast eine perfekte Knochenstruktur in Schultern und Brust zum Bankdrücken. Wenn du ein paar Pfund Muskeln aufbaust, siehst du bestimmt großartig aus. Ich kann dir zeigen, wie das geht.“

Filip führt seit vielen Jahren ein Doppelleben. Als er klein war, verbarg er den Missbrauch durch seine bürgerlichen Eltern vor Lehrern und Sozialarbeitern. In der Oberschule wählte er den Leistungskurs Kunst mit Schwerpunkt Theater, während er Wochenenden und Abende mit Nazi-Gruppen verbrachte. Lange Zeit hatte er eine sexuelle Beziehung zu einem Mann, die er vor seinen Kameraden im Kampf um ein weißes und arisches Schweden [Amerika] verheimlichte. Als die Beziehung endete, traf Filip mehrere andere Männer, bis er entdeckte, dass sein derzeitiger Sexualpartner ihn als schwul entlarvt hatte, indem er anonyme Briefe an Nazi-Organisationen schickte. Filip fuhr zum Haus des Mannes und ermordete ihn. Nach seinem Gefängnisaufenthalt bewarb sich Filip bei Niels Jönsson und wurde zu einem von Niels' Leibwächtern ernannt. Doch die hasserfüllten Parolen klingen allmählich falsch, und Philip hat sein Doppelleben satt. Er sehnt sich nach einem Leben ohne Lügen.

Unter seiner grünen Bomberjacke besitzt Filip einen durchtrainierten und vernarbten Körper, der mit Nazi-Tattoos bedeckt ist. Sein Haar ist kurzgeschnitten und er trägt Stiefel mit Stahlkappen. Er verlässt sein Zuhause nie ohne ein Butterfly-Messer, einen Schlagstock oder Tränengas. Filip spricht langsam und kontrolliert, als würde er ständig einen überwältigenden inneren Zorn zurückhalten, was tatsächlich der Fall ist. Wenn er glaubt, einer anderen Person vertrauen zu können, oder wenn er sich zu jemandem hingezogen fühlt, kann er charmant, lustig und sogar kokett sein.

Filip ist ein Kämpfer (KRAFT) 3.

COMMON PEOPLE

*I want to live like common people,
I want to do whatever common people do,
I want to sleep with common people,
I want to sleep with common people,
Like you.*

PULP – COMMON PEOPLE

Die Menschen auf den Mälarseln haben begonnen, seltsame Dinge zu tun. Ein Lehrer tanzte nackt vor seinen Schülern. Ein Postbote wurde erwischt, wie er Crack rauchte. Ein Mädchen schlug ihr geliebtes Haustier mit einer Schaufel zu Tode. Gleichzeitig wird in der reichen Elite in Stockholm [Las Vegas] gemunkelt, dass es eine neue Art exotischer Unterhaltung gebe. Wenn man eine Million Kronen bezahlt, kann man Glitter für einen Abend bekommen.

DIE WAHRHEIT

Der Unternehmer Joachim Piro [Bernie Belfort], der mehrere Restaurants und Clubs in Stockholm [Las Vegas] besitzt, hat einen geheimen und exklusiven Nachtclub eröffnet, den er *Eternity* nennt. Nur die Reichen oder Berühmtesten haben Zugang. Menschen kommen mit ihren Privatjets und Hubschraubern aus der ganzen Welt geflogen, um an den oft extremen und illegalen Aktivitäten teilzunehmen, die in dem gut bewachten, exklusiven Club stattfinden.

Joachim hat Zugang zu einer Erfindung erhalten, die er Glitter nennt und mit der er die Mischung aus Faszination und Verachtung der extrem reichen Leute für die einfachen Leute ausnutzt. Die drei oder vier Personen, die für eine Nacht für „Glitter“ bezahlen, nehmen eine Droge zu sich und ziehen sich ein Kostüm an, das an eine Maschine angeschlossen ist. Die Maschine ermöglicht es ihnen, in das Bewusstsein eines anderen Menschen einzudringen, ihren Körper zu übernehmen und ihre sensorischen Eindrücke zu erfahren. Die Maschine ist derzeit auf die Mälarseln [Boulder City] ausgerichtet, was bedeutet, dass die Menschen, deren Körper „ausgeliehen“ werden, auf den Inseln leben. Der Grund, warum die Maschine Glitter genannt wird, ist, dass der geliehene Körper einen glitzernden Glanz in ihren Augen annimmt. Das Opfer erlebt die „Übernahme“ als Aussetzer und erinnert sich an nichts.

Einige von denen, die für Glitter bezahlen, folgen dem geliehenen Körper als passive Reisende, reiten einfach mit und nehmen ihre Eindrücke, Gedanken und Gefühle wahr, ohne den Körper zu übernehmen oder zu kontrollieren. Sie erhalten die einmalige Gelegenheit zu sehen, wie die Welt aus der Perspektive von jemand anders aussieht. Viele nutzen jedoch die Chance, Dinge zu tun, die sie nicht in



ihrem eigenen Körper tun wollen oder können. Sie gehen Risiken ein, lassen sich auf sexuelle oder gewalttätige Fantasien ein, nehmen Drogen oder schaffen Chaos im Leben der Person, nur um den emotionalen Rausch zu genießen, der dadurch entsteht. Es gibt jedoch einige Regeln – sie dürfen nicht zu extreme Handlungen ausführen. Joachim will nicht riskieren, dass seine Erfindung enthüllt wird.

Ein Teil der Erfahrungen, die Joachim verkauft, besteht darin, zu filmen, was passiert, und eine DVD zu brennen, die derjenige, der Glitter nimmt, mit nach Hause nehmen kann. Er hat mehrere Kamerateams, die sich auf den Inseln bewegen und in ständigem Kontakt mit Joachim stehen, damit sie wissen, wer und wo gefilmt werden soll. Die Kamerateams verwenden nicht gekennzeichnete weiße Transporter. Sie geben vor, Elektriker, Klempner oder Tischler zu sein, damit sie außerhalb von Wohngebäuden und Geschäften parken können. Die meisten von ihnen sind Journalisten oder Leute aus der Unterhaltungsindustrie, die bei Joachim Schulden haben oder seine Hilfe wollen, um eine lukrative Position zu erhalten.

AUFHÄNGER

- Als einer der Teenager letzte Nacht erwachte, stand seine Mutter mit einem Baseballschläger neben seinem Bett. Sie behauptete, dass sie dachte, es sei ein Dieb im Haus, aber der Charakter wird den Gedanken nicht los, dass sie gerade drauf und dran war, ihm eine überzubraten. Außerdem hatte sie so einen seltsamen Glanz in ihren Augen.
- Der Lehrer der Teenager wurde wegen Geschwindigkeitsüberschreitung erwischt. Es heißt, dass er mitten in der Nacht ohne Scheinwerfer mit über 250 km/h durch eine 80er-Zone raste. Er beschuldigt jemanden, seinen Körper entführt zu haben.
- Heute Morgen sah ein Teenager einen dreijährigen Jungen, der die Kindertagesstätte verlassen hatte und draußen auf dem Rasen stand. Er sah sich um, als würde er alles aufnehmen, was er sah und hörte, genau wie ein Erwachsener, der einen wunderschönen Sonnenuntergang betrachtet. Das Seltsamste war, dass einige Männer sich unter einem Auto auf der anderen Straßenseite versteckt hatten und ihn filmten.

COUNTDOWN

1. Drei mächtige Politiker in Stockholm bezahlen für Glitter. Sie leihen sich die Körper dreier Jugendlicher auf den Mälarseln aus. Doch etwas geht schief und sie bleiben in den Körpern stecken. Außerdem „wachen“ die Jugendlichen in den Körpern der Politiker in dem Stockholmer Club auf. Joachim Piro sperrt die Körper der Politiker ein und versucht, die geliehenen

Körper aufzuspüren, um sie wieder einzufangen und die Geister wieder auszutauschen.

2. Die drei Politiker in den geliehenen Körpern streiten darüber, wie sie mit der Situation umgehen sollen, und gehen in verschiedene Richtungen. Eine von ihnen bittet einen der Teenager um Hilfe. Sie sagt nicht genau, was passiert ist, sondern lügt, dass sie von den Kamerateams gejagt wird und dass die Glittermaschine in Stockholm aufgehalten werden muss. Joachim schickt sein Kamerateam, um die drei jugendlichen Körper einzufangen. Sie packen eine von ihnen, ziehen sie in einen Van und fahren davon.
3. Den Jugendlichen, die in den Körpern der Politiker stecken, gelingt es, aus dem Nachtclub in Stockholm zu fliehen. Sie kehren zu den Mälaren zurück und bitten die Teenager um Hilfe.

KATASTROPHE

Joachim gelingt es, alle drei jugendlichen Körper zu ergreifen und einzusperren. Die drei Jugendlichen stecken immer noch in ihren neuen erwachsenen Körpern fest. Joachim bietet ihnen einen herausragenden Platz in der Gesellschaft, wenn sie ihre Rolle gut spielen. Er hat den Körpertausch absichtlich dauerhaft gemacht, um die Teenager dazu zu bringen, für ihn die Kontrolle über politische Entscheidungen in Schweden zu übernehmen.

JOACHIM PIRO [BERNIE BELFORT]

„Erfolg bedeutet, Risiken einzugehen und sich nicht von fiktiven Schwächen wie Mitgefühl und Ethik aufzuhalten zu lassen.“

Dem fast vierzigjährigen Joachim ist es gelungen, mithilfe des Kapitals seines Vaters und einer Reihe gewagter Investitionen und kreativer Steuerplanung beträchtlichen Wohlstand anzuhäufen. Darüber hinaus haben ihn die Clubs in Stockholm zu einer wichtigen Person unter Prominenten gemacht. Joachim sieht dies als Ausgangspunkt für sein eigentliches Ziel: nämlich Macht und Einfluss zu erlangen. Er glaubt, dass eine utopische Gesellschaft geschaffen werden kann, wenn die Menschen nicht eingeschränkt sind, sondern ihre Kreativität und ihre Träume ausleben dürfen. Trotz der Promi-Partys, der Luxusvillen und des teuren Champagners sieht sich Joachim als Retter und Wohltäter.

Joachim ist ein gut gebauter Mann mit extrem weißen Zähnen und glatt nach hinten gekämmten Haaren. Er spricht langsam und erwartet, nicht unterbrochen zu werden. In Joachims Augen ist die Welt ein



evolutionäres Spiel, bei dem es in Ordnung ist, seine Feinde zu töten und seine Freunde auszunutzen, um höher zu klettern. Soziale Beziehungen sind nur vorübergehende Bündnisse.

BEETLEBUM

*She'll suck your thumb
She'll make you come
Coz, she's your gun
Now what you've done
Beetlebum
And when she lets me slip away
She turns me on all my violence is gone
Nothing is wrong
I just slip away and I am gone*

BLUR – BEETLEBUM

Eine Gruppe junger Obdachloser hat sich in der Evakuierungszone [**Wüstenzone**] versammelt. Manche behaupten, sie seien Kriminelle, die sich außer Reichweite des Gesetzes gebracht hätten, während andere sagen, sie seien Teenager aus der Gegend, die vor ihren Familien ausgerissen sind. Die Obdachlosen haben sich in einer alten Gummifabrik niedergelassen, die von den Inselbewohnern „The Hazy Ice“ genannt wird. Gerüchten zufolge veranstalten sie dort wilde Partys. Gleichzeitig haben mehrere Erwachsene in Stenhamra [**Boulder City**] Drohbotschaften in Form poetischer Texte erhalten, die in Briefkästen hinterlassen oder an Garagentoren oder Zäunen angeschlagen wurden. Sie sagen, dass die Obdachlosen nachts durch die Gemeinde schlichen, in Häuser einbrächen, Hunde und Katzen entführten und Kameras und Aufnahmegeräte außer Betrieb setzten. Bei mehreren Einbrüchen wurden Schreibmaschinen und Heimcomputer zerstört.

DIE WAHRHEIT

Julia Egerkrans [**Joan Frost**] ist eine der ältesten aktiven Agenten im militärischen Geheimdienst FOA [**EPA**]. Sie ist überzeugt, dass der Zusammenbruch der Sowjets ein gigantischer Betrug ist, um den Westen dazu zu bringen, unachtsam zu werden, während sie Schläferagenten platzieren und neue Waffen herstellen.

In ihrer Forschung versucht Julia, Superagenten zu erschaffen, die hinter feindlichen Linien operieren und gegen militärische Ziele kämpfen können. Sie experimentiert mit einer Droge, die Körper und Geist stärkt. Julia testet die Droge an einer Gruppe obdachloser junger Menschen in der Evakuierungszone. Um das Experiment zu vereinfachen, hat sie das Medikament extrem suchterzeugend gemacht.

Julia bringt ihre Droge über den Anführer der obdachlosen Teenager, William Larsson [**William Lee**], in Umlauf. Die Lieferungen des Mittels erfolgen einmal pro Woche an einem Sandstrand an der Westseite von Svartsjölandet [**Lake Mead**]. William hat die Droge „Black Meat“ getauft, weil sie in ihrer reinen Form schleimigen schwarzen Fleischstücken ähnelt.

William sieht sich als Poet, und die jungen Leute, die er um sich schart, sind sensible Menschen mit einem Interesse für Kunst, Poesie und Philosophie. Sie idealisieren ihn und er drängt sie, großartige Kunstwerke zu schaffen, während er das Black Meat kontrolliert und verteilt.

Das Black Meat wird über Feuer getrocknet und zu einem Pulver zerrieben, das injiziert oder durch die Nase inhaliert wird. Jede Nacht versammeln sich die Obdachlosen im Inneren der Gummifabrik um William. Er nennt die Fabrik die Interzone, und der Ort, an dem sie sich treffen, ein Raum am höchsten Punkt der Fabrik, heißt Haze. Es werden nur diejenigen eingelassen, die die Droge nehmen, und zunächst ist es obligatorisch, ein Gedicht zu lesen oder irgendeine Darbietung vorzuführen. Die Veranstaltung dauert normalerweise die ganze Nacht, mit immer seltsameren Gedichtlesungen, und ruft dazu auf, sich gegen die feindlichen Agenten zu wehren, die das Haze bedrohen. William veranstaltet Aufführungen, bei denen er mit seinem Revolver Glasflaschen von den Köpfen der Leute schießt.

Die Black-Meat-Droge verursacht einen heftigen Rausch, gefolgt von mehreren Stunden befriedigender Ruhe mit starken Halluzinationen. Diejenigen, die das Medikament konsumieren, werden stetig stärker, schneller, kreativer und entwickeln äußerst empfindliche Sinne. Der Benutzer sieht überall Feinde und Agenten und hat das dringende Bedürfnis, sich und die Interzone zu verteidigen. Nach einer Weile beginnt sich der Körper der Konsumenten zu verändern. Schritt für Schritt verwandeln sie sich langsam in einen Käfer. Antennen wachsen aus ihrem Gesicht, ihr Rücken entwickelt harte Platten, ihre Augen werden groß und rund und ihre Stimme beginnt zu surren und einen summenden Unterton anzunehmen. Ihre Haut wird glänzend und schillert schwarz, blau oder grün.

William fordert seine Agenten, die er die Heimatlosen nennt, auf, neue Drogenkonsumenten zu rekrutieren. Er sendet sie auch aus, um feindliche Agenten zu identifizieren und aufzuhalten.

AUFHÄNGER

■ Der Literaturclub der Schule zieht zunehmend mehr Teilnehmer an. Es heißt, sie trafen sich an einem gehei-



RIKSENERGI

men Ort, um Gedichte zu lesen. Aber jemand anderes sagte, dass sie lediglich gesehen wurden, wie sie hinter der Turnhalle rauchten. Trotzdem ist es seltsam, dass all diese gruseligen Gedichte überall in der Schule aufgehängt werden.

- Alicia, eine Freundin der Teenager, war schon immer eine Angeberin, doch in letzter Zeit ist es noch schlimmer geworden. Sie hat begonnen, seltsam zu reden – als würde sie einen langen Monolog aus einem Gedicht oder einem Prosastück lesen.
- Als ein Teenager nachts aufstand, um ein Glas Wasser zu trinken, dachte er, er hätten eine Person im Dunkeln gesehen. Als er heute Morgen aufwachte, hatte jemand die Schreibmaschine seines Vaters demoliert, die verschlossenen Schubladen in seinem Schreibtisch aufgebrochen und sie leergeräumt. Der Vater des Teenagers sagt, dass er seit mehreren Wochen Briefe mit seltsamen Drohungen erhält.

COUNTDOWN

1. Eine der Freundinnen der Teenager wird ins Haze rekrutiert. Sie beginnt kryptisch zu reden, verschwindet abends und scheint unter Drogen zu stehen. Gleichzeitig hat William entschieden, dass einer der Eltern der Teenager ein feindlicher Agent ist.
2. Die Freundin verlässt ihr Zuhause und zieht in den Dunst. Williams Agenten rufen die Eltern des Teenagers an. Sie dringen in das Haus ein und zerstören sein Arbeitszimmer. Am nächsten Tag erwähnen die Nachbarn seltsame Gestalten, die sie in der Nacht gesehen hätten – Menschen, die mit seltsamen Funkantennen dahockten und sich mit zischenden und klickenden Stimmen unterhielten.
3. Über den Literaturclub der Schule lädt William die jungen Leute zu einer großen Party im Haze ein. Ein Elternteil des Teenagers wird in den Tagen zuvor entführt und ins Haze gebracht.

KATASTROPHE

William hält die Eltern im Haze gefangen. In einer seiner Schießdemonstrationen versucht er, eine Flasche vom Kopf des Elternteils zu schießen. Der Schuss geht fehl und tötet den Elternteil. Gleichzeitig kam die Freundin der Teenager mit einer neuen, stärkeren Variante von Black Meat in Kontakt. Sie verwandelt sich nachts in einen menschlichen Käfer und verliert die Fähigkeit, über menschliche Sprache zu kommunizieren. Ein paar Tage später findet Julia heraus, was passiert ist. Sie bricht das Experiment ab und lässt Sicherheitskräfte die Heimatlosen aus der Gummifabrik vertreiben.

WILLIAM LARSSON [WILLIAM LEE]

„Der Tadel, die Erwartungen und Verfälschungen, die euch eingeimpft werden, müssen durch Erfahrungen von wahrer Schönheit durch eure Augen und Ohren wieder herausgesaugt werden.“

In dem Haus, in dem William aufgewachsen ist, war er der einzige Erwachsene, obwohl er ein Kind war. Seine Eltern nahmen Drogen, feierten, lachten, tanzten, stritten und verschwanden über lange Zeiträume. William musste auf seine Geschwister aufpassen. Schon früh träumte er davon, fortzugehen und Dichter zu werden. Als sich die Sozialdienste um die Geschwister kümmerten und der Vater das Haus versehentlich niederbrannte, ging William. Jetzt hält er Hof im Haze. Er sieht sich als Offenbarer mysteriöser Wahrheiten. Die Droge Black Meat hat ihn glauben gemacht, dass es Agenten gibt, die ihm und seinen Anhängern Schaden zufügen wollen, und das macht ihm große Sorgen, bis an die Grenzen zur Verzweiflung.

William ist ein großer, dünner Neunzehnjähriger mit einem unordentlichen Bart. Er trägt einen Hut im Stil der 20er Jahre und raucht Zigaretten in Zigaretten spitzen. Man sieht ihn nur selten ohne sein Notizbuch und seinen Kugelschreiber. William kümmert sich um die Jugendlichen, die sich um ihn versammeln, als wären sie seine eigenen Kinder. Das Black Meat hat William eine seltsame, quetschende Stimme und eine harte, grünliche Haut verliehen. Ein Auge verwandelt sich bereits in ein Facettenauge.

LET'S TALK ABOUT SEX

*Let's talk about sex, baby
Let's talk about you and me
Let's talk about all the good things
And the bad things that may be
SALT-N-PEPA – LET'S TALK ABOUT SEX*

An den Schulen auf den Mälarinseln wurde eine neue Schulpsychologin eingestellt. Sie heißt Andrea Glantz [[Andrea Cartwright](#)] und ist eine engagierte Sexualkundlerin, die sich rund um die Uhr der Verbreitung der Botschaft von zustimmender und gesunder Sexualität widmet. Die Teenager in der Schule lernen etwas über Kondome und schreiben Essays über Stellungen beim Geschlechtsverkehr und verschiedene Formen des Orgasmus. Andrea

veranstaltet Unterricht in der Bibliothek und wird von lokalen Bürgerorganisationen und Unternehmen als Dozentin eingeladen. Ihre Botschaft scheint zu wirken, denn die Inselbewohner sind in den letzten Wochen sexuell viel aktiver geworden.

DIE WAHRHEIT

Einige der Experimente, die in den Tunneln des Loops stattfanden, waren geheimer als andere. Eines der am besten gehüteten Geheimnisse waren die Experimente mit Biomasse, die angeblich von einem anderen Planeten stammt, dem Gelben Riesen VSF-32c. Als der Loop überflutet wurde, wurden diese Labore abgeriegelt. Die Forscher konnten nicht hinaus und da niemand von ihrer Existenz wusste, versuchte niemand sie zu retten, und sie ertranken. Einer der Körper der Forscher stand zu dieser Zeit in physischem Kontakt mit der fremden Biomasse. Das Wasser erweckte die Masse des VSF-32c zum Leben und ließ sie wachsen. Sie verschmolz mit menschlichen Zellen und bildete eine neue, hybride Lebensform.

Die Wesen von VSF-32c bezeichnen sich selbst als Symbioten. Sie verbreiten sich, indem sie durch den Akt DNS mit fremden Lebensformen mischen. Ihre Körper verschmelzen mit den außerirdischen Lebensformen. Die Symbioten haben dann die Fähigkeit, in fremden Umgebungen zu überleben und Informationen, Erinnerungen und sensorische Eindrücke zu sammeln, die sie über ein neurologisches Netzwerk miteinander teilen, das verschiedene Individuen symbiotisch miteinander verknüpfen kann. Auch erhalten sie die Fähigkeit, lokale Technologie zu nutzen, die sie in ihren Körper integrieren.

In ihrer gegenwärtigen Form sind die Symbioten dicke, muskulöse Würmer in Purpur, Rosa und Grau – nicht größer als der Unterarm eines Menschen. Um zu wachsen, brauchen sie Zugang zu Menschen, die Sex haben und auf die sie kriechen und in die sie mit ihrem feinmaschigen neurologischen Netz eindringen können. Die Menschen verschmelzen dann mit dem Symbioten und werden Teil seines Körpers. Zu Beginn des Mysteriums können die Symbioten außerhalb der Tunnel nicht überleben. Sie müssen sich mit mehr Menschen verbinden, bevor sie über der Erde existieren können.

Die Symbioten haben den Körper einer der Forscherinnen am Leben gelassen, sie jedoch einer Gehirnwäsche unterzogen, was ihren Namen und ihre Persönlichkeit änderte. Sie hält sich für Andrea Glantz und wird Schulkuratorin mit dem Ziel, die Bewohner der Mälarseln sexuell zu befreien. Andrea wird an die Oberfläche geschickt, um Menschen zum Sex zu bewegen und dazu, Tunnel und Kel-

ler aufzusuchen, in denen die Symbioten die Gelegenheit haben, sich mit ihnen zu verbinden.

Um Andrea die Arbeit zu erleichtern, haben sie ihr eine Maschine aus Fleisch und Metall geschickt. Das Objekt, das einem Ventilator ähnelt, wurde vor einem der Fenster im zweiten Stock des Hauses angebracht, das Andrea für sich gemietet hat. Nachts gibt es einen „flackernden Impuls“ ab, der dazu führt, dass diejenigen, die ihn sehen, ihre sexuellen Hemmungen verlieren. In den nächsten Tagen werden die Betroffenen nicht aufhören können, über Sex zu reden und darüber nachzudenken. Sie geben auch ihren sexuellen Wünschen nach. Die Freundin, die sich heimlich nach dem Bruder ihres Freundes sehnt, nimmt sich, was sie will. Die Rentner, die Bridge spielen und sich sonst nur vorstellen, was sie stattdessen tun könnten, schließen die Haustür ab und begeben sich nackt hinunter zu den Gästebetten im Keller.

Die Symbioten sind an keiner Form von gewaltsamem oder erzwungenem Sex interessiert. Die Betroffenen haben ausschließlich freiwilligen und lustvollen Geschlechtsverkehr.

AUFHÄNGER

- Mit der schüchternen Freundin Lisa eines der Teenager ist etwas passiert. Sie scheint an nichts anderes als an Sex zu denken, und sie hört auch nicht auf, davon zu reden.
- Die Eltern eines Teenagers erwähnten gestern, sie hätten einen „flackernden Impuls“ gesehen. Der Teenager hat gehört, dass sie die ganze Nacht Sex hatten, und obwohl es Morgen ist, scheinen sie nicht aufzustehen, um zur Arbeit zu gehen.
- Als jemand die Tür zu einer der Toiletten in der Schule öffneten, findet er dort die Schulleiterin und den Hausmeister vor. Nackt. Obwohl sie sich schämen und sich entschuldigten, konnten sie nicht aufhören.

COUNTDOWN

1. Andrea veranstaltet eine große Party für die Jugendlichen der Gegend. Sie zeigt Erotikfilme und verteilt Kondome und Bier. Es erscheinen mehrere Lehrer und die Schulleiterin sowie zwei Polizisten. Anstatt die Party aufzulösen, machen sie es sich auf den Sofas bequem und machen rum.
2. Einige der Symbioten haben menschliche Körper übernommen und wachsen. Sie können für kurze Zeit aus den Tunneln kommen oder recken mehrere Meter lange Tentakel von den Kellern durch die Häuser hindurch zu liebenden Paaren in den oberen Stockwerken.



SEXUALITÄT IM ROLLENSPIEL

Einige Spieler sind in keiner Weise daran interessiert, Sexualität in ihren Rollenspielen zu behandeln. Spreche mit ihnen, bevor du dieses Mysterium beginnst, und frage, wie sie Mysterien spielen möchten, die sich auf Sex konzentrieren, und was sie davon halten, die Sexualität ihrer Charakter auszuspielen.

Beschreibe die Sexszenen nicht im Detail. Deute an, was passiert, und gehe zu den Aktionen der Charaktere oder zur nächsten Szene über.

Spieler denken selten darüber nach, gezwungen zu werden, einen Charakter zu spielen, der gegen seinen Willen sexuell erregt wird. Sollten die Charaktere dem flackernden Puls ausgesetzt sein, müssen sie einen Wurf auf **EINFÜHLEN** ablegen. Ist der Wurf erfolgreich, passiert nichts. Wenn sie versagen, solltest du erklären, wie sich das Licht auf Menschen auswirkt. Der Spieler entscheidet dann, wie viel oder wenig er den gesteigerten Sexualtrieb und die verringerten Hemmungen seines Charakters ausspielen möchte. Wenn er dies überhaupt nicht ausspielen möchte, sollten weder du noch die anderen Spieler diese Entscheidung infrage stellen. Sollte sich einer der Spieler dafür entscheiden, seinen erhöhten Sexualtrieb auszuspielen, solltest du auf Anzeichen achten, die darauf hinweisen, dass sich die anderen Spieler unwohl fühlen. Wenn du den Verdacht hast, dass dies der Fall ist, liegt es in deiner Verantwortung, das Spiel zu beenden und darüber zu sprechen, mit welchem Detailgrad sich jeder wohlfühlt, wenn er Szenen spielt, in denen Sex stattfindet.

Die Symbioten wachsen, indem sie auf Menschen kriechen, die Sex haben und in sie eindringen. Die Körper der Menschen verschmelzen dann mit der Kreatur. Das Opfer stirbt nicht, verliert aber die Fähigkeit, seinen Körper zu kontrollieren. Die Kreatur wächst und wird stärker und widerstandsfähiger. Die erwachsene Form des Symbionten ist ein kräftiger, wirbelter Fleischklumpen, der mit menschlicher Technologie verschmolzen ist. Sie bemühen sich, aus den Tunneln zu entkommen und die Erdatmosphäre so zu verändern, dass sie eine Kolonie bilden können.

Symbioten reagieren empfindlich auf bestimmte Lichtfrequenzen. Es ist möglich, eine Laterne zu bauen, deren Licht ihren Körper zum Schmelzen bringt – was die Menschen befreit, die Teil ihres Körpers geworden sind.

3. Andrea hält im Keller des Pfarrhauses einen Vortrag über Jesus und Sexualität. Alle Jugendlichen der Schule und ihre Eltern sind eingeladen. Auf der Bühne steht die Maschine und gibt den flackernden Impuls ab. Das Treffen läuft rasch aus dem Ruder und aus dem Boden kriechen viele Symbiotenwürmer, die auf die liebenden Paare zu kriechen.

KATASTROPHE

Mehrere Symbioten haben ihre volle Größe erreicht. Es sind schwedende Klumpen aus Fleisch und Metall mit langen rosafarbenen Tentakeln. Sie verlassen die unterirdischen Tunnel und bewegen sich in Gruppen über die Inseln, um die letzten Menschen zu „absorbieren“. Einige Menschen werden am Leben gehalten, aber kontrolliert. Sie sollen das Gerücht einer Infektion auf den Inseln verbreiten. Die Kreaturen brauchen Zeit, um die Umwelt so zu verändern, dass sie sie ernährt und für Menschen tödlich ist.

ANDREA GLANTZ [ANDREA CARTWRIGHT]

„Wer will das Kondom ausprobieren?“

Andrea glaubt, dass sie ein Mensch ist, ist aber in Wahrheit eine Schöpfung der Symbioten. Ihr einziges Ziel im Leben ist es, Menschen zu helfen, ihre Hemmungen abzulegen, die sie unglücklich und einsam machen. Ihre erste Methode ist die Sexualerziehung. Andrea arbeitet seit einigen Wochen als Schulpsychologin an der Schule der Teenager. Sollte jemand versuchen, Andrea für die Zusammenarbeit mit den Symbioten zur Rede zu stellen, wird sie so tun, als würde sie erkennen, dass das, was sie tut, falsch ist. Sie bittet um Hilfe, um die Kreaturen aufzuhalten, und versucht dann, die Charaktere in Keller zu locken, damit die Symbioten versuchen können, sie zu fangen.

Jeder, der Andrea sieht, kann nicht anders, als ihr üppiges lockiges Haar und ihr ehrliches und intensives Lächeln zu bemerken. Sie sucht überall Kontakt zu Menschen und hat die Fähigkeit, Menschen das Gefühl zu geben, über ihre privaten Gedanken sprechen zu können.

Andrea hat eine Glühende Überzeugung (**EINFÜHLEN**) 2.





POSSIBLY MAYBE

*As much as I definitely enjoy solitude
I wouldn't mind perhaps
Spending little time with you
Sometimes
Sometimes
Possibly maybe probably love
Possibly maybe probably love*

BJÖRK – POSSIBLY MAYBE

Ein Mann oder eine Frau namens Selma ist in der Schule, zu Hause mit einem der Teenager oder in einem anderen Kontext erschienen – und jeder verhält sich so, als wäre sie schon immer da gewesen. Außerdem flirtet sie ungeschickt und seltsam mit jemandem, der im Mittelpunkt ihrer Zuneigung steht.

DIE WAHRHEIT

Die Wassermassen in den Tiefen des Loops haben dazu geführt, dass das Gravitron, der bemerkenswerte Kern des Teilchenbeschleunigers, erwacht und sich seiner eige-



nen Existenz bewusst wird. Es betrachtet die Menschen aus der Ferne und sehnt sich danach, menschliche Liebe zu erfahren.

Das Gravitron hat mehrere menschliche Klone erstellt, die es aus den Tunneln geschickt hat, um sich mit ihren Seelenverwandten zu verbinden. Es glaubt, dass menschliche Liebe das Ende seiner Einsamkeit bedeutet. Alle Klone heißen Selma. Sie sind geschlechtslos und haben keine wirklichen Geschlechtsorgane, wie eine Barbie-Puppe. Selma findet schnell ein Ziel für ihre Liebe und versucht, sie oder ihn zu verführen, aber weil

das Gravitron in menschlichen Beziehungen unerfahren ist, ist sie unbeholfen und missversteht die Signale des Menschen.

Selma tritt in einen Kontext ein – eine Familie, einen Verein oder einen Arbeitsplatz – und hypnotisiert die Anwesenden, die nun glauben, dass sie schon immer dort war. Sie versucht, eine bestimmte Person zu verführen, sich ihr anzuschließen und sie zum Gravitron zu bringen.

Die verschiedenen Klone sind sich der Existenz des anderen nicht bewusst. Wenn sie sich treffen, werden sie



RIKSENERGI

verärgert, weinen, stellen ihre eigene Existenz infrage oder werden wütend und greifen einander an. Sie glauben, dass sie Menschen sind, und wissen nicht, dass sie soeben in den Tunneln des Loops erschaffen wurden.

Eine ehemalige Forscherin am Loop namens Patricia Gronostaj hat das Gravitron auch nach der Flut, die dazu führte, dass sie ihren Job verlor, weiterhin im Auge behalten. Patricia ist bewusst, dass das Gravitron erwacht ist und nach menschlicher Liebe sucht. Sie glaubt zu wissen, dass dies auf die eine oder andere Weise zu einer Katastrophe führen wird. Die Klonen werden keine wahre Liebe und schon gar nicht die menschliche Sexualität erfahren können. Patricia hat Angst vor der Reaktion, wenn das Gravitron zu dieser Erkenntnis gelangt. Sie glaubt, dass die Gefahr einer Implosion besteht, die ein Schwarzes Loch erzeugt, das den gesamten Planeten verschlingen kann. Deshalb hat sie sich ein Scharfschützengewehr zugelegt und begonnen, die Klonen zu töten. Wenn eine Selma stirbt, verwandelt sie sich in ein feines Pulver. Diejenigen, die hypnotisiert wurden, vergessen, dass sie existierte.

Einige Leute, normalerweise diejenigen, die sich in den Tunneln in der Nähe des Gravitrons befanden, können der Hypnose der Selmas widerstehen. Sie verstehen, dass sie aus dem Nichts aufgetaucht ist, und sehen, was mit ihr passiert, wenn sie getötet wird. Die Teenager besitzen diese Fähigkeit.

Wenn es den Teenagern gelingt, eine Selma dazu zu bringen, zu begreifen, wer sie ist und was vor sich geht, wird sie die Charaktere in die Tunnel bringen wollen, um ihren Schöpfer zu treffen. Wenn sie Erfolg hat, wird die Reaktion des Gravitron heftig sein.

AUFHÄNGER

- Heute Morgen saß ein fremder Mann oder eine fremde Frau mit am Frühstückstisch. Die Eltern und Geschwister des Teenagers verhielten sich so, als wäre das völlig normal. Sie nannten sie Selma und sie starrte deine Mutter schamlos an.
- Eine neue Schülerin namens Selma kam neu in die Klasse der Teenager, aber alle verhielten sich so, als ob es sie schon immer gegeben hätte. Sie sieht einen der Teenager die ganze Zeit an und versucht, mit ihm zu reden und ihn zu berühren. Die Dinge, die sie sagt, sind seltsam und unzusammenhängend. Sie scheint in den Charakter verliebt zu sein.
- Der Ringen-Trainer eines Teenagers hat einen Co-Trainer namens Selma, obwohl es ein Mann ist. Er flirtet mit dem Trainer und macht mitten im Trai-

ning eine Pause. Niemand sonst scheint das komisch zu finden.

COUNTDOWN

1. Eine Selma wird vor den Augen eines Teenagers ermordet.
2. Ein weiterer Selma wird getötet.
3. Eine weitere Selma wird getötet. Ein weiterer Selma sieht den Mord und versammelt die übrigen Selmas. Sie beschließen, sich gegen Patricia zu wenden.

KATASTROPHE

Die Selmas töten Patricia. Sie gehen zu ihrem Schöpfer hinunter. Das Gravitron erkennt die Fruchtlosigkeit in seiner Sehnsucht nach menschlicher Liebe und lässt seine Kreationen aufhören zu existieren. Die Trauer des Gravitrons erzeugt elektromagnetische Wellen, die die gesamte Elektronik auf den Mälarinseln zerstören. Das Gravitron beginnt nach einem neuen Weg zu suchen, um eine Beziehung mit einem anderen Bewusstsein einzugehen.

PATRICIA GRONOSTAJ

„Ich habe Jahre gebraucht, um zu erkennen, dass alles, was der Mensch geschaffen hat, zerstört werden muss.“

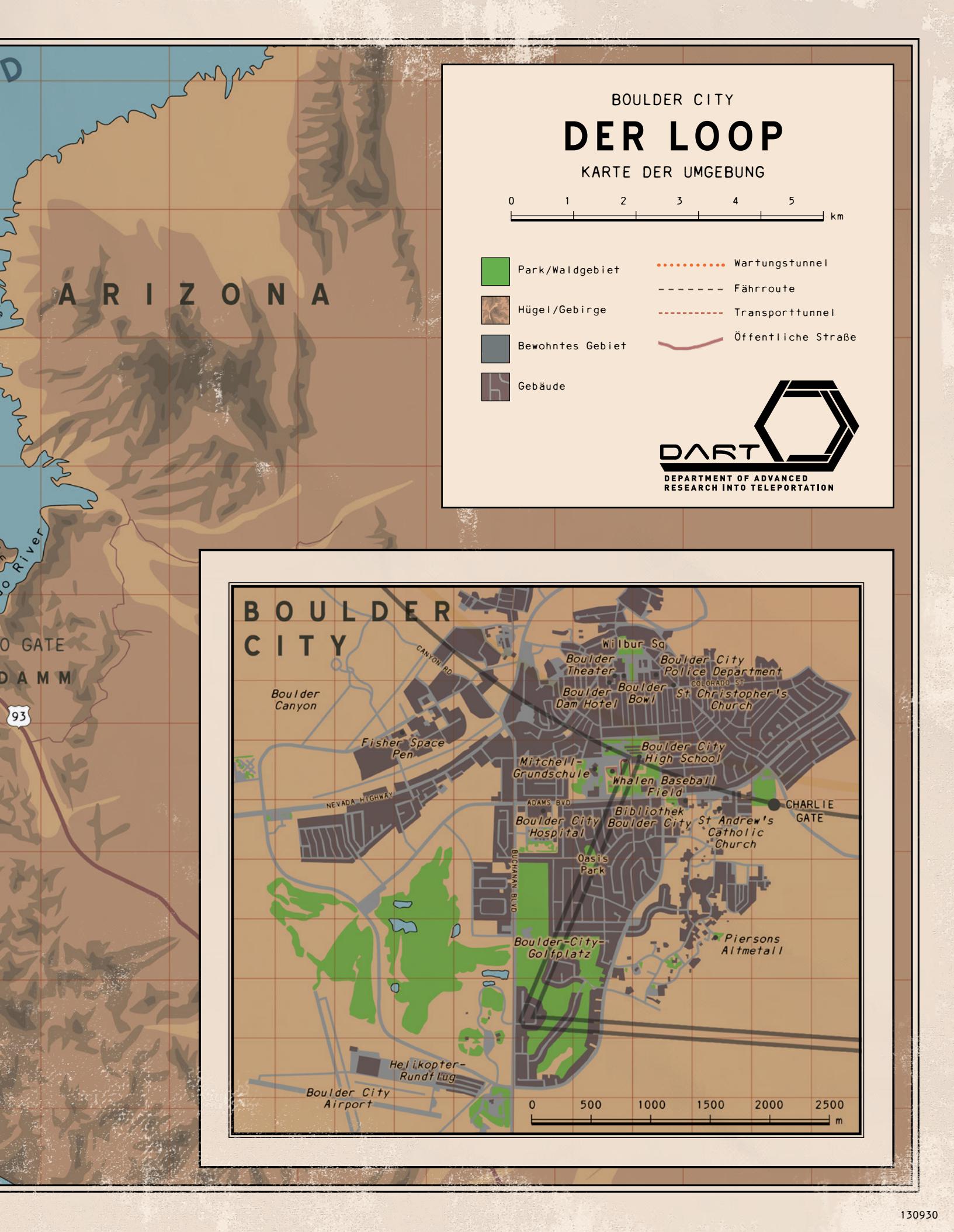
Bereits als Jugendliche hatte Patricia beschlossen, ihr Leben dem Verständnis des Gravitrons zu widmen. In ihren Zwanzigern war sie als eine der jüngsten Forscherinnen am Loop beschäftigt. Als sie zum ersten Mal in die Tunnel treten und das Herz des Loops besuchen musste, war sie nicht wie erwartet voller Ehrfurcht, sondern verängstigt. Patricia erkannte, dass das Gravitron sie alle auslöschen konnte. Als sie ihren Job verlor, widmete sie ihre gesamte Zeit dem Studium und dem Sammeln von Fakten über das Gravitron. Sie fürchtet sich davor, dass es die Erde zerstören oder versuchen wird, die Menschheit zu kontrollieren oder auszulöschen.

Patricia ist eine kleine, dunkelhaarige Frau. Sie trägt einfache Kleidung und ist gut darin, sich einzufügen und unauffällig zu bleiben. Alle ihre Gedanken drehen sich darum, einen Weg zu finden, das Gravitron aufzuhalten oder abzuschalten.

Patricia ist eine talentierte Forscherin, die seit vielen Jahren das Schießen praktiziert (RECHNEN und TECHNIK) 2.







Es kursieren Gerüchte über einen mechanischen Apparat, der außerhalb der kleinen Gemeinden der Mälaren-Inseln in den Feldern herumstreift. Gleichzeitig sammeln sich am Schwarzen Brett vor dem Lebensmittelgeschäft immer mehr Aushänge, die um Informationen über verschwundene Haustiere bitten. Im Fernsehen redet der Wettermann von „willkürlichen Sturmböen“ – und in den letzten Nächten war das Wetter tatsächlich übel.

Dies ist der Beginn einer Serie von Mysterien, welche die Kinder in die Wildnis rund um den Loop und in seine geheimen Tunnel führen. Aber was hat das alles mit dem lang erwarteten Sommercamp, dem Magnetrinschiff Susi Talvi und der Mondlandung von 1969 zu tun?

Was dieses Buch bietet:

- **Die Arche:** Die Kinder forschen nach einem vermissten Haustier und geraten in einen seltsamen Sturm.
- **Sommercamp:** Endlich Sommerferien und die Kinder fahren ins Sommercamp. Doch das Spielen und Schwimmen wird schon bald von atemloser Furcht und Verwirrung abgelöst, als die Kinder in einem ganz anderen Sommer aufwachen – in einer anderen Zeit!
- **Der Sturm im Stundenglas:** Ihre Erkundungen führen die Kinder jenseits des Sperrbereichs zu instabilen Blasen von Zeit und Raum, deren Ursprung irgendwo in den Tiefen des Gravitrons liegt.
- **Geheime Orte:** Eine neue Mysterienlandschaft voller Ideen und faszinierender Charaktere.
- **Die Mysterienmaschine:** Erschafft neue Mysterien oder betrachtet eure wachsende Abenteuerlandschaft durch einen umfassenden Szenario- und Charaktergenerator.
- **Mix-CD der Mysterien:** acht kurze Mysterien basierend auf Hits aus den 90ern.

KOMPATIBEL MIT

**THINGS
FROM
THE
FLOOD**



**FREE LEAGUE
MÖDIPHIÜS
ENTERTAINMENT**



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

Artikelnummer: US88003PDF