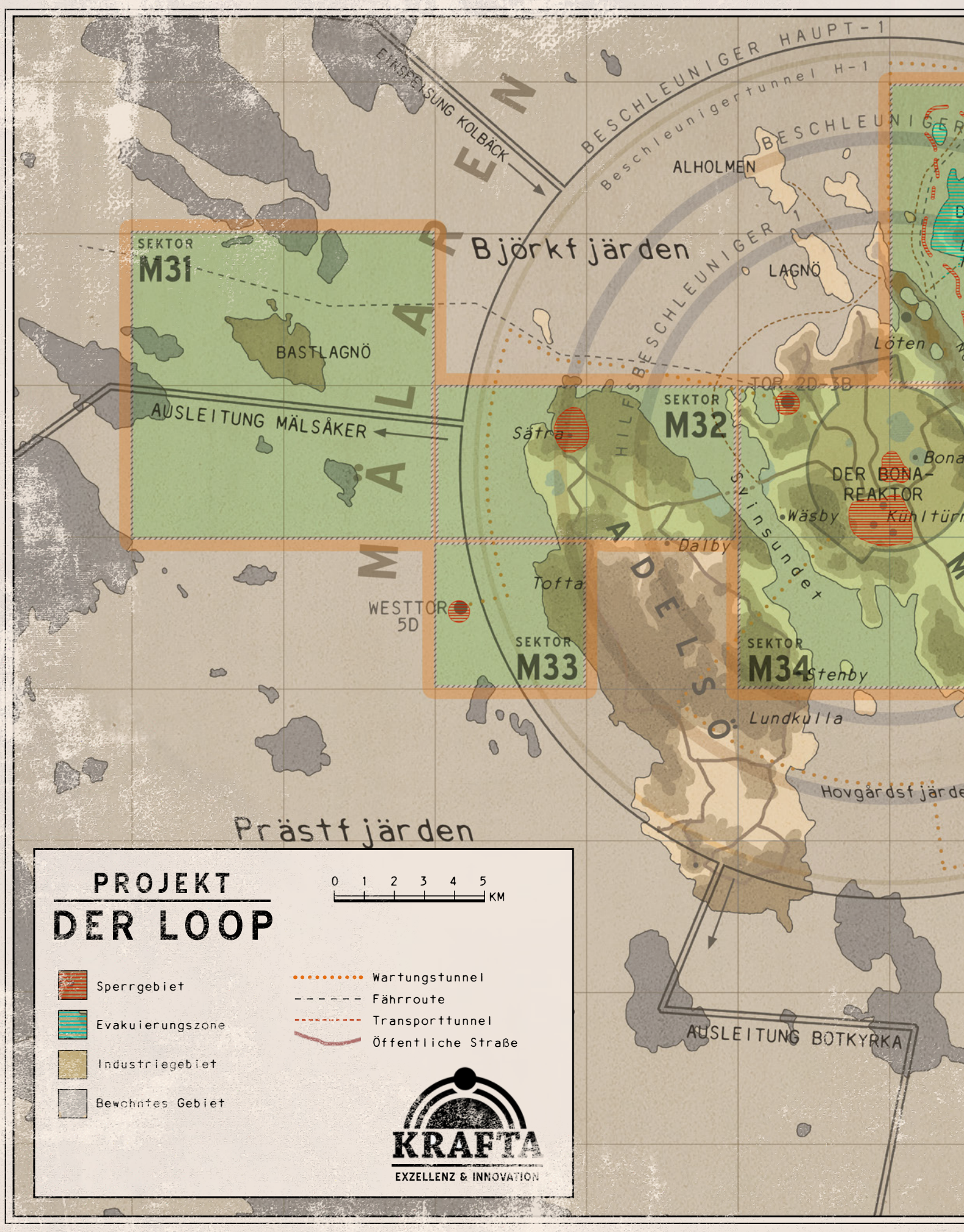
FREE LEAGUE

THINGS FROM THE FLOOD

TALES FROM THE LOOP



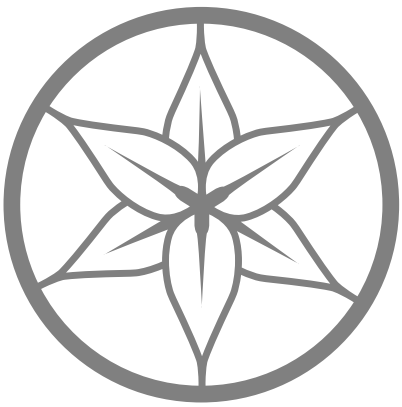
PROJEKT DER LOOP

0 1 2 3 4 5 KM

- Sperrgebiet
- Evakuierungszone
- Industriegebiet
- Bewohntes Gebiet
- Wartungstunnel
- Fährroute
- Transporttunnel
- Öffentliche Straße

KRAFTA
EXZELLENZ & INNOVATION

NORDTOR SEKTOR 5B
M39
SEKTOR
M38
ELDGARNSÖ
SEKTOR
M37
Nästtjärden
Gåholmen
Skarnholmen
Löftet
Vendeludd
Lunda
EVAKUIERUNGSZONE
Kungsberga
Ilanda
Ölsta
OSTTOR 5C
Stavsborg
HILLESHÖG
FARENTUNA
Sätuna
SEKTOR
M36
Sånga-Säby
Svartsjöanstalten
Torslunda
Sockarby
Edeby
STENHAMRA
Väsby
Mörby
Skå
SÜDTOR 5D
SEKTOR
M35
Menhammar
Troxhammar
Skytteholm
Eneby
SLÄRTSJÖLANDET
EKERÖ



SCHÖPFER DES LOOP-UNIVERSUMS
Simon Stålenhag

LEITENDER SPIELENTWICKLER
Nils Hintze

REDAKTEUR & PROJEKTMANAGER
Nils Karlén

JAHR-NULL-SPIELSYSTEM
Tomas Härenstam

WEITERE TEXTE
Rickard Antroia, Chris Ainsworth

ILLUSTRATIONEN
Simon Stålenhag, Reine Rosenberg

GRAFIKDESIGN & KARTEN
Christian Granath

DRUCKVORBEREITUNG
Dan Algstrand

ÜBERSETZUNG (ENGLISCHE AUSGABE)
Tim Persson

LEKTORAT (ENGLISCHE AUSGABE)
John Marron, Kosta Kostulas

BESONDERER DANK AN
Therese Clarhed, Elizabeth Hölén

KOMMUNIKATION
Boel Bermann

KUNDENDIENST
Jenny Bremberg

SPIELTESTER
Bluejay, Steve Daldry, Andreas Glantz, Lloyd Gyan, Adam Koebel, Virginia Page, Sam Webb, Johan Wirdelöv

DEUTSCHE AUSGABE VON ULISSES SPIELE

VERLAGSLEITUNG
Markus Plötz

REDAKTION
Thomas Michalski

LEKTORAT & KORREKTORAT
Frauke Forster, Nils Schürmann

ÜBERSETZUNG
Kai Großkordt

LAYOUT
Jörn Aust

MITARBEITER ULISSES SPIELE
ADMINISTRATION: Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz
MARKETING: Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Derya Öcalan, Katharina Wagner **VERLAG:** Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Alex Spohr, Jens Ullrich **VERLAG USA:** Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson **VERTRIEB:** Florian Hering, Jan Hulverscheidt, Saskia Steltner, Stefan Tannert, Sven Timm, Anke Zimmermann

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

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

INHALT

01.

DAS LEBEN NACH DER FLUT

GESCHICHTEN VON DER FLUT 8
ROLLENSPIEL – WIE FUNKTIONIERT DAS? 9
WÜRFELN 9
DIE LEITGEDANKEN DES SPIELS 9

02.

DER LOOP IN EINER NEUEN ZEIT

DIE ALTERNATIVEN 90ER JAHRE 16
AUFSTIEG UND NIEDERGANG DES TECHNOLOGIEZEITALTERS 16
TEENAGER UND TECHNOLOGIE 21
SCHWEDEN IN DEN 90ERN 22
DIE MÄLARINSELN: FRIEDLICHE ABGESCHIEDENHEIT 27
DINGE, DIE MAN IN DEN 90ERN TUN KANN 30
SVARTSJÖLANDET – EINE INSEL, ZWEI WELTEN 31
MUNSÖ: HEIMAT DES LOOPS 33
BAUERN, TOURISTEN UND SCHLÄGER 34
KRAFTA CORP 34
DER LOOP 35

03.

DIE HOOVER-DAMM-KATASTROPHE

AUF DEM WEG ZU ETWAS NEUEM 37
TEENAGER IN AMERIKA 40
DINGE, DIE MAN IN SEINER FREIZEIT TUN KANN 41
BOULDER CITY 41
LAS VEGAS 44
LAKE MEAD 44
DER HOOVER-DAMM 44
DER „VALLEY OF FIRE"-NATIONALPARK 45
AREA 51 45
DER US-LOOP 45
DIE HOOVER-DAMM-KATASTROPHE 45

KRAFTA

04.

DIE TEENAGER

ARCHETYPEN 49
EINSAMER WOLF 50
HACKER 51
PARTYLÖWE 52
RAVER 53
ROCKER 54
SCHRAUBER 55
SNOB 56
SPORTSKANONE 57
STRASSENKIND 58
SUCHER 59

ALTER 60
ATTRIBUTE 60
FERTIGKEITEN 60
GEGENSTÄNDE 61
PROBLEM 61
MOTIVATION 61
SCHANDE 61
BEZIEHUNGEN 63
AUFHÄNGER 63
ANKER 63
ZUSTÄNDE 64
NARBEN 64
ERFAHRUNG 65
NAME 65
BESCHREIBUNG 65
SPANNUNGEN 66
FRAGEN 67

05.

ÄRGER

ZUSTÄNDE ERLEIDEN 70
DER WÜRFELWURF 70
GEGENSTÄNDE, SCHANDE UND NARBEN 71
FAST UNMÖGLICHE DINGE TUN 71
FRAGEN BEANTWORTEN 71
EFFEKTE KAUFEN 72
NICHTSPIELERCHARAKTERE 72
BESONDERE NSC 72
MISSLUNGENE WÜRFE 72
EINEN WURF STRAPAZIEREN 73
EINANDER HELFEN 74
TEENAGER GEGEN TEENAGER 74
GROSSER ÄRGER 75

DIE FERTIGKEITEN 76
ANFÜHREN (HERZ) 76
CHARME (HERZ) 76
KONTAKT (HERZ) 77
BEWEGEN (KÖRPER) 78
KRAFT (KÖRPER) 78
SCHLEICHEN (KÖRPER) 78
PROGRAMMIEREN (TECHNIK) 78
RECHNEN (TECHNIK) 79
TÜFTELN (TECHNIK) 79
BEGREIFEN (VERSTAND) 79
EINFÜHLEN (VERSTAND) 80
UNTERSUCHEN (VERSTAND) 81

06.

DAS MYSTERIUM

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM 84
DAS MYSTERIUM UND DER ALLTAG 85
EINZEL- ODER GRUPPENSZENEN 87
EIN ÜBERBLICK ÜBER DAS MYSTERIUM 88
PHASE 1 – VORSTELLUNG DER TEENAGER 89
PHASE 2 – EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS 90
PHASE 3 – NACH-FORSCHUNGEN 90
PHASE 4 – KONFRONTATION 94
PHASE 5 – NACHSPIEL 95
PHASE 6 – VERÄNDERUNG 96
DIE RICHTIGE ATMOSPHÄRE 97
WAS GEHT IN DER EVAK VOR? 98
NSC – MENSCHEN, KREATUREN UND MASCHINEN 98
LÄNGERE MYSTERIEN UND KAMPAGNEN 99
FORTGESCHRITTENE SL-TECHNIKEN 99
HORROR 103

KRAFTA

07.

DIE MYSTERIEN-LANDSCHAFT

GEMEINSAM GESCHICHTEN ERZÄHLEN 116

DAS MAGNETRINSCHIFF DER RADIOPIRATEN 117

DIE SUNSHINE-FARM 121

REHKITZ-WOHNWAGEN-SIEDLUNG [LITTLE DOE TRAILER PARK] 123

WISSENSCHAFT DER LIEBE 125

DER SERBISCHE SCHACHCLUB 127

08.

PROPHETEN DER PANDORA

HINTERGRUND 131

09.

AUS FLEISCH UND STAHL

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM 135

VORSTELLUNG DER TEENAGER 137

EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS 138

SCHAUPLATZ 1: MARKS HAUS 140

SCHAUPLATZ 2: DIE TORSLUNDA-SÜMPFE 142

SCHAUPLATZ 3: PRIMAL-FORCE-THERAPIEZENTRUM 143

DIE KONFRONTATION 146

NACHSPIEL 148

VERÄNDERUNG 148

NSC UND KREATUREN 149

10.

DIE HÄSSLICHKEIT

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM 153
VORSTELLUNG DER TEENAGER 156
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS 157
SCHAUPLATZ 1: LOUISE TANNENBAUMS HAUS 158
SCHAUPLATZ 2: DAS SCHWARZE LOCH 160
SCHAUPLATZ 3: DAS BERG-GÅRDEN-SCHULLABOR 161
DER WENDEPUNKT 163
DIE KONFRONTATION 163
NACH DER KONFRONTATION 165
NACHSPIEL 165
VERÄNDERUNG 165
NSC UND KREATUREN 166

11.

REISENDE

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM 169
NSC-SZENEN 172
VORSTELLUNG DER TEENAGER 175
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS 175
SCHAUPLATZ 1: METTES HAUS 175
SCHAUPLATZ 2: DIE PRÄSIDENTIN DER UFO-GESELLSCHAFT 177
SCHAUPLATZ 3: DER STRAND [CANYON ROAD, RED MOUNTAIN] 177
NSC-SZENEN 179
DIE KONFRONTATION 181
NACH DER KONFRONTATION 182
NACHSPIEL 182
VERÄNDERUNG 183
NSC UND KREATUREN 183

12.

ASCHE IN DER EWIGKEIT

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM 187
VORSTELLUNG DER TEENAGER 190
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS 190
SCHAUPLATZ 1: SUZANNE KRAPP 191
SCHAUPLATZ 2: LOUISE TANNENBAUM 193
SCHAUPLATZ 3: SVEN JÄRNEK AUF BASTLAGNÖ 195
DER WENDEPUNKT 197
SCHAUPLATZ 4: LINNEA HALL 197
SCHAUPLATZ 5: BILLY UND JANE 199
SCHAUPLATZ 6: DIE RÖNTGENSPINDEL 200
DIE KONFRONTATION 203
NACH DER KONFRONTATION 207
NACHSPIEL 207
VERÄNDERUNG 207
NSC UND KREATUREN 207

KAPITEL

01

GESCHICHTEN VON DER FLUT 8
ROLLENSPIEL – WIE FUNKTIONIERT DAS? 9
WÜRFELN 9
DIE LEITGEDANKEN DES SPIELS 9

KRAFTA

DAS LEBEN NACH DER FLUT

Am Morgen nach dem schlimmsten Gewitter seit Jahren fanden sie den Klassenkameraden meiner großen Schwester Linda tot auf einem Feld am Rande der Evakuierungszone. Die Polizei sagte, er sei durch ein „Trauma aufgrund stumpfer Gewalteinwirkung am Oberkörper“ gestorben. Er war zu Tode geprügelt worden. Die Mälarinseln wurden von Trauer überwältigt. Die Leute redeten leiser und vermieden es, einander in die Augen zu sehen. Die Herbstwinde ließen nach, die gefallenen Blätter lagen unberührt auf dem Rasen in den Vorgärten der Leute, eine triste Decke, die das letzte trotzige Grün des Sommers verbarg.

Doch meine Schwester, unsere Freunde und ich erlaubten uns nicht, zu trauern. Wir beschlossen, den Mörder zu finden und dafür zu sorgen, dass so etwas nie wieder passierte. Linda schlug vor, wir sollten versuchen, den alten Agribot zu aktivieren, der auf dem Feld in der Nähe der Stelle, an der die Leiche gefunden wurde, vor sich hin rostete. So wollten wir feststellen, ob er etwas registriert hatte. Natürlich war es meine Aufgabe, den Bot aufzuwecken.

BEISPIEL

Die Spielleiterin: *Das Feld ist schlammig und eure Füße sinken durch nasse Blätter und braunes Wasser bis zu den Knöcheln ein. Auf der anderen Seite des Feldes könnt ihr die Absperrung erkennen. Das Band mit der Aufschrift „Polizeiabsperrung" wiegt langsam im Wind. Direkt neben dem Band sitzt ein rostiger Agribot, genau wie ihr es in Erinnerung hattet. Es ist ein vierbeiniges Modell mit zwei dünnen Armen und einem länglichen Kopf. Eine dicke Eisenstange ist an einem seiner Arme befestigt. Er ist in einer unbeholfenen Position in sich zusammengesunken, wie eine Marionette, der man die Fäden durchgeschnitten hat.*
Spielerin 1 (Linda): *Ich fordere die anderen auf, zurückzubleiben, während ich am Feld schaue, ob jemand in der Nähe ist.*
SL: *Würfle auf* **SCHLEICHEN**.
Spielerin 1: *Ich hab' eine Sechs – geschafft!*
SL: *Ihr seid die Einzigen hier, aber du siehst, dass frischere Spuren über das Feld führen und zwischen den nahe gelegenen Häusern verschwinden, die nach der Flut aufgegeben wurden.*

Spielerin 1: *„Los, schnell, es könnte jeden Moment jemand auftauchen.“ Ich seufze und trete mit meinen brandneuen Turnschuhen in den Schlamm, um das Feld zu überqueren.*
Spieler 2 (Lindas Bruder Gustaf): *Sobald wir am Roboter ankommen, suche ich nach einer Möglichkeit, um auf seine Steuerelemente zuzugreifen. Ich habe in meinen Rucksack mein Werkzeug dabei.*
SL: *Die Wartungsklappe befindet sich vorn direkt unter dem Kopf. Nachdem du die Schrauben herausgedreht hast, stellst du fest, dass die Klappe festgerostet ist. Du musst sie mit deinem Schraubendreher aufhebeln. Im Inneren findest du die Wartungsports für die Software.*
Spieler 2: *Ich lasse meinen Rucksack auf den Boden fallen, viel zu aufgeregt, um an den Schlamm zu denken. Ich hocke mich neben meinen Rucksack, damit Linda auch alle meine coolen Werkzeuge und Geräte sieht, als ich ihn öffne. Ich möchte sie wirklich beeindrucken. Ich ziehe mein selbstgebautes Hacking-System heraus, schließe es an und versuche, die Einheit zu booten und die Kontrolle darüber zu übernehmen.*
SL: *Würfle auf* **TÜFTELN**.
Spieler 2: *Ich habe sieben Würfel – aber scheitere!*
SL: *Du hackst das System und gibst den Aktivierungsbefehl ein, doch es geschieht nichts.*
Spielerin 1: *Ich drehe mich ungeduldig zu Gustaf um. „Komm schon, Bruderherz, beeil dich.“*
Spieler 2: *„Das verdammte Ding ist kaputt oder so …“ Ich packe mein Zeug wieder in den Rucksack und gehe zu den anderen zurück. Mein Gesicht ist vor Scham ganz rot.*
SL: *Ihr hört ein lautes Knirschen, wie von Metall auf Metall. Ihr seht, wie die Lichter am Kopf des Roboters aufleuchten. Er hebt den Arm mit der Eisenstange hoch in die Luft und kommt auf euch zu.*
Spielerin 1: *Verdammt!*
SL: *Was tut ihr?*

Dies ist ein Beispiel dafür, was im *Things from the Flood*-Rollenspiel passieren könnte. Das Spiel ist eine eigenständige Fortsetzung von *Tales from the Loop* und erweitert Simon Stålenhags wundersame Welt, wie sie in seinen Büchern beschrieben wird.

Ein Rollenspiel ist eine Art Gespräch, bei dem du und deine Freunde gemeinsam eine Geschichte mit einem Anfang, einem Mittelteil und einem Ende erschaffen. Eine typische Geschichte dauert zwischen drei und sechs Stunden. Meist sitzt man dafür an einem Tisch und benötigt außer seiner Fantasie nur Papier, Stifte und mindestens zehn sechsseitige Würfel.

BESONDERE WÜRFEL

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

KRAFTA

GESCHICHTEN VON DER FLUT

Die Geschichten in diesem Spiel werden Mysterien genannt. Sie drehen sich um Teenager, die versuchen, Verschwörungen und Bedrohungen für die Gesellschaft, ihre Freunde und Familien oder sich selbst aufzudecken und aufzuhalten. Die Teenager sind eine Gruppe von Freunden, Verliebten oder Geschwistern, die Mitte der 90er Jahre auf den Mälarinseln direkt außerhalb von Stockholm leben. Ihr Alltag ist geprägt von endlosen, langweiligen Schultagen und nervigen Eltern. Sie sind hin- und hergerissen zwischen ihrer Kindheit und ihren ersten Schritten in die jugendliche Unabhängigkeit.

Die Teenager sind in der Nähe des Loops aufgewachsen, einem riesigen unterirdischen Teilchenbeschleuniger, der in den 60er Jahren gebaut wurde. Ihre Kindheit war behütet, jedoch von seltsamen und wundersamen Erfindungen geprägt wie Robotern und fliegenden Magnetrinschiffen. Heute verschwindet diese Welt bereits. Der Loop wurde in private Hand verkauft, eine Wirtschaftskrise traf Schweden und die nördlichen Teile der Insel Svartsjölandet wurden abgeriegelt, nachdem mysteriöses braunes Wasser aus dem Boden aufzusteigen begann. Herrenlose Roboter durchstreifen den Wald. Gerüchte über Monster, die sich in der Evakuierungszone immer stärker vermehren, machen die Runde. Über das braune Wasser heißt es, es verändere

sowohl Menschen als auch Maschinen. Die Sicherheit der Mälarinseln ist gefährdet durch Mord, Gewalt und seltsame Krankheiten. Die Teenager tun sich zusammen, um sich gegen die Gefahren zur Wehr zu setzen, die ihre Welt bedrohen.

ROLLENSPIEL – WIE FUNKTIONIERT DAS?

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

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

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

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

Die Aufgabe der SL ist sicher ein bisschen aufwendiger als die der anderen Spielteilnehmer, aber sie ist sogar noch lohnender. Die SL kann unter der sogenannten Loop-Störung leidende NSC erfinden, Roboter, die sich für Menschen halten, oder Wissenschaftler, die das verseuchte Wasser nutzen wollen, um sich zu bereichern. Gemeinsam mit den Spielern beschreibt die SL so die vom Verfall gezeichnete, fantastische Welt von *Things from the Flood*.

Die SL sollte die Spieler anfeuern, genau wie man es mit den Helden eines Films tut, sie aber gleichzeitig vor Herausforderungen stellen – und sich dann darüber freuen, wie sie sie überwinden und das Mysterium lösen. Die Gefahren durch die Flut sind sehr real – manchmal sogar tödlich –, aber die Teenager werden es wahrscheinlich schaffen, die meisten davon aufzuhalten.

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

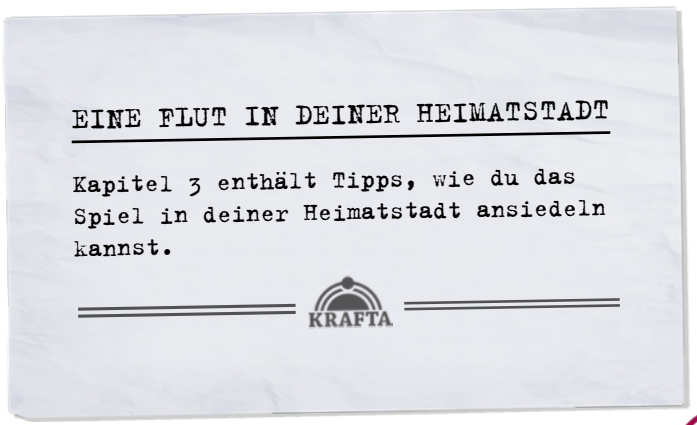
Manchmal ergeben sich Situationen, in denen die Teenager versuchen, etwas Schwieriges zu erreichen. Dann nimmst du die Würfel in die Hand und lässt den Zufall entscheiden, ob du erfolgreich bist oder nicht.

WÜRFELN

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

DIE LEITGEDANKEN DES SPIELS

Das *Things from the Flood*-Rollenspiel ist von sechs Grundkonzepten geprägt, nach denen die Spieler und die Spielleiterin Geschichten mit der passenden Art von Flair und Handlung erschaffen können. Ebenso sind diese



DIE MYSTERIENLANDSCHAFT

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

KRAFTA

Konzepte Werkzeuge, um eine Einigung zu finden, wenn Spieler unterschiedlicher Meinungen darüber sind, was in der Geschichte passieren und wie sie beschrieben werden soll. Diese Leitgedanken sind sowohl Anleitung als auch Inspirationsquelle, auf die du zurückgreifen kannst, wann immer du möchtest. Die Leitgedanken sind:

1. Alles verändert sich, alles zerfällt.
2. Der Alltag ist voller Forderungen, Langeweile und Konflikte.
3. Die Mysterien sind aufregend, aber gefährlich, und nur ihr könnt sie aufhalten.
4. Ihr seid keine Kinder mehr, aber auch noch nicht erwachsen.
5. Das Spiel wird in Szenen gespielt.
6. Die Welt wird gemeinsam beschrieben.

1. ALLES VERÄNDERT SICH, ALLES ZERFÄLLT.

Alles, worauf du dich früher verlassen konntest, verändert sich und gerät aus den Fugen. Die Krise hat deine Eltern arbeitslos gemacht. Der Loop wurde von der staatlichen Riksenergi an Krafta Corp, ein privates Unternehmen, verkauft. Die technologische Revolution verlor ihren Fokus und die Felder sind mit Robotern übersät, die vor sich hin rosten. Der Maschinenkrebs lässt Technologie erst rebellieren und dann versagen. Niemand glaubt mehr an ein besseres Morgen.

Die Bewohner des nördlichen Svartsjölandet wurden nach dem Mälar-Leck aus ihren Häusern evakuiert. Hartnäckige Gerüchte geben intergalaktischen Portalexperimenten die Schuld daran. Angeblich sei die Quelle des Wassers, das aus den unterirdischen Tunneln des Loops aufsteigt, außerirdischen Ursprungs. Es heißt, das Wasser enthalte Alien-Bakterien, die sowohl Menschen als auch Maschinen infizieren. Die Grenzen zwischen dieser Welt und anderen zerfasern. Die Leute sagen, dass diejenigen, die früher in den Loop-Tunneln gearbeitet haben, von Hoffnungslosigkeit und anderen merkwürdigen Gedanken geplagt werden.

Unabhängig von der Ursache – außerirdische Bakterien, Loop-Störung oder finanzielle Not – ist es ein harter Fakt, dass die Bewohner der Mälarinseln beginnen, sich auf seltsame und unberechenbare Weise zu verhalten. Die Frau deines Nachbarn hat das Wohnzimmer mit Fernsehgeräten vollgestellt, um in andere Dimensionen zu blicken. Dein Mathematiklehrer behauptet, mit Steinen kommunizieren zu können. Eine deiner Freundinnen sagt, dass singende Schmetterlinge mit scharfen Stacheln sie nachts in ihren Träumen besuchen.

Die Gefahren und Bedrohungen der Welt da draußen haben die Inseln erreicht. Die Leute sprechen von seltsamen Todesfällen und Vermissten. Niemand kann die Anzahl der gestohlenen oder entlaufenen Roboter in der Gegend überblicken. Wenn du nach Einbruch der Dunkelheit mit dem Fahrrad nach Hause fährst, fühlst du dich nicht mehr sicher.

Nichts ist von Bestand in der Welt der Teenager. Beziehungen enden, unwahrscheinliche Freundschaften blühen auf und Lehrer erscheinen nicht zum Unterricht. Arbeitslose Eltern versinken in Depressionen und kommen morgens nicht mehr aus dem Bett. Die Teenager sind gezwungen, sich selbst um den Haushalt und ihre jüngeren Geschwister zu kümmern.

2. DER ALLTAG IST VOLLER FORDERUNGEN, LANGEWEILE UND KONFLIKTE.

Den Erwartungen deiner Eltern kannst du nicht gerecht werden. Die Teenagermagazine sind voller Schönheitsideale, durch die du dich für deinen Körper schämst. Dein Freund macht inzwischen Andeutungen, dass er nicht mehr lange auf dich warten wird, den nächsten Schritt zu tun. Deine Klassenkameraden halten dich für jemanden, der du gar nicht bist. Die Nachrichten sind voller Bilder von Krieg, Hunger und Naturkatastrophen. Die Erwachsenen behaupten, du könntest alles sein, alles tun, und du versuchst dein Bestes, um die Tatsache zu verbergen, dass du dadurch vor Angst wie gelähmt bist. Obendrein bist du dein eigener schlimmster Feind und erwartest in allen Situationen das Unmögliche von dir selbst.

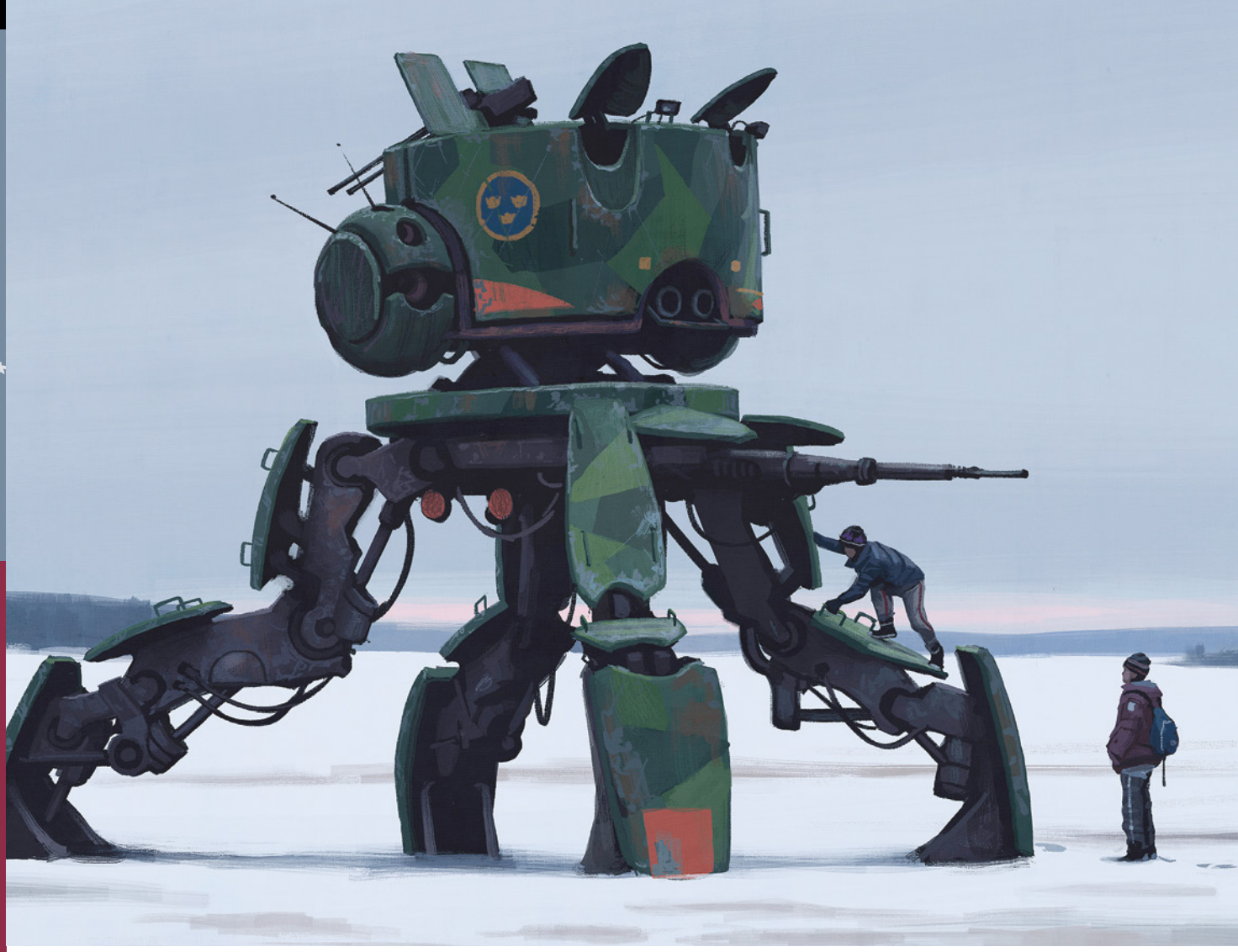
Dir sind die Themen ausgegangen, über die du dich auf der Busfahrt von der Schule nach Hause unterhalten kannst. Mathe-Hausaufgaben sind eine endlose leere Straße bedeutungsloser Wiederholungen. Wenn dein Vater noch einmal Blumenkohl serviert, wirst du deinen Mageninhalt auf den Tisch entleeren. Du sehnst dich danach, dass etwas passiert, *irgendetwas*.

Deine Eltern sind das einzige Paar, von dem du weißt, dass es sich nicht scheiden lässt, doch sie streiten ständig – miteinander oder mit dir und deinen Geschwistern. In der Schule zerbrechen alte Freundschaften, Beziehungen enden und Fremdgehen führt zu Schlägereien hinter dem Fitnessstudio. Du kochst vor zielloser Wut, doch deine Wutausbrüche haben dir bloß Nachsitzen eingebracht und dass dein bester Freund nicht mehr mit dir spricht.

Hin und wieder ist das Leben trotzdem ziemlich gut –zum Beispiel, wenn es eine Party gibt und alle von den Inseln dort sind. Diese kurzen Augenblicke der Freude werden jedoch oft von der Polizei verdorben, die auftaucht, um die Party zu beenden, was am nächsten Morgen zu langen Diskussionen mit deinen Eltern und nie endendem Hausarrest führt.

3. DIE MYSTERIEN SIND AUFREGEND, ABER GEFÄHRLICH, UND NUR IHR KÖNNT SIE AUFHALTEN.

Dort draußen, jenseits deines Alltags, verändert sich die Welt. Neue Menschen und Kreaturen kommen auf die Inseln. Du sehnst dich nach Freiheit und neuen Erfahrungen, doch die gibt es nicht ohne einen Preis. Im Fahrradtunnel in der Nähe des Baches hat jemand eine lange Reihe von Schädeln an die Wand gesprüht, einen für jede Person, die verschwunden ist, und deine Freunde sagen, dass die Kadaver vermisster Katzen und Hunde in der Evakuierungszone an



Bäume genagelt wurden. Zwielichtige Gestalten verstecken sich in dem verlassenen Haus neben der Kirche, ihr alle werdet von Albträumen heimgesucht. Die Erwachsenen sind viel zu sehr mit ihren eigenen Problemen und Konflikten beschäftigt, um zu sehen, dass alles, was sie für solide und sicher hielten, um sie herum zerfällt. Es ist an dir und deinen Freunden, die Kräfte, die euch bedrohen, aufzudecken und aufzuhalten, selbst wenn es euch verändert, Narben hinterlässt oder euch sogar das Leben kostet.

4. IHR SEID KEINE KINDER MEHR, ABER AUCH NOCH NICHT ERWACHSEN.

Manchmal wünschst du dir, du könntest wieder ein Kind sein, dich in die Arme deiner Mutter kuscheln und hören, wie sie dir zuflüstert, dass wieder alles in Ordnung kommt. Gleichzeitig hasst du es, wie ein Baby behandelt zu werden, das noch nicht alt genug ist, seine eigenen Entscheidungen zu treffen. Dein Körper verändert sich, und du weißt nicht mehr, wer du bist. Du hattest deine erste Periode oder deine Stimme verändert sich und überall wachsen neue Haare. Du bist voller Hormone und Emotionen. Du bist wütend, erregt, müde, glücklich und schämst dich die ganze Zeit für alles – für dich selbst, für deine dummen Eltern und deine dummen Geschwister. Mehr als alles andere willst du jemand anderes an einem anderen Ort sein.

5. DAS SPIEL WIRD IN SZENEN GESPIELT.

Genau wie bei einem Film werden die Mysterien in Szenen gespielt. Nachdem die Teenager auf dem Schulhof rumgehangen haben, machst du einen Schnitt und gehst direkt zum Treffen mit den Freunden am Kiosk über, anstatt alles genau durchzuspielen, was zwischen dem Verlassen der Schule und der Ankunft am Kiosk passiert. Überspringe die langweiligen oder weniger wichtigen Abschnitte.

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

Das Vorgeben einer Szene könnte ungefähr so klingen:

„Es ist noch immer dunkel draußen, als du von einem lauten Scheppern aus der Küche geweckt wirst, als hätte jemand eine Pfanne auf den Boden fallen lassen. Danach ist alles sehr still. Was tust du?“

Du könntest die Spieler auch eigene Szenen vorschlagen lassen, z. B. abwechselnd jede zweite Szene. Das könnte ungefähr so ablaufen:

BEISPIEL

SL: *Hat jemand eine Idee für eine Szene?*
Spielerin 1 (Linda): *Ich möchte mit meiner Mutter sprechen, um zu sehen, was sie über die Androiden weiß, die in der Stadt gesehen wurden.*
SL: *Deine Mutter sitzt an ihrem gewohnten Platz auf der Bank vor dem Lebensmittelladen. Sie versteckt eine Flasche zwischen ihren Füßen und sieht den Vögeln zu, wie sie Nahrung zu ihren Nestern in der Birke am Brunnen tragen. Sie winkt und lächelt, als sie dich bemerkt.*

6. DIE WELT WIRD GEMEINSAM BESCHRIEBEN.

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

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

Wenn sich die Spieler allerdings fliegende Schulen ausdenken oder Geisterjäger-Eltern, kann die Spielleiterin sie daran erinnernm, das der Alltag der Teenager banal ist. Das Seltsame und Geheimnisvolle sollte den Mysterien vorbehalten bleiben. Die Spielleiterin hat dabei das letzte Wort.

KAPITEL

02

DIE ALTERNATIVEN 90ER JAHRE 16

AUFSTIEG UND NIEDERGANG DES TECHNOLOGIEZEITALTERS 16

TEENAGER UND TECHNOLOGIE 21

SCHWEDEN IN DEN 90ERN 22

DIE MÄLARINSELN: FRIEDLICHE ABGESCHIEDENHEIT 27

DINGE, DIE MAN IN DEN 90ERN TUN KANN 30

SVARTSJÖLANDET – EINE INSEL, ZWEI WELTEN 31

MUNSÖ: HEIMAT DES LOOPS 33

BAUERN, TOURISTEN UND SCHLÄGER 34

KRAFTA CORP 34

DER LOOP 35

KRAFTA

DER LOOP IN EINER NEUEN ZEIT

Schweden ließ die Ära der großen Regierungsprojekte hinter sich. Die verfallenden Anlagen und Maschinen waren von neuen Entwicklern übernommen worden, die Türen zuschweißten, Maschinen in Plastik einwickelten und das Land für neue Zwecke ausbeuten wollten. Funktürme ragten über den Wäldern hinter den Häusern empor, auf den Lichtungen schmolzen summende neue Rechenzentren Eis und Schnee. Irgendwo dort draußen, hinter den Absperrungen, jenseits der Äcker und Sumpfgebiete, strichen verwilderte Maschinen umher wie herrenlose Hunde. Rastlos durch die Gegend irrend, getrieben von dem neuen Wind, der durchs Land wehte. Etwas lag in der Luft, etwas Fremdes.

Things from the Flood spielt in einer Zeit großer Umwälzungen. Eine Ära des Fortschritts und des Optimismus geht zu Ende. Ost und West verschmelzen. Die Berliner Mauer wird abgerissen, die Sowjetunion zerfällt. Die Nachrichten berichten von einer Finanzkrise in Schweden, Konzentrationslagern auf dem Balkan und Schießereien in den USA.

Auf MTV singt Nirvana über Antipsychotika, in South Park wird Kenny immer wieder aufs Neue getötet und Twin Peaks zeigt der Welt eine verzerrte Version ihrer selbst, in der Unschuld auf Brutalität trifft. Der große äußere Feind ist tot, neue Bedrohungen entstehen aus der Gesellschaft selbst heraus.

Die 1990er sind das Jahrzehnt, in dem die Jugend endlich über das Erwachsenenalter triumphiert. Der Teenager wird zum Mittelpunkt der Verbrauchermärkte. Plakate junger Superstars bedecken die Wände von Jugendzimmern auf der ganzen Welt. Die Welt der Erwachsenen kann nicht länger einen relevanten moralischen Kompass liefern. *The Real World* auf MTV nimmt sich dieser Herausforderung an.

Die neue Freiheit führt zu Unsicherheit und Angst. Der Kampf, sich eine Identität zu schaffen, die von anderen akzeptiert wird, verschärft sich. Viele suchen bei ihren musikalischen Helden nach Orientierung. Die Unterteilung der Menschen in „die“ und „wir“ erschafft ein gewisses Gemeinschaftsgefühl. Einige hören Britpop, andere Grunge. Viele schließen sich der Umweltbewegung an, andere erforschen den New-Age-Spiritualismus. Rechtsextremistische und Neonazi-Gruppen bekommen Zulauf und viele der neuen Mitglieder sind Jugendliche oder junge Erwachsene. In den ersten Chatrooms des Internets versammeln sich junge Menschen aus aller Welt.

Die technologische Revolution kommt in den 90er Jahren von *Things from the Flood* zum Erliegen. Magnetrinschiffe,

Roboter und Teilchenbeschleuniger erweisen sich als weniger zuverlässig als beworben – manchmal sogar als gefährlich. Neue Technologien übernehmen die Vorherrschaft. Der Verkauf von Heimcomputern und die Entstehung des Internets läuten ein neues Zeitalter ein. Die Globalisierung wird zu einer unwiderruflichen Tatsache.

Regierungsfunktionen werden privatisiert, ebenso viele wissenschaftliche Forschungen. Die Aufgabe des Nationalstaates, das Leben seiner Bürger zu verbessern, rückt zugunsten des Wettbewerbs um Gewinne auf den Weltmärkten in den Hintergrund. Die 90er in *Things from the Flood* sind die schmerzhafte Schnittstelle zwischen dem, was war und dem, was noch kommt.

DIE ALTERNATIVEN 90ER JAHRE

Die 90er in diesem Spiel sind nicht ganz das Jahrzehnt, an das du dich vielleicht erinnerst. Vierzig Jahre stetigen technologischen Fortschritts haben eine Welt erschaffen, die sich von unserer teils stark unterscheidet. Roboter haben viele Bereiche der Gesellschaft übernommen, die zuvor von Menschen gehandhabt wurden: Schwerindustrie, Kriegsführung, Bergbau und Umgang mit gefährlichen Chemikalien. Dank der Wunder des Magnetrineffekts bereisen riesenhafte Gauß-Frachter den Globus. Wenn man den Gerüchten glauben schenkt, hat der menschliche Einfallsreichtum sogar schon Technologien hervorgebracht, welche die Raumzeit beugen und auflösen.

Dennoch ist vieles so wie in deiner Erinnerung. Mit einem Discman mit Gürtelclip kannst du die erste CD der Spice Girls überall hören. Jeans mit hoher Taille liegen voll im Trend, ein T-Shirt über einem Longsleeve zu tragen, ist genau die richtige Entscheidung. In jedem Haus quietscht ein DFÜ-Modem. Die Computer in der Schulbibliothek werden vor allem fürs Online-Dating genutzt.

AUFSTIEG UND NIEDERGANG DES TECHNOLOGIEZEITALTERS

Die 90er Jahre markieren das Ende eines großen Technologiesprungs der Menschheit. Die Zukunft, die den Menschen versprochen wurde – interstellare Kolonialisierung, Butler-Bots in jedem Haus und Teleportation – all das kam nie.

Die Maschinen versagen. Roboter, Teilchenbeschleuniger und Magnetrinschiffe werden außer Betrieb genommen und zerlegt. Kurz vor der Jahrtausendwende ist von der alten Technologie nicht mehr viel übrig. Immer leistungsfähigere Computer und Netzwerke verbinden die Welt. Die Technologie von morgen liegt nicht mehr in den Händen der Erwachsenen – sie wird von dir und anderen Teenagern kontrolliert.

DER ANFANG

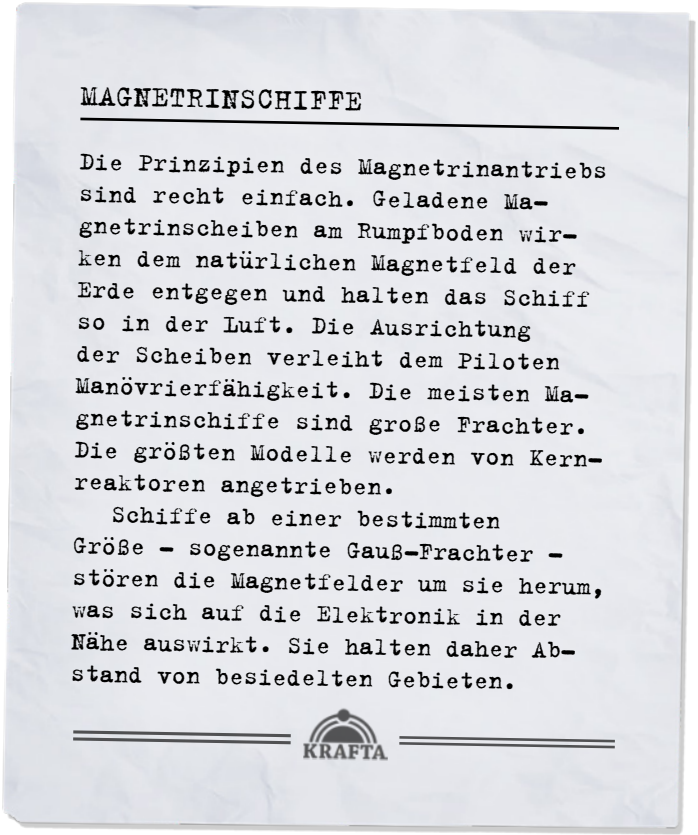
Gegen Ende des Zweiten Weltkriegs entdeckten russische Wissenschaftler den Magnetrineffekt. Dieser Durchbruch ermöglichte es enorm schweren Schiffen, unter Ausnutzung des natürlichen Magnetfelds der Erde über den Himmel zu gleiten. In den kommenden Jahrzehnten gab es immer mehr Magnetrinschiffe, die zwar langsam, aber zuverlässig waren. Sie transportierten hauptsächlich schwere Fracht über die nördliche Hemisphäre, wo der Effekt stärker ist als im Süden.

In den 50ern wurde in Boulder City, Nevada, der weltweit erste Teilchenbeschleuniger gebaut. Diese Maschine – angeblich das Ergebnis eines gescheiterten Forschungsprogramms des Militärs – veränderte die Welt. Die Forschung der sogenannten Hochenergiephysik führte zu einer Reihe bahnbrechender Erfindungen, von denen jedoch nur wenige über die Labore hinaus bekannt wurden. Die Gemeinschaft der Wissenschaftler öffnete das Tor zu einer Welt, in der nichts unmöglich schien.

Die Defense Advanced Research Projects Agency („die Organisation für Forschungsprojekte der Verteidigung“, kurz DARPA) beaufsichtigte den Beschleuniger von Boulder City. Die unterirdischen Tunnel der Anlage wurden an das nahe gelegene Kraftwerk des Hoover-Damms angeschlossen, das eine nahezu unbegrenzte Stromversorgung ermöglichte.

In den 60er Jahren gründete die schwedische Regierung Riksenergi, eine Behörde verantwortlich für den Bau und Betrieb des größten Teilchenbeschleunigers der Welt. Der Komplex mit dem Spitznamen „Loop“ entstand auf den Mälarinseln westlich von Stockholm und wurde 1969 in Betrieb genommen. Der Loop machte Adelsö in vielen Forschungsbereichen schnell zur wissenschaftlichen Hauptstadt Nordeuropas. Wissenschaftler aus aller Welt zogen nach Stockholm, kaum mehr als eine Busfahrt von der Speerspitze der Moderne entfernt.

Ebenfalls in den 60ern entwickelte der japanische Iwasaka-Konzern die ersten Selbstausbalancierenden Autonomen Maschinen – jene, die du und ich heute Roboter nennen. Vorhersagen zufolge würden Roboter innerhalb weniger Jahre die menschliche Arbeit ersetzten. Die meisten Nationen forschten nach Möglichkeiten, Roboter für die Kriegsführung zu entwickeln. Niemand wollte ins Hintertreffen geraten, während das größte wirtschaftliche und wissenschaftliche Rennen der Neuzeit begann. Die Sowjetunion war die erste Nation, die Roboter mit künstlicher Intelligenz (KI) entwickelte.



MAGNETRINSCHIFFE

Die Prinzipien des Magnetrinantriebs sind recht einfach. Geladene Magnetrinscheiben am Rumpfboden wirken dem natürlichen Magnetfeld der Erde entgegen und halten das Schiff so in der Luft. Die Ausrichtung der Scheiben verleiht dem Piloten Manövrierfähigkeit. Die meisten Magnetrinschiffe sind große Frachter. Die größten Modelle werden von Kernreaktoren angetrieben.

Schiffe ab einer bestimmten Größe – sogenannte Gauß-Frachter – stören die Magnetfelder um sie herum, was sich auf die Elektronik in der Nähe auswirkt. Sie halten daher Abstand von besiedelten Gebieten.

KRAFTA

DAS GOLDENE ZEITALTER

Die Früchte der neuen Technologien wurden in den 70er und 80er Jahren geerntet. Das Leben der einfachen Leute war davon kaum betroffen, doch revolutionäre Veränderungen fanden in vielen Branchen statt – vor allem in den Bereichen Transport, Kriegsführung, Bergbau und in den Naturwissenschaften.

Die Selbstausbalancierenden Maschinen waren mehr und mehr dazu in der Lage, immer komplexere Aufgaben zu übernehmen. In den späten 1980ern wurden weitere wichtige Durchbrüche auf dem Gebiet der KI erzielt. Die Kritiker behaupteten, die Wissenschaft schreite zu schnell voran. Angeblich flüchteten Roboter vor ihren Herren. Sicherheitsfirmen, die sich auf die Bergung entlaufener Einheiten spezialisierten, florierten. Sie machten die Ausreißer ausfindig und brachten sie wieder zurück, wo ihr Speicher gelöscht und sie wieder an die Arbeit geschickt wurden, oft mit verstümmelten neurologischen Zentren.

Auf der Nordhalbkugel wuchsen die langsamen, aber billigen und zuverlässigen Magnetrinflotten. Sie ermöglichten umfassenden Bergbau in Grönland, Nordsibirien und Nordkanada. Die Schiffe waren jedoch zu ungelenk für den Personentransport, der weiterhin von Autos, Zügen und Flugzeugen dominiert wurde.

Mutige Innovationen in Architektur und Bauwesen verändern die Skylines vieler Städte auf der ganzen Welt. Die größte Veränderung ist das vertikale Stadtkonzept, das in den 60er Jahren an Fahrt gewann. Gigantische Konstruktionen erheben sich Hunderte von Metern über dem Boden und bieten Platz für ein- bis fünfzehntausend Einwohner. Die Ölkrisen der 70er haben dem Trend jedoch ein Ende gesetzt. Der Bau der vertikalen Städte ist nicht nur sehr teuer, sondern man vermutet auch, dass er die Bevölkerung aufspaltet und zu erhöhter Kriminalität führt.

Viele der Durchbrüche, die von den Regierungsbehörden erzielt wurden, welche die Teilchenbeschleuniger betrieben, gelangten nie an die Öffentlichkeit. Gerüchte munkelten von erfolgreichen Teleportationsexperimenten und dem Kontakt mit intelligentem außerirdischem Leben. Einige behaupteten, prähistorische Tiere wieder zum Leben erweckt zu haben, und die Wissenschaftler haben scheinbar die Herrschaft über das menschliche Genom gemeistert. Für die meisten Menschen sind die Forschungseinrichtungen, in denen die Welt von morgen geschmiedet wird, nur merkwürdige Türme und eingezäunte Flugfelder an der Peripherie des alltäglichen Lebens.

DIE FLUT

Die Träume von einer besseren Zukunft werden Anfang der 90er Jahre zerschmettert. Eine lähmende Wirtschaftskrise verwüstet den Westen, während ein technologisches Wunder nach dem anderen ins Stocken gerät. Alles beginnt auf den Mälarinseln kurz vor Weihnachten 1994. Die Bewohner des nördlichen Teils von Färingsö – allgemein bekannt als Svartsjölandet (auf Deutsch etwa „Schwarzseeinsel“) – beobachten schockiert, wie heißes, braunes Wasser aus dem Boden aufsteigt und Keller und Garagen flutet. Innerhalb weniger Stunden verwandeln sich Felder und Wälder in Marschland.

Irgendwo in den Loop-Tunneln unterhalb der Insel ist ein katastrophales Leck aufgetreten. Die schwedische Notfallbehörde evakuiert die Bewohner des nördlichen Teils der Insel. Im Laufe einiger chaotischer Tage transportieren Magnetrinschiffe die Evakuierten und ihre persönliche Habe in provisorische Quartiere auf der Südseite der Insel.

Der vorübergehende Umzug nach dem Leck dauert letztendlich mehr als drei Jahre. Der überflutete Nordteil der Insel wird zur Evakuierungszone erklärt, und Alta Quadraped-Kampfbots werden dort stationiert, um die Peripherie zu überwachen.

Obwohl das Leck im nördlichen Teil von Färingsö liegt, gefährdet es den gesamten Loop. Die Tunnel werden nach und nach überflutet, was die gesammelten Daten von 30 Jahren bedroht.

Der Vorfall, in den Medien als „Mälar-Leck“ oder „Loop-Skandal“ bezeichnet, führt dazu, dass die Regierung

Riksenergi auflöst. Krafta, ein Privatunternehmen, kauft den Loop für einen Apfel und ein Ei und handelt einen Regierungsvertrag aus, um das Gebiet zu säubern und so viele Daten wie möglich zu sichern. Trotz umfangreicher Nachforschungen wird die Ursache des Lecks nie ermittelt.

DIE HOOVER-DAMM-KATASTROPHE

Zwei große Katastrophen dominieren die Nachrichten Mitte der 90er: der Loop-Skandal und die sogenannte Hoover-Damm-Katastrophe. In einer dunklen Februarnacht im Jahr 1995 hallt ein ohrenbetäubendes Dröhnen von der Mündung des Colorado River durch die Wüste – der Damm ist gebrochen. Der US-Teilchenbeschleuniger ist an das Kraftwerk am Damm angeschlossen und daher nach wenigen Stunden überflutet. Über dreißig Wissenschaftler des Loops ertrinken.

Die meisten Amerikaner glauben, dass die Katastrophe von Terroristen verursacht wurde. Skeptiker weisen jedoch darauf hin, dass am Damm keine Sprengstoffrückstände gefunden wurden und keine Terroristengruppe sich glaubwürdig zu dem Anschlag bekennt.

Die Angelegenheit wird durch die Tatsache verkompliziert, dass das Wasser, das den amerikanischen Loop füllt, dieselbe Temperatur und bräunlich graue Farbe hat wie das Wasser, das in Schweden aus dem Untergrund heraufdringt. Einige sagen, dass die beiden Loops über eine Art Portal miteinander verbunden sind, das das Wasser von einem Loop zum anderen teleportiert. Diese Theorie macht das Wasser, das aus dem Loop drang, für den Dammbruch verantwortlich, und nicht umgekehrt.

Die Auswirkungen der Hoover-Damm-Katastrophe sind verheerend. Das Gebiet um den südlichen Lake Mead verwandelt sich in einen riesigen Sumpf. Häuser im Norden von Boulder City werden überflutet. Schwere Gebäude beginnen im Schlamm zu versinken. Die lokale Wirtschaft bricht ein, nachdem viele Mitarbeiter am Loop oder am Damm ihren Arbeitsplatz verloren haben.

Aus internationaler Sicht führen die beiden Katastrophen zu einem Rückgang des Vertrauens der Menschen in Teilchenbeschleuniger und der Stabilität der Gesellschaft allgemein.

DER MASCHINENKREBS

Ein paar Monate nach dem Mälar-Leck beginnt sich der sogenannte Maschinenkrebs auszubreiten. Roboter in der Nähe des schwedischen Loops werden unzuverlässig, bleiben in sich wiederholenden Handlungsschleifen stecken oder weichen von ihrer Kernprogrammierung ab. Auf ihren Körpern bilden sich fleischige Klumpen und Tentakel. Einige versagen vollständig ihren Dienst. Der Krebs breitet sich bald auf die Umgebung von Boulder City und schließlich auf den Rest der Welt aus. Roboter werden zu Tausenden zusammengetrieben und verschrottet.

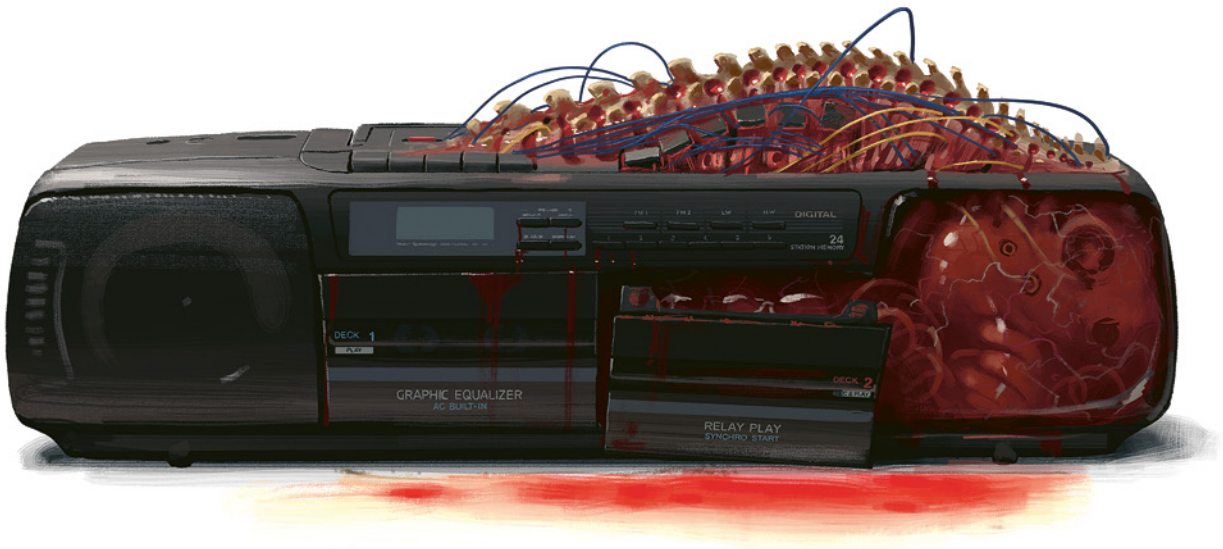
Die Wissenschaftler, die den Krebs untersuchen, stellen fest, dass sich das Wachstum im künstlichen Nervensystem der Einheiten entwickelt. Krafta Corp hat kürzlich begonnen, ein experimentelles synthetisches Wachs zu verwenden, um die Leitfähigkeit von Roboter-Nervenfasern zu verbessern, die möglicherweise hinter der Krankheit stehen. Die Entdeckung der potenziellen Ursache des Problems kommt jedoch zu spät – die Produktion von Selbstausbalancierenden Maschinen geht weltweit zurück, viele Hersteller melden Insolvenz an. Viele Branchen kehren zu vollständig mechanischen Geräten zurück, die von Menschen und Computern gesteuert werden. Die Menschen hören auf, an eine Zukunft zu

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MASCHINENKREBS

Internetforen und obskure Magazine sind voll mit alternativen Erklärungen für den Maschinenkrebs und die beiden gefluteten Loops. Die Spekulationen erreichen jedoch nie die Mainstream-Medien, was viele zu der Annahme veranlasst, dass eine Vertuschung inszeniert wurde. Die Leiter der größten Nachrichtensender und Zeitungen erwidern, dass urbane Mythen und Lagerfeuergeschichten keinen Platz in einer ernsthaften Berichterstattung haben.

Die prominenteste Erklärung besagt, dass der Maschinenkrebs vom fernen Planeten 51 Pegasi B stammt und mit dem Mälar-Leck in Verbindung steht. Wissenschaftler des schwedischen Loops werden beschuldigt, ein Portal zu einem anderen Planeten geöffnet zu haben. 51 Pegasi B ist ein Ozeanplanet, auf dem Leben in Form einzelner Moleküle existiert, die über telepathische Kommunikation größere Organismen bilden. Über ein Portal kann das Wasser, das die parasitären Moleküle enthält, von Pegasi in den Loop gelangen. Maschinen und Roboter werden zu perfekten Wirtskörpern.

Viele, die an alternative Erklärungen glauben, horten gereinigtes Wasser, wasserdichte Taucheranzüge und – aus irgendeinem Grund – Harpunen. In der Stadt Guigang in China verbarrikadieren sich etwa hundert Menschen in einem riesigen Aquarium. Die Behörden sagen, dass sie von ihrem Anführer, dem charismatischen



glauben, in der Mensch und Roboter Seite an Seite leben. Im Nachhinein wird die ganze Angelegenheit als das Krafta-Debakel bekannt, und die sich daraus ergebende Flut von Klagen führt zur Auflösung der Krafta Corp.

DIE RUSSISCHEN KI-POGROME

In der UdSSR stärkt das Erbe, viele namhafte Science-Fiction-Autoren hervorgebracht zu haben, den Glauben der Bevölkerung an experimentelle Technologie. Entdeckungen des sowjetischen Weltraumprogramms führen zu großen Fortschritten auf dem Gebiet der künstlichen Intelligenz. Ende der 80er Jahre gibt es in der UdSSR mehr empfindungsfähige Selbstausbalancierende Maschinen als in jedem anderen Land der Welt. Viele von ihnen sind schwer bewaffnete Kampfbots.

Nach dem Fall der Sowjetunion im Jahr 1991 kämpfen die neuen unabhängigen Staaten um die Kontrolle über möglichst viele Waffen und Ressourcen der Armee. Mehreren Nationen fallen Kernwaffen in die Hände. Viele Kampfbots verschwinden.

Im Herbst 1993 verkündet eine Gruppe von Robotern ihre Unabhängigkeit als souveräne Nation und beansprucht ein Gebiet nordöstlich des Urals für sich. Sie nennen sich „Polnaya Solidarnost“ (oder auch „Polnaya-Nation“) und fordern die Anerkennung ihrer Rechte durch die Vereinten Nationen. Der Präsident Russlands warnt andere Nationen davor, sich in die russische Innenpolitik einzumischen. Die Polnaya-Nation wird bald darauf durch einen taktischen Nuklearschlag ausgelöscht.

Zhang Li, einer Gehirnwäsche unterzogen wurden. Nach 102 Tagen Isolation sprengt die Gruppe ein Loch in die Wand des Aquariums. Die Kraft des austretenden Wassers zerrt die Taucher auf die scharfen Kanten des Lochs, was zwölf Opfer fordert. Zhang Li wird inhaftiert, predigt aber weiter.

Viele ehemalige Mitarbeiter des Loops behaupten, dass die Überschwemmungen absichtlich inszeniert wurden, um die Bevölkerung von Svartsjölandet zu vertreiben. Nachdem die Labore wieder leer waren, arbeiteten die Wissenschaftler der Krafta Corp heimlich weiter an extremen Genexperimenten. Der Maschinenkrebs ist der Feldtest eines jüngsten Durchbruchs.

Die März-Ausgabe 1996 des schwedischen Comics *Cold Steel* enthält „Die Piguin-Bedrohung“, eine Geschichte über Geheimagenten, die unterirdische Portale in den Loops nutzen, um eine außerirdische Invasion abzuwehren. Der Maschinenkrebs ist eine biologische Waffe, die von der Menschheit entwickelt wurde, um eine fortschrittlichere Spezies auszurotten, die die Erde zu erobern droht. Die Geschichte verbreitet sich wie ein Lauffeuer und die Leute vergessen schnell, dass sie aus einem Comic stammt. Gegen Ende des Jahrzehnts treiben sich viele Teenager in der Nacht herum, um nach den lumineszierenden Gasballons der Piguins zu suchen.

Einige verstreute Roboter überleben und bilden die Terroristengruppe Ypok, die für die Rechte der androidischen Bevölkerung kämpft. Im November 1993 versucht eine Gruppe von Kampfbots, das Bolschoi-Theater zu stürmen, um Geiseln zu nehmen, wird jedoch bezwungen. Etwa zehn Menschen werden im Kreuzfeuer verletzt. Der Vorfall löst eine nationale Welle des Hasses gegen Selbstausbalancierende Maschinen aus. Die russische Regierung erlässt ein vollständiges Verbot der KI und setzt die Armee ein, um alle empfindungsfähigen Maschinen festzusetzen und zu zerstören.

Die KI-Pogrome führen zur Gefangennahme und Zerstörung von Tausenden von Robotern. Nur sehr wenigen gelingt die Flucht, und einige davon landen in Skandinavien. Wieder andere erhalten Hilfe von menschlichen Sympathisanten, die sie auf Booten verstecken und in andere Teile der Welt bringen.

DIE LOOP-STÖRUNG

Dieser Begriff wurde erstmals von der freien Journalistin Elisabeth „Loopy“ Rammerdahl geprägt, als sie erst 21 Jahre alt war. Sie kommt mit einer Gruppe von Ärzten in Kontakt, welche die grassierenden Selbstmorde auf den Mälarinseln und in Stockholm untersuchten. Das Team hat festgestellt, dass viele ehemalige Mitarbeiter des Loops seit Verlassen des Unternehmens

unter Persönlichkeitsveränderungen leiden. Einige werden introvertiert und depressiv, während andere ihr ganzes Geld verspielen, sich scheiden lassen oder ihre neuen Jobs kündigen. Viele behaupten, Dinge zu sehen oder zu hören, die andere nicht wahrnehmen.

Loopy präsentiert ihre Ergebnisse in einer Reihe von Artikeln in den *Dagens Nyheter*, einer großen schwedischen Zeitung. Ihre Artikel verbreiteten sich schnell über die ganze Welt und sie kommt über das Internet mit einer Gruppe von Aktivisten in Boulder City in Kontakt. Die Aktivisten behaupten, dass sich das Gleiche in Nevada ereignet, und laden Loopy in die USA ein, um über ihre Erkenntnisse zu sprechen. Renommierte Anwälte entwerfen Klagen gegen die schwedische und amerikanische Regierung.

Kurz nach Loopys Ankunft in den USA verschwindet sie. Einige sagen, dass sie ermordet wurde, andere, dass ihr Computer gestohlen wurde. Er enthält angeblich Beweise dafür, dass sie Beweismittel gefälscht hat, und als sie merkte, dass auffliegen würde, tauchte sie unter.

Unabhängig davon, was wirklich mit Elisabeth Rammerdahl passiert ist, kehrt sich die öffentliche Debatte nach ihrem Verschwinden rasch um. Die Ärzte der ursprünglichen Forschungsgruppe können keine Verbindungen mehr zwischen dem Loop und den Veränderungen ehemaliger Mitarbeiter finden. Die Loop-Störung wird als psychosomatisch abgetan und mit elektromagnetischer Überempfindlichkeit verglichen.

Der Begriff lebt jedoch weiter. Menschen, die sich Sorgen über die Strahlung von Mikrowellenherden oder Mobiltelefonen machen, halten die Loop-Störung im nationalen Vokabular am Leben. Seltsames Verhalten wird im Allgemeinen als „am Loop drehen“ bezeichnet.

DIE SÄUBERUNG VON 98

Gegen Ende der 90er hatten es die schwedischen Behörden bereits mit streunenden Robotern, aufgegebenen experimentellen Technologien, Chemieunfällen und Teleskopen zu tun, die ins All horchten. Die Mälarinseln sollen aufgeräumt werden.

Im Oktober 1998, nach mehr als einem Jahr gewaltiger Ausgaben, sind die letzten Spuren des Loops bereinigt. Die letzten Roboter werden gejagt, die Gebäude abgerissen und die unterirdischen Tunnel mit Stahlfaserbeton aufgefüllt. Die riesigen Radioteleskope werden zerlegt und verkauft, die Sumpfgebiete trockengelegt und neue Rasenflächen ausgerollt. Die finanzielle Unterstützung des Staates ermöglicht es den Evakuierten, nach Nord-Färingsö zurückzukehren und ihre Häuser wieder instand zu setzen. Das Zeitalter des Loops ist vorbei.

DIE POLVERSCHIEBUNG

Das billigere Flugzeug- und Bootstransportwesen hat die Magnetrinflotten während der gesamten 90er unter Druck gesetzt, doch es ist ein natürliches Phänomen, das ihnen schließlich den Todesstoß versetzt.

Im Februar 2001 findet über Nacht eine Polverschiebung statt. Die Magnetfelder der nördlichen und südlichen Hemisphäre tauschen die Plätze. Wie so viele andere Ereignisse aus dem 20. Jahrhundert wird die Polverschiebung nie wirklich ergründet. Die wissenschaftliche Welt spekuliert darüber, dass die Erde in eine alternative Realität übergegangen ist oder dass Außerirdische versucht haben, auf dem Planeten einzufallen. Die Menschen des neuen Jahrtausends sind jedoch nicht an Erklärungen der Denker von gestern interessiert. Die harten Fakten sind, dass die Magnetrinschiffe endgültig tot sind.

Wie eine majestätische Erinnerung an die alten Tage sammeln sich die Magnetrinschiffe in Bündeln aus Tausenden rostiger Rümpfe und treiben langsam über der Nordhalbkugel. Sie werden als der Todesgürtel bekannt.

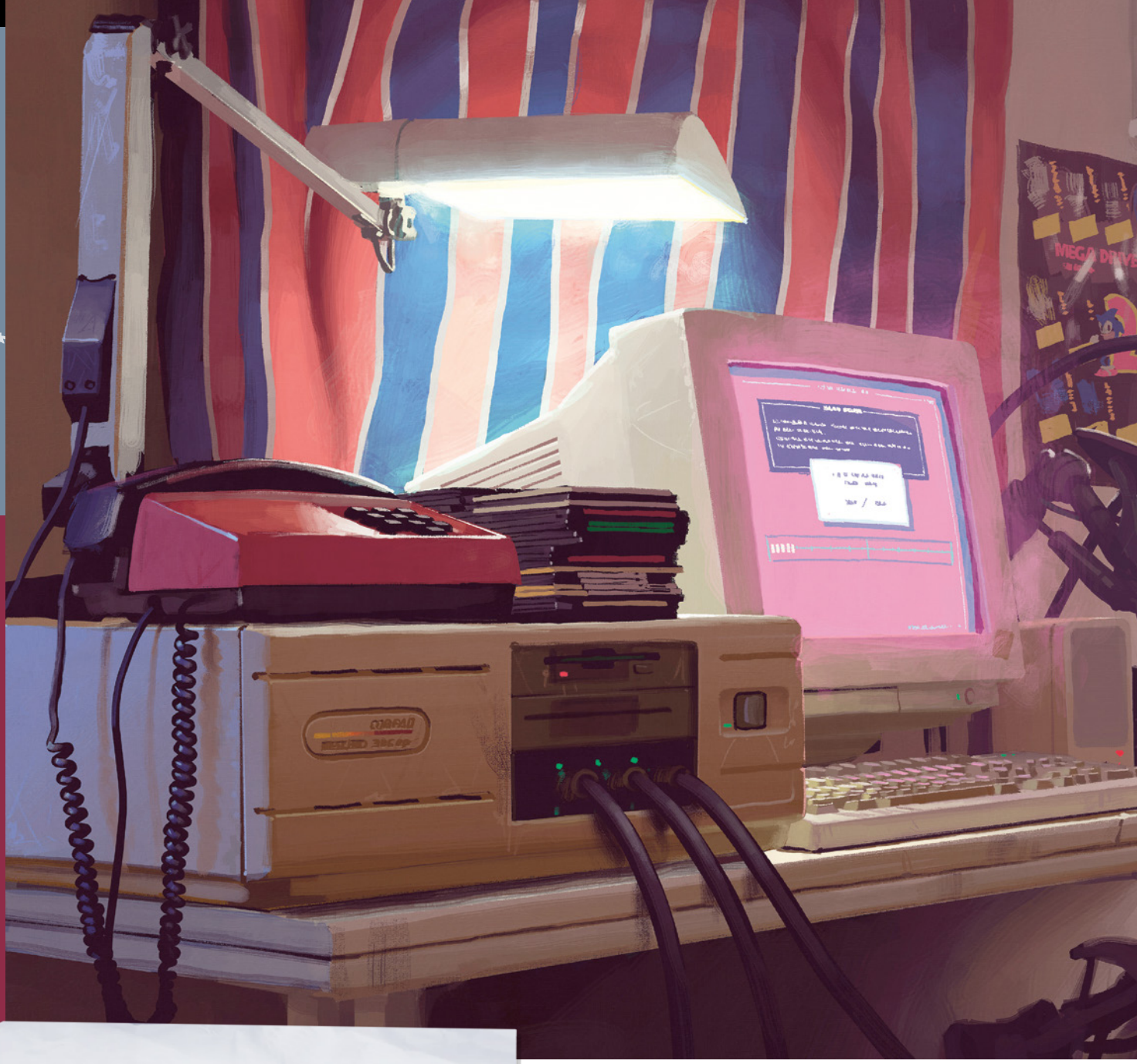
DIE NEUE WELT

In den letzten Jahren des 20. Jahrhunderts sterben alte Technologien und weichen neuen. Das Internet erblickt das Licht der Welt. Computer werden viele Hundert Mal leistungsfähiger und sind bald in fast jedem Haushalt zu finden. Das Experimentelle und Fantastische verlässt die Welt der Robotik und verlagert sich auf Leiterplatten und Netzwerke. Die ersten KI-Netzwerke in Computerprogrammen werden Ende der 90er Jahre geboren. Bei der Verbindung mit größeren Computerclustern entstehen künstliche Multi-Standort-Lebensformen.

Junge, autodidaktische Wissenschaftler verstecken unterschwellige Botschaften in Computerspielen. Die ersten virtuellen Welten entstehen. Viele der Dinge, von denen man in den 80ern geträumt hat, konnten dank der Mikrochip-Revolution verwirklicht werden, wie es heißt. Leute behaupten, dass geheime Chatrooms im Internet es ihnen ermöglichen, mit Menschen aus anderen Zeiten Verbindung aufzunehmen oder mit außerirdischen Lebensformen zu sprechen, aber diese Art von Gesprächen wird von der erwachsenen Welt natürlich als Unsinn abgetan. Du und deine Freunde wissen aber, dass eine neue Zeit anbricht.

TEENAGER UND TECHNOLOGIE

Die Dynamik zwischen Jung und Alt spiegelt die Polarverschiebung um die Jahrtausendwende wider. Das Internet läutet eine neue Welt ein – deine Welt. Die Erwachsenen



ZEHN TV-SERIEN

1. Akte X
2. Twin Peaks
3. Beverly Hills, 90210
4. Baywatch
5. Dawson's Creek
6. Der Prinz von Bel Air
7. The Real World
8. Beavis und Butthead
9. Seinfeld
10. Die Simpsons

können nicht sehen, was vor sich geht, oder können es nicht verstehen. Du musst ihnen zeigen, wie man eine Maus benutzt oder auf ein Symbol klickt, falls sie es überhaupt versuchen wollen. Die meisten von ihnen sind allerdings zu beschäftigt mit ihren eigenen Krisen – Scheidungen, verlorene Ersparnisse oder Entlassungen bestimmen die letzte Abenddämmerung der alten Welt.

SCHWEDEN IN DEN 90ERN

Trotz der fantastischen Erfindungen, die auf der gesamten Welt von *Things from the Flood* entdeckt wurden, sind die 90er Jahre im Spiel fast identisch mit unseren. Dieselben

weltbestimmenden Ereignisse treten auf, Menschen tragen die gleiche Kleidung und kauen den gleichen Kaugummi.

Die 90er in Schweden sind eine Zeit großer Veränderungen. Die Versuche der Sozialdemokratischen Partei, eine Gesellschaft zwischen den Fronten des Kommunismus und des Kapitalismus aufzubauen, scheitern. Die Politik des neuen Zeitalters ist stark von neoliberalen Ideen geprägt, die gesellschaftliche Ungleichheit nimmt stark zu. Schweden tritt der Europäischen Union bei.

Die Wirtschaftskrise Anfang der 1990er führt zu weit verbreiteter Armut, Schuldenanhäufung und Massenarbeitslosigkeit. Neue Gesetze ermöglichen es privaten Unternehmen, in Branchen einzusteigen, zu denen ihnen

ZEHN FILME

1. Pulp Fiction
2. Jurassic Park
3. Titanic
4. Sieben
5. Schindlers Liste
6. Fight Club
7. Romeo + Julia
8. Der König der Löwen
9. Independence Day
10. The Blair Witch Project

KRAFTA

MACHE DAS FANTASTISCHE UNBERECHENBAR

Viele fantastische Erfindungen in *Things from the Flood* gehören für die Teenager zum Alltag – sie alle haben Roboter und Magnetrinschiffe im Fernsehen gesehen und in der Schule über den Loop gelesen. Nur sehr wenige haben im wirklichen Leben einen Roboter von Nahem gesehen oder waren an Bord eines Magnetrinschiffes. Ein Großteil der am Loop erfundenen Technologie ist der Öffentlichkeit völlig unbekannt und wird auch den Teenagern den Atem stocken lassen.

Die alte Technologie ist nicht länger zuverlässig, auch wenn es eine Weile dauert, bis sich das bemerkbar macht. Ein Rasenmäherbot nagt ein Loch in den Rasen, statt ihn zu trimmen. Magnetrinschiffe vom Nordpol erscheinen über Färingsö, ohne auf Funksprüche zu reagieren. Die alte Welt zerfällt langsam, aber unaufhaltsam. Als ein enger Freund (buchstäblich) von einem neuen Videospiel verschluckt wird, laufen Roboter an deiner Sekundarschule Amok. Man kann nichts und niemandem trauen, am allerwenigsten den Erwachsenen. Die Teenager sind in einer unvorhersehbaren Welt auf sich allein gestellt.

KRAFTA

bislang der Zugang versagt war. Es wird viel einfacher, einen Kredit von der Bank zu bekommen, aber politische Entscheidungen der Regierung machen es sehr teuer, Schulden zu haben. Die Haushaltswirtschaft vieler Menschen gerät in eine Abwärtsspirale. Die Gewerkschaften verlieren allmählich an Macht. Neue Fernsehkanäle liefern immer mehr Werbung an schwedische Verbraucher.

Kein Jahrzehnt vor oder nach den 90ern weist eine so hohe Kriminalitätsrate auf. Die Welt der Erwachsenen macht Filme und Videospiele dafür verantwortlich, unter Teenagern eine gewalttätige Kultur geschaffen zu haben. Ein von den Medien breitgetretener Mord in Südschweden führt zu Versuchen, bestimmte Filme und Comics zu zensieren, der jedoch scheitert. Trotz der hohen Kriminalitätsrate ist der Zugang zu Schusswaffen beschränkt. Jagdgewehre sind in vielen Häusern auf dem Land zu finden, erfordern jedoch Lizenzen und müssen in speziellen Schließfächern eingeschlossen werden.

Die Nachrichten konzentrieren sich auf den Krieg auf dem Balkan. Flüchtlinge aus ausgebombten Städten oder Konzentrationslagern erreichen Schweden über Deutschland. Die NATO startet einen Bombardierungsfeldzug gegen serbische Truppen, schwedische Politiker reisen nach Bosnien, um einen Waffenstillstand auszuhandeln.

Im September 1994 sinkt die Passagierfähre *Estonia* während eines Sturms auf dem Weg von Tallinn nach Stockholm. Fast tausend Menschen ertrinken. Die Katastrophe wird für die meisten Schweden zu einer sehr persönlichen Wunde.

Die neoliberale, populistische Partei Neue Demokratie zieht nach den Wahlen 1991 in das schwedische Parlament ein. Sie zieht Wähler an, indem sie Fremdenfeindlichkeit und Misstrauen gegenüber den etablierten politischen Parteien bedient. Die Parteigründer Ian und Bert versprechen, den gesellschaftlichen Wandel anzukurbeln.

KATASTROPHEN DER WISSENSCHAFT

1993

EINE GRUPPE RUSSISCHER KI-ROBOTER ERKLÄRT SICH ZU EINER UNABHÄNGIGEN NATION. Sie werden von der Armee ausgelöscht. Nach einem Androiden-Terroranschlag in Moskau wird KI verboten. Roboter werden in ganz Russland verfolgt. Die meisten werden zusammengetrieben und zerstört, doch einigen gelingt es, das Land zu verlassen.

1994

NORD-FÄRINGSÖ AUF DEN MÄLARINSELN WIRD EVAKUIERT, NACHDEM WASSER AUS DEN UNTERIRDISCHEN TUNNELN DES LOOPS DIE INSEL FLUTET. 30 Jahre an Forschungsdaten sind in Gefahr. Die für den Loop zuständige staatliche Riksenergi-Agentur wird aufgelöst und ihre Vermögenswerte an Krafta Corp verkauft.

1995

DER HOOVER-DAMM AN DER MÜNDUNG DES COLORADO BRICHT. Wasser überflutet die Wüste sowie den mit dem Damm verbundenen US-Loop. 32 Wissenschaftler ertrinken.

1995

ROBOTER AUF DEN MÄLARINSELN ENTWICKELN SELTSAME WUCHERUNGEN UND EIGENARTIGE VERHALTENSWEISEN.

Der berechenbare Status Quo zwischen Ost und West, der seit dem Ende des Zweiten Weltkriegs in Kraft ist, bröckelt. Die UdSSR bricht zusammen. Viele hoffen zu ihrer Zeit auf Frieden. Russlands neuer Präsident Boris Jelzin wird gelobt, doch die Wirtschaft des Landes bricht zusammen. Ein Krieg mit der benachbarten Splitterrepublik Tschetschenien bricht aus, und Gerüchte besagen, Jelzin sei Alkoholiker. In Schweden wird die brodelnde Angst vor Aggressionen aus dem Osten zu etwas weniger Definierbarem, aber genauso Beängstigendem. Eine neue Welt ist im Begriff zu entstehen.

RASSISMUS, MORD UND WIDERSTAND

Die Nation erlebt einen Aufschwung von Rechtsextremismus und Faschismus. Regierungsunterkünfte für Flüchtlinge vom Balkan werden niedergebrannt. Der „Lasermann" – mit bürgerlichem Namen John Ausonius – jagt Einwanderer mit einem Gewehr, ausgestattet mit einem Ziellaser, und verwundet oder tötet elf Menschen in der Region Stockholm. Als er von der Polizei festgenommen wird, sagt er, er hasse Einwanderer. Ein vierzehnjähriger Junge stirbt, nachdem er sieben Minuten lang von vier Neonazis gegen den Kopf getreten und dann in einen See geworfen wurde. Auf die Vernehmung durch die Polizei nach dem Mord behaupten die Nazis, der Junge habe sich geweigert zu sagen, dass er den Nationalsozialismus liebe. Der Gewerkschafter Björn Söderberg wird ermordet, nachdem er einen Unterwanderer der Nazis in seiner Organisation entlarvt hatte.

Rechtspopulistische und neonazistische Organisationen gehen auf die Straße, um „Schweden schwedisch zu halten". Schweden wird zur führenden Nation für White-Power-Musik. Nazis in Uniformen oder Bomberjacken füllen die Konzerthallen.

Einwanderer oder „verdächtig aussehende" Schweden werden in der Schule oder spät in der Nacht auf der Straße angegriffen. Neonazistische „Schwuchtelschläger" ziehen umher. In vielen schwedischen Städten sind Plakate zu sehen, auf denen die deutschen Konzentrationslager gefeiert werden, angebracht mit Leim, vermischt mit Glasscherben, um ein Abreißen zu verhindern.

Als Reaktion auf die wachsende rechtsextreme Bewegung versammeln sich Anfang der 90er Tausende junger Menschen zu mehreren großen antifaschistischen Demonstrationen. Antifaschistische Gewalt nimmt zu. Viele Jugendliche, die nicht an Kämpfen interessiert sind, bleiben zu Hause. Als die Jahrtausendwende näher rückt, zählen die Demonstranten eher Hunderte als Tausende. Die Medien behandeln die Kämpfe zwischen Nazis und Antifaschisten wie Entscheidungsschlachten, bei denen keine Unschuldigen verletzt werden.

JUGENDLICHE IN SCHWEDEN

Die 90er sind das Jahrzehnt, in dem sich die junge Generation der Kontrolle ihrer Eltern endgültig und vollständig entzieht. Jugendliche werden zu unabhängigen Individuen. Sie leben in einer Welt, welche die Erwachsenen weder verstehen noch zu der sie Zugang haben. Neue Fernsehkanäle wie MTV und ZTV bringen Jugendkultur in jedes schwedische Zuhause. Die allererste Reality-Show kommt über MTV nach Schweden. In der Schule sprechen alle über *Beverly Hills, 90210* und *Der Prinz von Bel Air*. Immer die neuesten Musikvideos zu kennen, ist für den sozialen Status von entscheidender Bedeutung.

Der Humor der 90er ist schwarz und eigen. Die Teenager werden als die „ironische Generation" bezeichnet. Die Radiosendung *Hassan* und die Comedy-Gruppe

Der sogenannte Maschinenkrebs breitet sich weltweit aus. Später stellt sich heraus, dass eine neue Art von Nervenschmiermittel für die Krankheit verantwortlich ist.

1990–1996

DIE FREIBERUFLICHE JOURNALISTIN ELISABETH „LOOPY" RAMMERDAHL PRÄGT DEN BEGRIFF „LOOP-STÖRUNG". Sie stellt eine Liste von Berichten von Ärzten zusammen, aus denen hervorgeht, dass ehemalige Loop-Mitarbeiter unter Persönlichkeitsveränderungen leiden oder depressiv werden. Ihre Behauptungen sind umstritten. Sie verschwindet oder taucht unter.

1998

EINE FLUT VON KLAGEN TRIFFT KRAFTA CORP NACH DEM MASCHINENKREBS. Das Unternehmen geht bankrott. Die schwedische Regierung säubert die Mälarinseln, und ein Jahr darauf sind alle Spuren des Loops verschwunden. Die Tunnel werden mit Beton verfüllt, die Roboter entfernt und die evakuierten Bewohner erhalten die Erlaubnis, zurückzukehren.

2001

DIE MAGNETPOLVERSCHIEBUNG LÄUTET DAS ENDE DER MAGNETRINFLOTTEN EIN.

Killinggänget („Die Lamm-Bande“) verspotten Erwachsene, das Moralisieren und den hohen Anspruch. Nichts wird mehr ernst genommen.

Nur wenige Teenager sind politisch aktiv. Es ist viel wichtiger, die richtige Kleidung und Ausstattung zu besitzen und popkulturelle Anspielungen zu kennen.

Zu Beginn des Jahrzehnts war der Zugang zu Computern begrenzt. Obwohl die Heimcomputermärkte in den 90er Jahren explodierten, werden Informationen hauptsächlich in Büchern gesucht. Das noch junge Internet enthält nur einen Bruchteil dessen, was es heute umfasst. Um auf das Internet zugreifen zu können, muss man das Modem einschalten und geduldig darauf warten, dass es quietscht und piept, bis sich der Bildschirm langsam mit Text und Bildern füllt. Sobald Mama oder Papa unachtsam im Nebenzimmer den Telefonhörer abheben, wird man getrennt.

Handys sind simpel und nicht sehr verbreitet. Jede Textnachricht kostet ein Vermögen. Snake ist eines der wenigen verfügbaren Handyspiele. Darin steuert man eine Schlange, die versucht, undefinierbare Punkte auf einem Schwarzweißbildschirm zu fressen, ohne mit ihrem eigenen Schwanz zu kollidieren.

CDs ersetzen Schallplatten und MCs, gegen Ende des Jahrzehnts wird die DVD eingeführt. Die Menge an gefälschten Filmen, Musikalben und Computerspielen nimmt sprunghaft zu. Kameras sind noch immer analog, weshalb man den Film entwickeln lassen muss, bevor man seine Bilder bekommt.

Bildung ist kostenlos. In Schweden sind die ersten neun Schuljahre Pflicht, danach folgen drei zusätzliche, optionale.

Jugendliche tragen Kapuzenpullover und Latzhosen. Jeans werden hochgekrempelt. Wer Grunge-Musik hört, trägt zerrissene Jeans, karierte, vorzugsweise übergroße Hemden und kurzärmelige T-Shirts über Longsleeves. Mancherorts tragen die Mädchen Crop-Tops, Stretchjeans, Jazzhosen oder Adidas-Jogginghosen. Enge Halsbänder sind ebenso beliebt wie Lipgloss und Buffalo-Schuhe. Es ist wichtig, anderen Menschen zu zeigen, welche Marken man trägt.

FERNSEHEN UND MEDIEN

In den 90ern wollen immer mehr junge Menschen Karriere „in den Medien“ machen. Neue angesagte Fernsehsender wie ZTV, TV3 und MTV halten in Schweden Einzug und mit ihnen kommen die Werbeunterbrechungen – etwas, das es im schwedischen Staatsfernsehen nicht gibt. Eine neue Generation junger Fernsehmoderatoren prägt die Zeit mit ironischem Witz, trendiger Kleidung und provokantem Gehabe.

Schwedische Seifenopern werden sehr beliebt. Jeden Mittwoch scharen sich Tausende von Menschen um ihre Bildschirme, um die neueste Folge von *Tre Kronor* („Drei Kronen“) zu sehen. Sehr beliebt sind auch Sendungen wie *Rederiet* („Hohe See“), *Skilda världar* („Welten entfernt“) und *Vita lögner* („Weiße Lügen“).

Gegen Ende des Jahrzehnts entsteht das schwedische Reality-TV. Die erste große Show ist *Expedition Robinson*, eine Überlebens-Show, bei der eine Gruppe von Menschen, die in zwei Teams aufgeteilt wird, auf einer einsamen Insel überleben muss, indem sie um Ressourcen konkurrieren. Das Verliererteam jeder Woche muss eines seiner Mitglieder abwählen. Die Medien schelten die Show als „Mobbing in der Primetime“, aber die sensationellen Schlagzeilen, die sie erzeugt, machen sie umso beliebter.

FEMINISMUS

Der Feminismus tritt in den 90er Jahren aus der relativen Unbekanntheit. Im nationalen Fernsehen müssen führende Politiker beantworten, ob sie Feministen sind oder nicht. Innerhalb der feministischen Bewegungen werden aktuelle Ereignisse diskutiert – kann „Girl Power“ à la Spice Girls Feminismus sein? Die amerikanische Philosophin Judith Butler hinterfragt den Zusammenhang zwischen Geschlecht und Gender. In Cafeterien und Klassenzimmern im ganzen Land sind die aktuellen Themen Frauenrechte, Vergewaltigungskultur und die kollektive Schuld von Männern an der Ungleichheit der Geschlechter.

NEW AGE

International hatte die New-Age-Bewegung ihre Blütezeit in den 80ern, doch sie bewahrt sich im Schweden der 90er einen festen Platz. Von Edelsteinen denkt man, sie hätten mystische Kräfte. Die Anhänger der Bewegung kleiden sich in Batikstoffe und hören spirituelle Musik. In Stockholm kann man Traumfänger kaufen und Schutzengelkurse besuchen.

GRUNGE, BOYGROUPS UND RAVES

Jugendliche definieren sich durch ihren Musikgeschmack. Fans der Grunge-Musik – eine Rockszene, die hauptsächlich mit Seattle in den USA in Verbindung gebracht wird – kleiden sich in Schichten übergroßer Kleidung. Sie haben eine trostlose Sicht auf die Welt, schreiben Selbstmordgedichte und suchen nach den dunklen, seltsamen und authentischen Aspekten des Lebens.

Auf der anderen Seite des Spektrums findet man die Boy- und Girlgroups mit ihren beliebten lockeren Chartstürmern. Plakate der Spice Girls, von Destiny’s Child, New Kids on the Block und Take That pflastern die Zimmerwände vieler schwedischer Teenager.

ZEHN SONGS

1. Smells Like Teen Spirit – Nirvana
2. Zombie – The Cranberries
3. Wonderwall – Oasis
4. Wannabe – Spice Girls
5. No Diggity – Blackstreet
6. Firestarter – The Prodigy
7. Waterfalls – TLC
8. The Sign – Ace of Base
9. Electric – Leila K
10. Wu-Tang Clan Ain’t Nuthing ta F’ Wit – Wu-Tang Clan

KRAFTA

Die Hip-Hop-Szene wächst Anfang der 90er rasant. *Welcome to the Hood* von den Latin Kings erobert die Nation im Sturm. Schwedische Teenager kleiden sich wie Rapper aus New York oder Los Angeles.

Die jüngste moralische Panik der Erwachsenenwelt richtet sich gegen die Rave-Kultur. Plötzlich strömen Teenager zu geheimen Partys in verlassenen Lagerhäusern oder im Wald, um die ganze Nacht über zu Trance-Musik zu tanzen. Viele glauben, dass diese Partys automatisch mit dem Konsum von LSD und anderen psychedelischen Drogen einhergehen. Die Raver tragen ausgefallene Hosen und Shirts, welche die UV-Strahlen der Lichtshow der Party reflektieren.

Schweden unterhält öffentlich finanzierte Musikschulen für Kinder und Jugendliche, die Kindern leicht und kostengünstig ermöglichen, das Spielen eines Musikinstruments zu lernen. Viele Teenager gründen ihre eigenen Bands oder schließen sich der Schulband an. Andere sitzen zu Hause mit ihren E-Gitarren und perfektionieren die Riffs aus den neuesten Musikvideos.

DIE MÄLARINSELN: FRIEDLICHE ABGESCHIEDENHEIT

Obwohl der Loop auf Munsö der Ausgangspunkt für viele weltverändernde Ereignisse in den 90er Jahren ist, sind die Mälarinseln weiterhin ein verschlafener, abgelegener Vorort. Viele Inselbewohner pendeln zu ihren Jobs in

KRAFTA | EXZELLENZ & INNOVATION | Stockholm 1994

Die Mälaren, KA04162, 120 c

Nicht zur allgemeinen Veröffentlichung bestimmt OSL, 1992:302

082

Stockholm. Die Häuser sind aus Holz gebaut und verteilen sich über kleine Gemeinden, die durch Ackerland und Wälder voneinander getrennt sind. Birken, Kiefern und Eichen säumen die Straßen. Das blaue Wasser des Mälarsees ist niemals fern.

Der Charakter der Inseln liegt irgendwo zwischen Land und Stadt. Auf den Inseln gibt es viele kleine Bauernhöfe sowie eine Handvoll Schulen, einige Einkaufszentren und ein Herrenhaus aus dem 18. Jahrhundert. Mit Ausnahme der Loop-Mitarbeiter sind die meisten Inselbewohner reguläre „Svenssons" – Büroangestellte, Mittelklasse.

WIE MAN VON A NACH B KOMMT

Die meisten Teenager bewegen sich auf den Inseln genauso, wie sie es zuvor als Kinder taten: Das Führerscheinalter beträgt achtzehn Jahre und nur sehr wenige besitzen ein eigenes Auto, bevor sie einen festen Arbeitsplatz gefunden haben. Fahrräder, Mopeds und EPA-Traktoren – landwirtschaftliche Traktoren oder Autos, die für niedrige Geschwindigkeiten umgebaut wurden – sind verbreitet. Das gesetzliche Tempolimit für Mopeds und EPAs liegt bei 30 km/h, aber deinen Motor zu tunen und dem langen Arm des Gesetzes aus dem Weg zu gehen, ist eher die Regel als die Ausnahme.

Fähren dienen als Verbindung zwischen den Inseln. Das Straßennetz erreicht die meisten Teile der Inseln, aber wenn du es verlässt, zwingt das Gelände dich dazu, es zu Fuß zu tun. Busse ermöglichen leichtes Pendeln von und nach Stockholm.

DINGE, DIE MAN IN DEN 90ERN TUN KANN

Die 90er Jahre sind eine Ära des Erwachens und der Veränderung. Du erkennst, wie groß die Welt ist und dass du werden kannst, was auch immer du willst. Es gibt keine Leitlinien, die dir dabei helfen könnten, außer dem Fernsehen. Wenn du dich jedoch traust, ins kalte Wasser zu springen, kannst du alles erreichen.

Gleichzeitig ist deine eigene Welt winzig. Abgesehen von dem Geld, das du durch die Arbeit im Sommer sparen kannst, hast du kein Einkommen und keine Möglichkeit, all das Neue und Große jenseits der Inseln zu ergreifen. An den meisten Tagen pendelst du zwischen deinem Zimmer, der Schule, dem Kiosk (an dem die coolen Kids abhängen) und den Fernsehern in den Zimmern deiner Freunde hin und her. An den Wochenenden veranstalten Leute manchmal Partys und manchmal wirst du eingeladen. Es gibt jedoch selten jemanden, den du nicht schon kennst, aber dank Bier und Zigarettenrauch bekommst du vielleicht doch die ersehnte Gelegenheit, jemand Besonderes anzusprechen.

SPORT, LIEBE UND PARTYS

Sport ist ein dominierendes Hobby, wobei Fußball ganz oben auf der Liste steht. Schwedens Bronzemedaille bei der Weltmeisterschaft 94 erhöht das Interesse noch mehr.

Zeitvertreib Nummer eins in den 90ern – genau wie in jedem anderen Jahrzehnt – ist, deinen Schwarm anzuhimmeln, an ihn oder sie zu denken und zu flirten. Beziehungen beginnen und enden, viele davon ohne auch nur in der Vorstellungskraft der Beteiligten. Gerüchte erschüttern deine Schule. Viele haben zum ersten Mal Sex. Dein Biologielehrer führt auf grauenhaft peinliche Weise vor, wie man ein Kondom benutzt.

Hauspartys sind für die meisten Teenager der Höhepunkt der Woche. Wenn man bei *Systembolaget*, der monopolisierten Kette von Spirituosengeschäften der Regierung, Alkohol kaufen möchte, muss man über 20 Jahre alt sein. Bars und Restaurants mit einer Alkohol-Lizenz dürfen nur Personen über 18 Jahren bedienen. Um dies zu umgehen, brauchst du entweder einen gefälschten Ausweis, stiehlst Alkohol von deinen Eltern oder gehst in Bars, die es sich nicht leisten können, dein Alter am Eingang zu überprüfen. Wenn alle Stricke reißen, muss du dich mit Light-Bier von der Tankstelle begnügen. Auf dem Land ist Schwarzgebrannter recht beliebt, obwohl weit verbreitete Gerüchte über Kinder, die erblinden, nachdem sie Holzspiritus getrunken haben, eine starke Abschreckung sein sollten.

PROGRAMMIEREN UND COMPUTERSPIELE

Computer- und Videospiele werden in den 90er Jahren größer, besser und verfügbarer. Deine Freunde und du drängt euch um winzige Bildschirme, um Nazis oder Außerirdische in schrecklich realistischen 3D-Umgebungen über den Haufen zu schießen. Einige deiner Freunde verlieren sich vollständig in ihren Computern, programmieren und aktualisieren sie ständig und verbringen die ganze Nacht online mit Versuchen, raubkopierte Spiele von Webseiten am anderen Ende der Welt zu saugen. Spiele zu kopieren und in der Pause zu verkaufen, kann dich reich machen – zumindest verhältnismäßig, versteht sich.

ROLLENSPIELE UND UFOS

1991 erscheint das schwedische Rollenspiel *Kult*. Es fängt die desillusionierte, düstere Atmosphäre dieser Zeit ein, und seine Geschichten über Inzest, Gewalt und Drogenmissbrauch bringen ihm eine Altersbeschränkung ein. Selbst den tolerantesten Eltern fällt es schwer, zu ertragen, was in ihrem Keller oder im örtlichen Jugendzentrum am Tisch vor sich geht. Eine von Christen und Konservativen angeführte Gegenbewegung versucht,

Rollenspiele zu verbieten, und behauptet, sie führten zum Satanismus. Die Spielwarengeschäfte stellen den Verkauf von Rollenspielen ein, was zu einem enormen Umsatzrückgang führt.

Rollenspiele zu spielen, wird cool, angesagt und erwachsen. *Vampire* aus den USA zieht eine andere Anhängerschaft an als die meisten schwedischen Spiele, und viele dieser neuen Spieler sind Frauen. Das Spiel konzentriert sich auf Beklemmung, Dunkelheit und Beziehungen. Die Spieler nehmen die Identität von Vampiren an, die allmählich ihre Menschlichkeit verlieren.

Gerüchte über UFOs sind während den 90er weitverbreitet, ebenso Gerede über Kulte und Regierungsverschwörungen. Vom Dach seiner Garage aus die Sterne zu beobachten, ist keine Seltenheit, und viele Teenager behaupten, in der Nacht seltsame Objekte vorbeiziehen zu sehen. „Irgendetwas ist da draußen“ wird zu einer alltäglichen Wahrheit. Die Regierung und die Erwachsenen verbergen offensichtlich etwas. Auf vielen Partys werden Ouija-Bretter herausgekramt, um Geister und Dämonen zu beschwören.

SVARTSJÖLANDET – EINE INSEL, ZWEI WELTEN

Svartsjölandet – von manchen Färingsö genannt – besteht aus zweiundachtzig Quadratkilometern Ruhe inmitten des Mälarsees. Nach dem Mälar-Leck wird das Leben der Inselbevölkerung auf den Kopf gestellt. Ein Drittel der auf der Nordseite lebenden Einwohner wird in provisorische Quartiere im Süden evakuiert. Die Evakuierungszone – allgemein als „Evak“ bezeichnet – erstreckt sich von Sätuna im Süden bis zur Nordküste und umfasst die kleineren Inseln Dävensö und Eldgarnsö.

Das Gymnasium in Färentuna schließt. Neben der Berggården-Sekundarschule in Stenhamra werden Baucontainer aufgestellt, in denen alle neuen Schüler und ihre Lehrer untergebracht werden können. Die evakuierten Familien werden in Übergangsunterkünften einquartiert. Die Geschäfte in Stenhamra haben plötzlich viel mehr Kundschaft. Larrys Kneipe in Sånga-Säby erlebt ein goldenes Zeitalter, der Torslunda-Dichtklub verdoppelt seine Mitgliederzahl. Das plötzliche Gedränge führt zu Konflikten zwischen bisherigen und neuen Bewohnern, insbesondere unter Teenagern. Die Hierarchien in den Klassenzimmern und auf den Fußballplätzen werden infrage gestellt. Feste Beziehungen enden, als neue Flirtmöglichkeiten die Bühne betreten.

In den Monaten unmittelbar nach dem Loop-Skandal sind Forschungs- und Sicherheitspersonal der Einrichtung im Süden der Insel stationiert, um die Gesundheit der Evakuierten zu überwachen und in Konflikte mit der ursprünglichen Bevölkerung einzugreifen. Sie verschwinden jedoch ziemlich schnell. Die Bewohner der Svartsjölandet sind gezwungen, sich an die neue Situation anzupassen.

DIE EVAKUIERUNGSZONE

Die Grenze verläuft knapp nördlich von Sätuna horizontal über die Insel. Das rot-weiße Absperrband zwischen den Bäumen, das von Alta Quadraped-Kampfbots bewacht wird, markiert den Beginn des Niemandslandes. Eindringlinge werden festgenommen und gemeldet, Sicherheitspatrouillen fahren manchmal durch die Gegend oder halten vom Wald aus Wache. Trotzdem ist es ziemlich leicht, sich in die Evak zu schleichen.

Der Boden in der Evak ist feucht und riecht nach Schimmel. Fliegen und Mücken gedeihen hier. Die geräumten Häuser sind abgeschlossen, doch es gibt niemanden, der dich davon abhält, ein Fenster einzuschlagen und hineinzugelangen. Gerüchten zufolge werden im alten Pfarrhaus Ravepartys veranstaltet.

Unter der Erde erstreckt sich das mit dem Loop verbundene riesige Tunnelnetz über die gesamte Insel. Hier und da führen Luken in die Dunkelheit. Wenn man die richtige Art von Diskette in die Hände bekommt, kann man angeblich die Luken entriegeln und die Tunnel erkunden.

Überall in der Evak rosten verlassene Maschinen und Autos vor sich hin. Angeblich verstecken sich dort außer Kontrolle geratene Roboter, und manch einer behauptet, dass sich die Wildtiere verändert hätten und aggressiver und weniger scheu geworden seien. Kaninchen und Hirsche durchstreifen ungestört verlassene Gärten.

FÄRENTUNA

Das für seine steinerne Kirche berühmte Dorf ist heute menschenleer und verlassen. Ein paar Zentimeter bräunlich graues Wasser und Schlamm bedecken die Straßen. Pflanzen haben gepflasterte Zufahrten aufgebrochen. Vergessene Boote stoßen gegen die Stege im Hafen.

Es gibt einen einzelnen Wachposten am Rande des Dorfes. Zwei Wachen sind rund um die Uhr im Einsatz, um die Zone im Auge zu behalten, doch meist verkriechen sie sich drinnen mit Bier und Videospielen.

KUNGSBERGA

Ungefähr hundert Menschen nannten Kungsberga vor der Flut ihr Zuhause. Das aufsteigende Wasser löste in vielen

Häusern elektrische Brände aus. Die ausgebrannten Überreste werden für Landebahnen außerirdischer Besucher gehalten.

STENHAMRA

War Stenhamra mit mehreren Tausend Einwohnern bereits vor der Flut die größte Stadt der Insel, ist sie seit dem Evakuierungsbefehl überfüllt. Dachböden, Keller und Schuppen wurden an die Evakuierten vermietet, Baucontainer umgeben die Stadt.

Stenhamra hat zwei Schulen, eine Bibliothek, eine Polizeistation und mehrere Restaurants. Ein verlassener Steinbruch am Stadtrand wird langsam von der Natur zurückerobert. Die steilen Abhänge der Grube sind Heimat von Füchsen und Hirschen. Gelegentlich gehen Teenager dorthin, um zu knutschen, zu trinken oder mit den Geistern toter Bergleute zu sprechen.

STEINBRUCH VON SOCKARBY

Etwas südlich von Sånga befinden sich die Überreste eines alten Erzsteinbruchs. Die rostigen Kadaver der alten Öfen ragen noch immer aus dem Unterholz. In der Nähe gibt es einige verlassene Häuser und ein altes Pfarrhaus. Anscheinend hat eine Gruppe von Mädchen aus Väsby alle Kreuze im Pfarrhaus auf den Kopf gestellt und dort improvisierte satanische Rituale durchgeführt.

DAS HAUS AM SCHWARZEN SEE

Im östlichen Teil Svartsjölandets befindet sich ein Herrenhaus im Rokokostil aus dem 18. Jahrhundert. Lange Zeit stand es leer, wurde aber kürzlich teilweise an Haliotech vermietet, ein schwedisch-britisches Technologieunternehmen, das angeblich virtuelle Welten entwickelt. Viele ihrer neuen Mitarbeiter sind sehr jung. Ihre Personalvermittler besuchen angeblich die

örtlichen Gymnasien, um nach talentierten Hackern Ausschau zu halten.

SVARTSJÖLANDET-GEFÄNGNIS

Das Svartsjölandet-Gefängnis befindet sich auf der Ostseite der Insel. Hohe Stacheldrahtzäune umgeben den Komplex, jeder Eingang wird bewacht und ist mit Metalldetektoren ausgestattet. Es gibt einen gesonderten Block für die Unterbringung weiblicher Drogenabhängiger mit einer Kapazität für etwa fünfzig Personen.

DIE KLEEBLATT-EINRICHTUNG

Das riesige Observatorium östlich von Sånga-Säby war während der 80er Jahre in Betrieb und sendete und analysierte Signale aus dem Weltraum. Die drei riesigen Radioteleskope sind kleeblattförmig, was der Einrichtung ihren Namen verliehen hat. Das Hauptgebäude liegt teilweise unterirdisch. Die Kleeblätter wurden von Krafta Corp übernommen und fast vollständig stillgelegt. Nur noch wenige Mitarbeiter sind vor Ort. Unter Inselbewohnern ist es üblich, die mutmaßlichen Radiowellen der Kleeblätter für schlechte Dinge verantwortlich zu machen.

MUNSÖ: HEIMAT DES LOOPS

Das Herz des Teilchenbeschleunigers befindet sich im Norden von Munsö, zusammen mit dem Hauptquartier und dem Großteil des oberirdischen Betriebs. Das unterirdische Tunnelnetz ist riesig und verläuft tief unter dem Mälarsee. Einwohner und Touristen können sich in Munsö frei bewegen, abgesehen vom Sperrgebiet in unmittelbarer Nähe des Loops.

DIE BONA-KÜHLTÜRME

Die drei gewaltigen Kühltürme von Bona sind von Weitem sichtbar, der höchste erhebt sich 253 Meter in den Himmel. Die Türme wurden gebaut, um überschüssige Wärme aus dem Gravitron abzuleiten, dem unterirdischen Herzstück des Loops. Heute sind die Türme still und dunkel, da schon lange keine Wissenschaftler mehr dort hingehen. Robuste Schlösser halten Eindringlinge fern, doch Gerüchten zufolge kann man manchmal Bewegungen auf den oberen Balkonen beobachten.

MILITÄR-FORSCHUNGSPOSTEN 14

Der Außenposten der FOA (Försvarets forskningsanstalt, „die Forschungsbehörde für Verteidigung“) in Sätra war früher ein streng geheimes, hochmodernes Wissenschaftszentrum, das zu allem Möglichen forschte, von Explosionsradien bis hin zu psychologischer Kriegsführung. Der Niedergang der Sowjetunion in Verbindung mit der Wirtschaftskrise in den frühen 90ern führte zu Subventionskürzungen für viele Zweige der Streitkräfte, und Posten 14 ist heutzutage so gut wie verlassen. Fortschrittliche Überwachungsanlagen, Kampfbots und bewaffnetes Sicherheitspersonal halten jedoch weiterhin neugierige Jugendliche fern. Es wird gemunkelt, dass sich die wenige noch durchgeführte Forschungsarbeit auf Biotechnik und technologische Verbesserungen für menschliche Soldaten konzentriert.

BAUERN, TOURISTEN UND SCHLÄGER

Die isolierteren, weniger zivilisierten Inseln ziehen zwei Arten von Menschen an – Bauern, die entweder dort aufgewachsen sind oder sich nach Ruhe sehnen, und Touristen. In Adelsö befinden sich zahlreiche Wikingergräber und die Ruinen antiker Siedlungen, darunter die Fundamente zweier Steinfestungen. Adelsö ist die am wenigsten vom Skandal und der Auflösung von Riksenergi betroffene Insel. Das Leben hier geht seinen Weg wie immer.

LILLA STENBY

Lilla Stenby ist ein Dorf mit etwa zweihundert Einwohnern. Es hat ein kleines Lebensmittelgeschäft und einen Hafen, von dem die Fähre nach Munsö abfährt.

HOVGÅRDEN

In Hovgården befinden sich die Überreste einer antiken Grabstätte, Runensteine, Burgruinen und ein alter Versammlungsplatz. Der Ort wurde zum Weltkulturerbe erklärt und zieht viele Touristen an. In der Nähe befindet sich ein kleines Dorf mit einer Kirche.

JUGENDERZIEHUNGSEINRICHTUNG SÄTRA

Die Jugenderziehungseinrichtung Sätra an der Nordspitze der Insel ist ein abgelegenes Hofgut, auf das jugendliche Unruhestifter aus ganz Schweden geschickt werden, um in einer sicheren Umgebung „ihren Weg zu finden“. Viele der Bewohner sind Drogenkonsumenten und Kriminelle. Einige der Mädchen sind der Prostitution entkommen.

Zehn Erwachsene leben und arbeiten im Zentrum, das eine Vielzahl unterschiedlicher Aktivitäten anbietet. Die meisten der geplagten Teenager, die auf dem Hof leben, fühlen sich dort wohl, aber es gibt oft mindestens einen, der eine Flucht plant. Zu manchen Gelegenheiten sind Schläger auf dem Hof aufgetaucht, um „ihre Leute“ zurückzuholen.

KRAFTA CORP

In den 1960ern beschloss die schwedische Regierung, den weltweit größten Teilchenreaktor zu bauen, und setzte darauf, dass sich die Investition irgendwann später auszahlen würde. Leider gab es nie den erwarteten Ertrag in Form revolutionärer Erfindungen. Riksenergi – die für den Loop zuständige Staatsbehörde – hatte mit einem Problem nach dem anderen zu kämpfen. Viele der Erfindungen, die sie machten, waren zu unzuverlässig oder zu seltsam, um von gesellschaftlichem Nutzen zu sein.

Während des Loop-Skandals wurde der Vorsitzende von Riksenergi, Hans Albrechtsson, zur Befragung ins Parlament in Stockholm vorgeladen und einige Tage später seines Postens enthoben. Ein vorläufiger Verwaltungsrat übernahm die Kontrolle über Riksenergi und löste die Behörde einige Monate später auf. Der gesamte Loop wurde an die neu gegründete Krafta Corporation quasi verschenkt.

Krafta nutzte die oberirdischen Teile des Loop-Komplexes für die Entwicklung neuer Computerteile und Software. In der Zwischenzeit erhielt der Konzern vom Parlament die Anweisung, so viele Daten wie möglich aus den überfluteten Bereichen der unterirdischen Labors zu retten. Ihr Vertrag sah außerdem vor, dass es in ihrer Verantwortung läge, Nord-Färingsö zu säubern und innerhalb eines Jahres wieder bewohnbar zu machen.

Krafta Corp war ein Zusammenschluss von rund zehn Einzelunternehmen, der vom Verwaltungsrat von Krafta AB geführt wurde und den Aktionären Rede und Antwort stand. Die verschiedenen Unternehmen innerhalb des Konglomerats hatten ihre eigenen Nischen – eine Sicherheitsfirma, eine Reinigungsfirma, Robotikspezialisten und verschiedene Softwarefirmen.

Firmenchefin der Krafta Corp war das Wunderkind Louise Rembranius. Sie war notorisch kamerascheu, wurde aber bereits im Jugendalter als Wirtschaftsgenie gelobt. Jetzt ist sie ungefähr dreißig Jahre alt und hat auf Svartsjölandet ein Herrenhaus gekauft.

Die weltweite Ausbreitung des Maschinenkrebses war der Beginn des künftigen Krafta-Debakels, das zum Zusammenbruch der Krafta Corp führte. 1998 meldete sie nach mehreren finanziell belastenden Klagen Insolvenz an. Die schwedische Regierung nahm die Säuberung der Inseln wieder auf. Alle Spuren des Loops wurden getilgt und der Untergrund mit Beton verfüllt.

DER LOOP

Das Herz des Teilchenbeschleunigers ist das unterirdische Gravitron, das mysteriöse Gerät, das die kollidierenden Teilchen durch die beiden „Loops“, die Schleifen unter dem See, beschleunigt. Ein unterirdisches Kernkraftwerk, der Bona-Reaktor, versorgt den Loop mit Strom.

Nach dem Mälar-Leck wird der Bona-Reaktor abgeschaltet und vom Rest des Komplexes getrennt. Gerüchte besagen, dass das Gravitron selbst überflutet ist, genau wie die beiden Schleifen. Hunderte von Labors, Büros und Experimenten – allesamt vom Wasser zerstört.

Die oberirdischen Teile des Loops bleiben übrig, darüber hinaus die Forschungsdaten – falls sie gerettet werden können. Der Bereich um die Gebäude ist eingezäunt und wird von Kameras, Hunden und bewaffneten Wachen gesichert. Besucher müssen Ausweise vorlegen und einen Fingerabdruckscan bestehen, um eingelassen zu werden.

Auf den Inseln gibt es mehrere Eingänge zu den überfluteten Abschnitten. Viele werden von Krafta-Mitarbeitern bewacht oder wurden versiegelt, doch hier und da kann man noch den einen oder anderen finden, der nicht überwacht wird. Anscheinend benötigt man eine SÄK-5-Diskette, um die Luken zu öffnen, doch niemand weiß, was auf der anderen Seite liegt.

KAPITEL

03

AUF DEM WEG ZU ETWAS NEUEM 37
TEENAGER IN AMERIKA 40
DINGE, DIE MAN IN SEINER FREIZEIT TUN KANN 41
BOULDER CITY 41
LAS VEGAS 44
LAKE MEAD 44
DER HOOVER-DAMM 44
DER „VALLEY OF FIRE"-NATIONALPARK 45
AREA 51 45
DER US-LOOP 45
DIE HOOVER-DAMM-KATASTROPHE 45

KRAFTA

DIE HOOVER-DAMM-KATASTROPHE

Ich erinnere mich an die Nacht, in der es passierte, nicht an die eigentliche Explosion. Ich schlief tief und fest in meinem kleinen Bett, träumte von Brenda Walker und verpasste alles. Doch das dumpfe Dröhnen der Hubschrauber, die über uns hinwegflogen, weckte mich. Verschlafen öffnete ich das Fenster, um zu sehen, was los war. Den Anblick werde ich nie vergessen: das blinkende rote und blaue Licht von Hunderten Polizeiautos, Krankenwagen und Feuerwehrtrucks spiegelte sich in den dunklen, dicken Rauchwolken, die Boulder umgaben. Ich wusste nicht, was passiert war, aber ich wusste, dass sich etwas für immer verändert hatte.

Der Teilchenbeschleuniger nördlich von Boulder City ist nicht der größte der Welt, aber der älteste. Er wurde in den 50ern gebaut und wird von DARPA betrieben, der Defense Advanced Research Projects Agency („die Organisation für Forschungsprojekte der Verteidigung“). Manch einer behauptet, dass die DARPA-Wissenschaftler am Loop versuchen, die Teleportation zu erfinden, doch die Einrichtung wird größtenteils sich selbst überlassen und in den Medien nicht sonderlich häufig erwähnt.

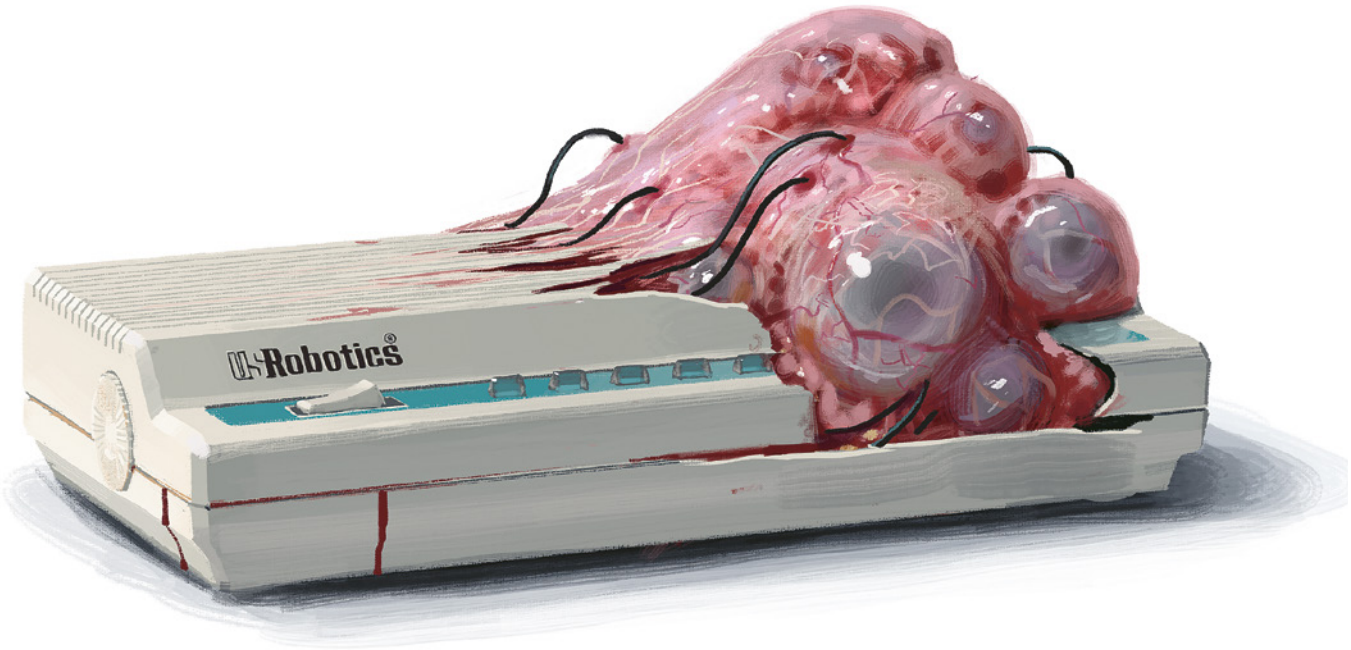
Die Hoover-Damm-Katastrophe zu Beginn des Jahres 1995 bedeutet das Ende für DARPA und die Normalität in Boulder City. Der Ausnahmezustand wird ausgerufen, die Augen der Welt richten sich plötzlich auf die kleine Stadt in Nevada. In den 90ern ein Teenager in Boulder City zu sein, bedeutet, sich in einer Welt im freien Fall zurechtfinden zu müssen.

AUF DEM WEG ZU ETWAS NEUEM

Die 90er Jahre in den USA sind vergleichsweise ereignislos, doch im Nachhinein betrachtet werden die Vorzeichen späterer Ereignisse alarmierend deutlich.

Bill Clinton wird zum Präsidenten gewählt und bleibt acht Jahre lang im Amt. Seine harte Haltung gegenüber Verbrechen hilft ihm bei der Wahl, das Drei-Verstöße-Gesetz wird in vielen Staaten während seiner Amtszeit umgesetzt. Der Anteil an Inhaftierten in der Bevölkerung steigt.

Das Jahr 1991 bringt das Ende der Sowjetunion. Der Kampf gegen den Kommunismus des Ostens hat die Vereinigten Staaten seit Jahrzehnten geprägt. Nun findet sich Nation plötzlich ohne echte Konkurrenten wieder, weder



in Bezug auf den Handel noch in Bezug auf Feuerkraft. Auf den ersten Blick scheint sich die Welt in Richtung Frieden zu bewegen. Das Ende der 90er Jahre bringt jedoch eine neue Welle des Terrorismus auf US-amerikanischem Boden, und 2001 ereignen sich die Anschläge vom 11. September. Ein neuer Feind zeigt sein Gesicht.

ZEHN TISCHROLLENSPIELE

1. Kult (1991)
2. Vampire: Die Maskerade (1991)
3. Over the Edge (1992)
4. Earthdawn (1993)
5. SLA Industries (1993)
6. Castle Falkenstein (1994)
7. Deadlands (1996)
8. Feng Shui (1996)
9. Trinity (1997)
10. Unknown Armies (1998)

KRAFTA

Die 90er sind eine Zeit der Globalisierung. Das Internet verbindet immer mehr Menschen, Handelsabkommen werden geschlossen. Präsident Clinton predigt den freien Handel und warnt vor dem Klimawandel. Um die Jahrtausendwende wenden sich viele gegen die Globalisierung, doch das Morgen einer neuen Welt dämmert bereits.

Neue Fernsehkanäle und Sendungen erblicken das Licht der Welt. Mit dem Wachstum des Internets werden Handel und Austausch von Raubkopien von Computerspielen, Filmen und Software einfacher und alltäglicher. Dies ist der Anfang vom Ende der traditionellen Unterhaltungsindustrie – bald können sich Kinder kostenlos im Internet alles beschaffen, was sie wollen, und im 21. Jahrhundert kann jeder ohne die Erlaubnis eines Schlipsträgers seine eigene Musik oder Filme machen.

ALTE UND NEUE TECHNOLOGIE

Die Hoover-Damm-Katastrophe ist nur einer von vielen Vorfällen, die dazu führen, dass die Technologien von gestern aussterben. Die Roboterhersteller gehen nach dem Maschinenkrebs bankrott, doch der Markt für Heimcomputer wächst rasant. 1991 wird das World Wide Web gegründet, immer mehr Familien besitzen einen eigenen Computer. Im Laufe des Jahrzehnts vollzieht sich eine allmähliche Verschiebung, die dazu führen wird, dass Internet, Smartphones und Computer integrale und natürliche Bestandteile des Lebens der Menschen des 21. Jahrhunderts werden.

DIE IT-BLASE

Es wird offensichtlich, dass Computer die Zukunft sind, doch nur wenige können vorausahnen, wann die neue Technologie ihren Durchbruch haben wird. Unternehmen und Privatleute investieren in den 90er Jahren Vermögen in Internet-Unternehmen – Unternehmen, denen häufig ein marktreifes Produkt fehlt. Eine Finanzblase dehnt sich aus und platzt zu Beginn des 21. Jahrhunderts. Der Aktienmarkt bricht zusammen und reißt die Wirtschaft der Vereinigten Staaten mit sich in den Abgrund.

Bis zum Absturz scheint die Wirtschaft der Nation unaufhaltbar zu wachsen. Der Beruf des Tageshändlers entsteht. Gewöhnliche Menschen glauben, dass der Aktienhandel sie zu Millionären machen kann. Das Jahrzehnt ist geprägt von einem optimistischen Glauben an die Wirtschaft.

GLOBALISIERUNG

Das Internet ist in den 90er Jahren ein wichtiger Faktor für die Öffnung der Welt, ebenso wie die Auflösung des Ostblocks. Plötzlich sind Reisen rund um den Globus möglich. In vielen Ländern werden die Zölle gesenkt. Die USA, Kanada und Mexiko unterzeichnen 1994 das NAFTA-Freihandelsabkommen.

Gegen Ende des Jahrzehnts wächst eine Anti-Globalisierungsbewegung heran. Die Menschen sprechen sich gegen die verheerenden Wirtschaftsprogramme aus, die vielen afrikanischen Nationen aufgezwungen wurden, um Entwicklungshilfe zu erhalten. Als die Welthandelsorganisation 1999 in Seattle ein Gipfeltreffen abhält, gehen Zehntausende zum Protest auf die Straße, hauptsächlich gegen die Globalisierung, die es multinationalen Unternehmen ermöglicht, nationale Gesetze zum Schutz der Umwelt und schutzbedürftiger Gruppen in der Gesellschaft zu ignorieren.

EIN NEUER FEIND

Nach dem Fall der Sowjetunion finden sich die Vereinigten Staaten ohne Nemesis wieder. In den 90er Jahren erscheint jedoch ein neuer Widersacher: der islamistische Terrorismus.

Anfang der 90er wird der Versuch vereitelt, Wolkenkratzer in New York in die Luft zu jagen. Sunnitische Extremisten bombardieren US-Soldaten im Jemen. Eine Autobombe detoniert unter dem World Trade Center in New York. Al-Qaida bombardiert die amerikanischen Botschaften in Tansania und Kenia. Osama bin-Laden wird 1999 in die Liste der meistgesuchten Personen der USA aufgenommen.

Doch niemand kann vorhersagen, was kommen wird – obwohl die Medien über den sunnitischen Terrorismus berichten, wird er nicht als ernsthafte Bedrohung für die Nation dargestellt. Die Anschläge vom 11. September 2001 verändern alles. Die USA haben einen neuen Todfeind. In den Jahren nach den Anschlägen beginnen zwei Kriege auf fremdem Boden.

ERFOLGREICHE KRIEGE

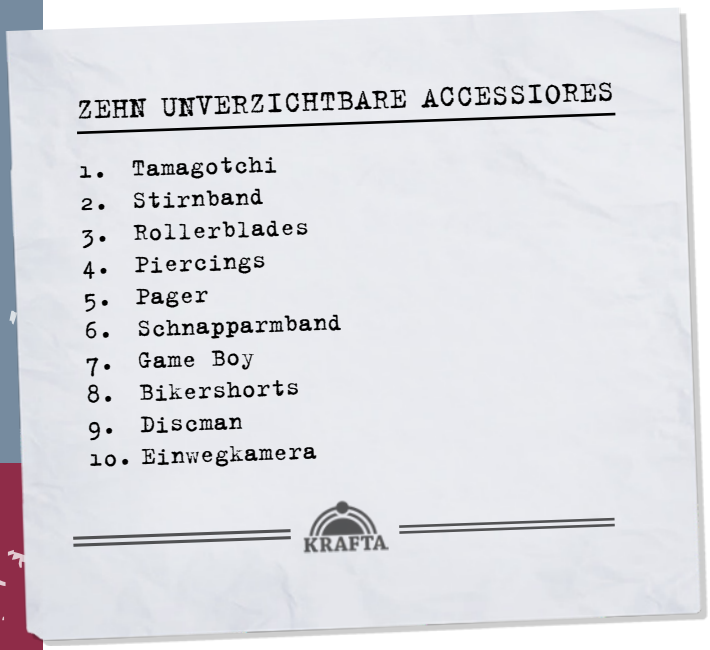
Saddam Hussein, der Diktator des Irak, fällt 1990 in das benachbarte Kuwait ein. Saddam und die USA waren in den 80er Jahren Verbündete. Der frühere Krieg des Irak gegen den Iran wurde von den Vereinigten Staaten sanktioniert, doch Kuwait ist eine andere Angelegenheit. Die USA koordinieren eine multinationale militärische Intervention, um Saddam aufzuhalten.

Eine der intensivsten Bombenkampagnen in der Geschichte der Menschheit wird von Flugplätzen in Saudi-Arabien aus gestartet und hat militärische Einrichtungen, Straßen und Städte zum Ziel. Die irakischen Streitkräfte werden unter geringen amerikanischen Verlusten zurückgedrängt, die Angriffe werden als „klinisch“ und ohne Kollateralschaden beschrieben. Einige Journalisten behaupten, dies sei weit von der Wahrheit entfernt, und schreiben über Massengräber mit Tausenden nicht

ZEHN MEDIAL AUSGESCHLACHTETE EREIGNISSE

1. Der OJ-Simpson-Prozess
2. Monika Lewinsky und Bill Clinton
3. Magic Johnsons Ruhestand
4. Y2K und das Ende der Welt
5. Lorena Bobbitt und das abgehackte Anhängsel
6. Der Tod von Prinzessin Diana
7. Mandelas Freiheit
8. Dr. Jack Kevorkian und die Selbstmordmaschine
9. Tonya Harding und das Attentat
10. Das Unabomber-Manifest

KRAFTA



identifizierter Zivilisten. Die nationale Infrastruktur wird ausgelöscht. Ein umfassendes Handelsembargo führt zu Mangel an sauberem Wasser, Hunger und zahlreichen Opfern (darunter viele Kinder), da die grundlegendste medizinische Versorgung fehlt.

Der Erste Irak-Krieg oder der Golfkrieg ist für viele Amerikaner relativ schwarz-weiß: Das Böse wird unter geringen US-Verlusten besiegt. Im Nahen Osten, vor allem im Irak, führt der Krieg zu einem allgemeinen Misstrauen gegenüber den Vereinigten Staaten. Als die US-Armee im neuen Jahrtausend zurückkehrt, begrüßen sie nur sehr wenige. Die zweite Invasion führt zum fast vollständigen Zusammenbruch der Nation. Die amerikanischen Soldaten geraten in einen zermürbenden Guerillakrieg.

Auf dem Balkan werden in den 90ern mehrere Kriege geführt. Als es Europa nicht gelingt, für Frieden zu sorgen, übernehmen die Vereinigten Staaten eine NATO-Initiative, um die Ordnung wiederherzustellen. Zwischen den neuen Nationen wird ein Waffenstillstand ausgehandelt. Die Konzentrationslager werden abgerissen und die Völkermorde enden. Die USA zeigen ihre Macht als weltweiter Friedensstifter.

SCHULMASSAKER, KRAWALLE UND HÄRTERE STRAFEN

Ende der 90er kommt es in den USA an mehreren Schulen zu brutalen Schießereien. An einer Schule in Arkansas erschießen ein Vierzehnjähriger und ein Elfjähriger einen Lehrer und vier Schüler. An der Columbine High in Colorado ermorden zwei Teenager fünfzehn Menschen und verletzen weitere einundzwanzig, bevor sie Selbstmord begehen. Die Häufigkeit von Schießereien an Schulen eskaliert ins neue Jahrtausend hinein.

In den frühen 90ern ereignen sich in Amerika mehrere große Demonstrationen und Krawalle als Reaktion auf rassistische Gewalt. Die bekanntesten Ereignisse sind die Unruhen in Los Angeles im Jahr 1992, die nach dem Freispruch von vier weißen Polizisten ausbrachen, die auf Video festgehalten wurden, wie sie einen schwarzen Taxifahrer schwer misshandelten.

Prominente Gewaltakte plagen die 90er Jahre. Der Modedesigner Gianni Versace wird 1997 vor seinem Haus in Miami Beach von einem Serienmörder erschossen.

In den 90ern breitet sich in ganz Amerika ein Trend zu härteren Gerichtsurteilen aus. Bis zur Jahrtausendwende steigt der Anteil der inhaftierten Bevölkerung beträchtlich an. Die Vereinigten Staaten werden zu einer der Nationen mit dem höchsten Anteil an Gefängnisinsassen pro Kopf auf der Welt.

TEENAGER IN AMERIKA

In den 90ern wird eine neue Teenagerwelt geboren. Dank des Internets ist es einfach, Freunde in anderen Staaten oder anderen Ländern zu finden. Neue TV-Kanäle und Shows sprechen dich und deine Generation an. Kabelfernsehen wird immer häufiger. Shows von HBO zeigen Gewalt, Nacktheit und Schimpfworte. Du schaust *The Grind* auf MTV, um dir die neuesten Tanzbewegungen beizubringen. *Ellen* ist eine der ersten national syndizierten Serien mit einer offen schwulen Hauptfigur. Du und alle deine Freunde sind in irgendjemanden aus *Beverly Hills, 90210* verknallt. Die Sitcom *Der Prinz von Bel Air* spielt mit Archetypen von Rasse und Klasse.

Verschwörungstheorien sind ein heißes Thema. Alle reißen sich um UFOs, die geheimen Experimente der Regierung und Entführungen durch das FBI. Der Welt der Erwachsenen kann man nicht trauen.

Die meisten Teenager haben noch kein eigenes Handy. Um zu Hause anzurufen, musst du ein Münztelefon finden oder zum Haus eines Freundes gehen und alle wichtigen Telefonnummern auswendig kennen. Es gibt nicht überall Kameras, mit denen jede Bewegung und jeder Fehler aufgezeichnet werden kann. Du verbringst einen großen Teil deiner Zeit in der Schule – Kindergarten ab fünf Jahren, Grundschule von der 1. bis zur 5. oder 6. Klasse, danach folgt die Middle School oder die Junior High. Die High School beginnt in der 9. und endet nach der 12. Klasse. Die öffentlichen Schulen sind kostenlos, aber Privatschulen kosten Studiengebühren. Wenn du nach der High School keinen Job bekommst, gehst du ans College oder auf die Technical School.

DINGE, DIE MAN IN SEINER FREIZEIT TUN KANN

Nach der Schule hängst du bei deinen Freunden oder vor dem örtlichen 7–11 ab. Teenagermagazine wie *Seventeen*, *YM*, *Teen* und *Sassy* werden bei schönem Wetter am Pool gelesen. *The Gossip* versorgt dich mit dem neuesten Promi-Schmutz.

Manche spielen Brettspiele oder Rollenspiele. Die Spielerinnen und Spieler sind oft Teenager, die sich dazu entscheiden, sich nicht anzupassen, indem sie sich anders verhalten oder anziehen als andere. Viele spielen auch Computerspiele, aber das ist zu dieser Zeit noch ein ziemlich teures Hobby. Raubkopien von Computerspielen werden gegen Ende des Jahrzehnts immer häufiger.

Online-Chatrooms verbinden anonym Jugendliche aus aller Welt miteinander. Menschen, die sich noch nie gesehen haben, verlieben sich ineinander. In den Chatrooms kannst du sein, wer auch immer du sein willst – du kannst jedes Alter oder Geschlecht oder Verhalten annehmen. So mancher verbringt jede Pause am Bildschirm der Schulbibliothek. Andere versuchen, ihre Eltern dazu zu bringen, sie das Modem zu Hause benutzen zu lassen, obwohl es die Telefonleitungen stundenlang blockiert. Online entwickelt sich eine neue Art, sich in Textform auszudrücken. Abkürzungen, absichtliche Rechtschreibfehler und fehlende Apostrophe erleichtern schnelles Tippen. Englischlehrer im ganzen Land sind empört.

Musik ist eine ständige Präsenz in deinem Leben. Welche Bands du magst, drückt sich in der Wahl deiner Kleidung aus. Die Abende werden mit MTV verbracht. Einige von euch gründen ihre eigenen Bands. An der Schule bleiben die Grunge-Kids und die Raver jeweils unter sich, Hip-Hop und Britpop sind ebenfalls sehr beliebt.

Sport ist sowohl ein Hobby als auch eine Identität. Deine Teamkameraden werden zu deinen einzigen Freunden. Andere treten einem Computerclub bei oder engagieren sich in der Kirche.

Liebe und Herzschmerz sind gemeinsame Nenner aller Teenager. In der Schule wird viel Zeit damit verbracht, ihn oder sie anzuschmachten oder mit den Freunden über das Objekt der Begierde zu reden. An den Wochenenden trefft ihr euch bei jemandem zu einer Party und trinkt Bier oder Punsch im Wohnzimmer. Wenn ihr keine Party findet, könnt ihr immer versuchen, in einen Club oder zu einer Tanzveranstaltung im Jugendzentrum zu gehen. Am Stadtrand werden geheime Raves veranstaltet.

Das eigene Auto – oder die Erlaubnis, das Auto der Eltern zu fahren – ist für viele Teenager in Amerika völlig normal, sobald sie sechzehn werden. Öffentliche Verkehrsmittel sind selten so zuverlässig oder bequem, wie man es sich wünscht. Um sich in der Stadt zu bewegen, muss man ein Auto haben.

BOULDER CITY

Boulder City ist eine kleine Stadt im Süden Nevadas, mitten in der Mojave-Wüste, südlich des Lake Mead und westlich des Colorado River. Das riesige Hoover-Damm-Kraftwerk in der Nähe wurde in den 30er Jahren zusammen mit der Stadt gebaut.

In Boulder City leben Anfang der 90er rund 15.000 Menschen. Obwohl die Stadt ziemlich groß ist, ist sie alles andere als überfüllt. Die Straßen sind breit und die Häuser – die selten mehr als eine Etage haben – sind groß. Kiefern-, Maulbeer- und Ulmenbäume säumen die Straßen. Es ist heiß, trocken und sandig. Die Stadt liegt auf einem Hügel mit Blick auf den Lake Mead. Die reichsten Bewohner leben auf dem Gipfel des B-Hill, mit Ställen und Pferden in der Nähe. Je näher man dem Fuß der Hänge in Richtung See kommt, desto trostloser werden die Nachbarschaften. Viele der Häuser, auch in den armen Stadtteilen, haben jedoch einen Pool im Garten. Die gnadenlose Hitze macht es unerträglich, lange draußen zu bleiben, ohne sich beim Schwimmen abzukühlen.

Die Stadt wird von einem Bürgermeister und vier Stadtratsbeamten geführt. Boulder City News berichtet über aktuelle lokale Belange. Das Boulder City Hospital ist klein, bietet den Einheimischen jedoch eine umfassende Gesundheitsversorgung, einschließlich einer eigenen psychiatrischen Abteilung.

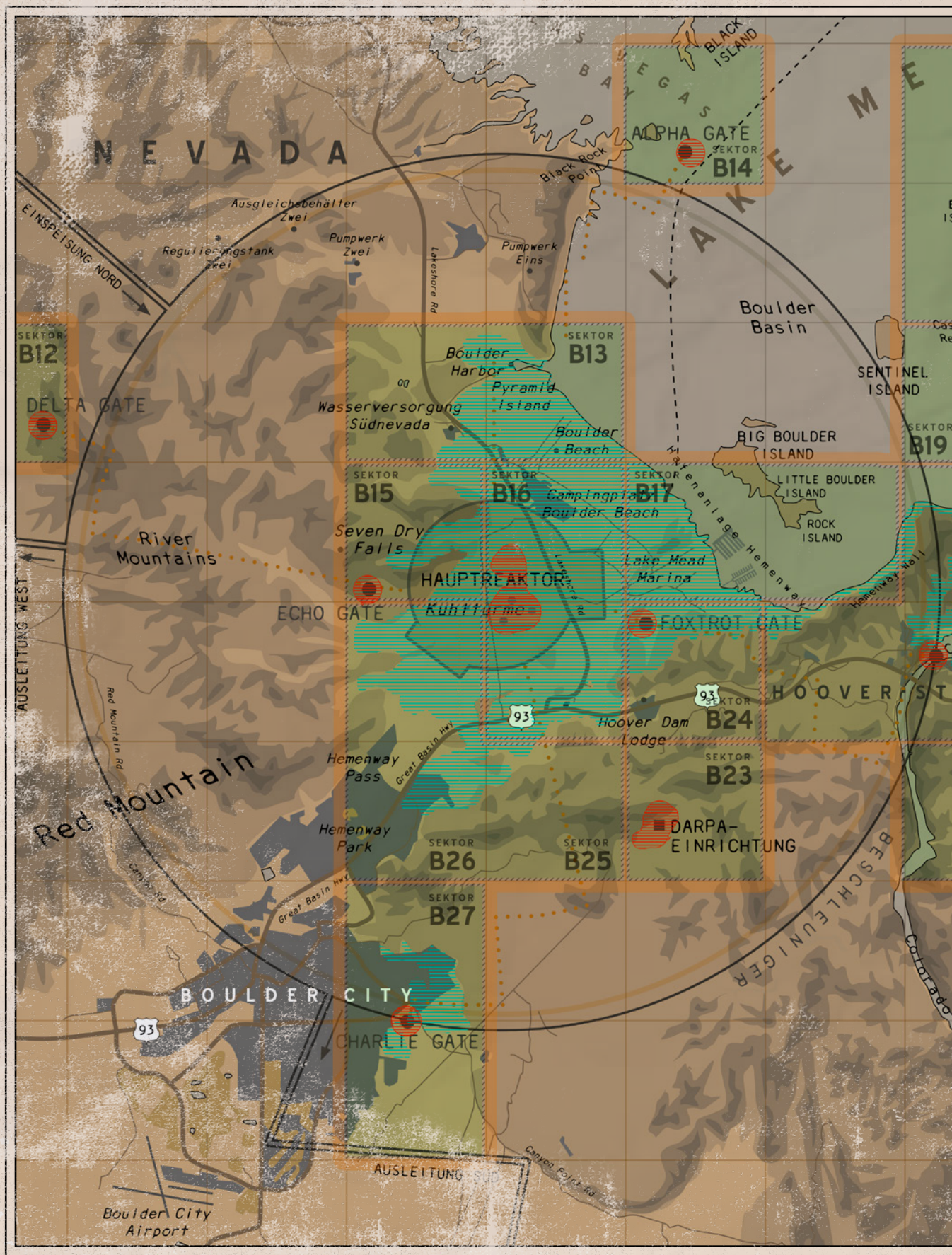
Hemenway Park nördlich der Stadt ist ein großes Erholungsgebiet mit Blick auf den See. Hier gibt es Plätze für viele verschiedene Sportarten sowie Ställe und Schafgehege. Der Boulder City Golfplatz liegt im südlichen Teil der Stadt.

ZEHN COMPUTERSPIELE

1. Civilization (1991)
2. Doom (1993)
3. Myst (1993)
4. Warcraft (1994)
5. Command & Conquer (1995)
6. Diablo (1996)
7. Duke Nukem 3D (1996)
8. Fallout (1997)
9. Starcraft (1998)
10. Grim Fandango (1998)

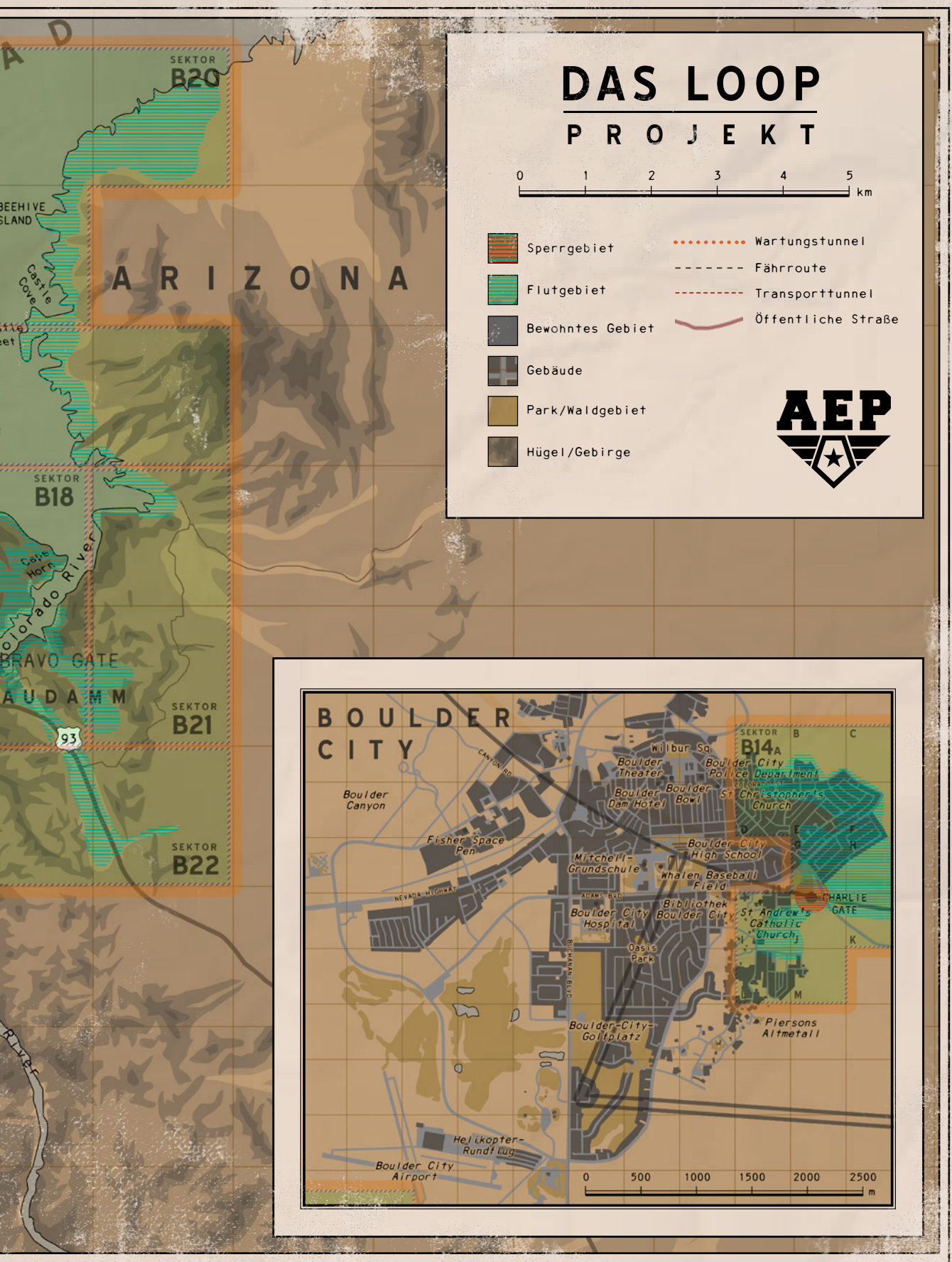
KRAFTA

Q 1410



AEP | ARMED EXTERNAL PROTECTION | Las Vegas 1994

BOULDER CITY, AEP4162, 120 c



Nicht zur allgemeinen Veröffentlichung bestimmt

130930

Die Boulder City High School befindet sich in der Innenstadt und unterrichtet die Klassen 9 bis 12. Die Schule, die seit den 40er Jahren in Betrieb ist, hat rund 700 Schüler. Der Name des Jahrbuchs ist *Aquila*, Lateinisch für „Adler“. Die Schule hat mehrere Sportmannschaften, darunter für Football, Basketball und Ringen. Die Boulder City Eagles gehören zu den erfolgreichsten Teams in der AA League.

Das Amt für Kinder- und Familiendienste befasst sich mit Kindern und Jugendlichen, die in Schwierigkeiten geraten oder als Gefahr für sich selbst eingestuft werden. Das Amt hat ein Büro mit zwei Mitarbeitern in der Stadt. Sie bleiben in Kontakt mit örtlichen Schulleitern, der Polizei und anderen Sozialarbeitsgruppen der Gemeinde. Ihre Arbeit besteht vor allem in Beratung und anderen Formen der Unterstützung. Jemanden in Pflegefamilien unterzubringen kommt selten vor.

Das College von Südnevada in der Stadt ist klein und hat nur etwa 1.000 Studenten. Der neu ernannte Präsident der Schule, Arnold Greene, plant, die gesamte Ausbildung auf Computer und Programmierung zu konzentrieren, stößt damit jedoch auf starken Widerstand seitens der Lehrer. Arnolds Tochter Mia ist in der örtlichen Hacker-Gemeinde als „Brain Wizz“ bekannt. Es wird gemunkelt, dass sie Computerviren programmiert, mit denen sie Roboter hacken und kontrollieren kann.

Boulder Pride ist ein Zentrum für Schwule, Lesben, Bisexuelle, Transsexuelle und Queere. Es ist eine Drehscheibe für die queere Gemeinschaft in der Region, organisiert alle Arten von Aktivitäten und klärt die heterosexuelle Gesellschaft auf. Ihr Hauptquartier ist das Pride House, das man in der Stadt findet.

Das Boulder Theater ist ein Konzertort und Kino in der Innenstadt. Die Filme werden von den einheimischen Teenagern gut besucht. Am Wochenende veranstaltet die Betreiberin Angela Simmons nach Feierabend geheime Partys für ihre Freunde am Veranstaltungsort. Es wird außerdem gemunkelt, dass sie dort mit Drogen handelt.

Besucher von Boulder City können im Boulder Dam Hotel übernachten. Früher war es ein kultiviertes Etablissement, aber die Zeit hat ihren Tribut gefordert. In einem der Zimmer des Hotels wurde Ende der 80er ein Porno gedreht. „Dangling Moustache-Man“ ist auch in den 90ern immer noch ein beliebter Programmpunkt auf vielen Teenagerpartys.

Boulder City ist bekannt als ein Ort, an dem man gut alt werden kann. Viele der älteren Bewohner sind Veteranen aus Kriegen des 20. Jahrhunderts, der Bau des Veterans Memorial Cemetery in Südnevada beginnt Anfang der 90er Jahre.

LAS VEGAS

Im Westen passiert man zuerst die kleine Stadt Henderson, bevor man die größte Stadt in Nevada erreicht – Las Vegas. Die Hauptstraße der Casinos, der Strip, ist rund um die Uhr hell erleuchtet und von pulsierenden Leuchtreklamen und lauter Musik umgeben. Las Vegas verspricht, all deine Träume wahr werden zu lassen. Viele Teenager reißen von zu Hause in Boulder aus, um ihr Glück auf dem Strip zu versuchen. Einige bekommen Jobs als Tellerwäscher oder Kellner, andere werden obdachlos, rutschen in Prostitution und Drogenkonsum ab oder erledigen Botengänge für die Mafia. Sehr wenige finden wirklich, wonach sie gesucht haben.

LAKE MEAD

Lake Mead ist ein künstlicher See am Colorado River, der durch den Bau des Hoover-Staudamms entstand. Der Fluss markiert die Grenze zwischen Nevada im Westen und Arizona im Osten. Lake Mead ist in den 80er Jahren einer der größten Stauseen des Landes, schrumpft in den 90er Jahren jedoch aufgrund der Dürre und der Explosion am Hoover-Damm.

Lake Mead ist ein Nationalpark. Ein Boot zu mieten, um auf den See hinauszufahren, ist eine sehr beliebte Freizeitbeschäftigung. Fähren pendeln zwischen den Docks der Stadt und mehreren der kleineren Inseln. Boulder Beach eignet sich bestens zum Sonnenbaden, viele Touristen mieten aber auch Tauchausrüstung, um Schiffswracks im See zu erkunden. 1948 stürzte ein B-29-Bomber in den See, der von Tauchern erreicht werden kann. Anscheinend gibt es auch noch Eisenbahnschienen am Grund des Sees, die nach dem Bau des Damms zurückgelassen wurden und in die Tunnel unter dem Berg führen.

DER HOOVER-DAMM

Der Energiebedarf von Las Vegas und der restlichen Region wird durch das Kraftwerk am Hoover-Damm gedeckt. Der Loop wird ebenfalls vom Damm versorgt. Das US Bureau of Reclamation betreibt den Damm und ist bis zur Explosion einer der wichtigsten Arbeitgeber der Region. Der Hoover-Staudamm ist ein Betonkoloss, der sich 365 Meter über dem umliegenden Black Canyon erhebt. Der eigentliche Damm im Fluss ist 222 Meter hoch.

Auf dem Grat, der den Damm überblickt, steht ein Maschinengewehrbunker aus Beton und Stein, der 1941 zur Verteidigung gegen einen möglichen japanischen Angriff auf den Damm gebaut wurde. In der Nähe des Eingangs zum Damm stehen die „Winged Figures of the Republic“, zwei gut 9 Meter hohe Bronzestatuen, die

über einer Sternenkarte mit dem Datum der Einweihung errichtet wurden. In der Nähe findet man eine Gedenkskulptur, die an die 112 Todesfälle während des Baus des Hoover-Damms erinnert, sowie die Inschrift „Sie starben, um die Wüste erblühen zu lassen".

DER „VALLEY OF FIRE"-NATIONALPARK

Der „Valley of Fire"-Nationalpark liegt westlich von Lake Mead. Rote und gelbe Steinformationen erheben sich aus dem Wüstensand, Zeit und Erosion haben den Sandstein zu seltsamen Statuen geformt. Hier finden sich Klippen in Form versteinerter Elefanten und ganzer Bäume.

Das Tal war einst Heimat der indianischen Anasazi-Kultur, deren alte Felszeichnungen noch immer in Höhlen in der gesamten Region zu finden sind.

AREA 51

Die berüchtigte Area 51 ist ein großes, abgesperrtes Wüstengebiet, 130 Kilometer nordwestlich von Las Vegas. Die Behörden weigern sich, die Existenz des Standorts öffentlich anzuerkennen, aber die Menschen glauben im Allgemeinen, dass Area 51 der Air Force gehört. Niemand weiß jedoch, was sich hinter der bewachten Peripherie abspielt.

Area 51 befindet sich am Grund des mittlerweile ausgetrockneten Groom Lake. In den 60er Jahren wurden in der Gegend Atomwaffentests durchgeführt. Heute beherbergt das Gelände ungewöhnlich lange Landebahnen für Flugzeuge sowie viele Kasernen und Gebäude, die für unbekannte Zwecke gebaut wurden. Die meisten Menschen glauben, dass die Air Force Area 51 nutzt, um neue Flugzeuge zu entwickeln und zu testen, doch manch einer behauptet, dass dort in Wahrheit Tests an erbeuteten UFOs durchgeführt werden oder dass dies ein Treffpunkt für Diplomatie mit Außerirdischen ist.

Die meisten Zivilisten in Area 51 leben in der nahe gelegenen Stadt Rachel. Fremde, die in der Stadt Fragen stellen, ernten nur Schweigen. Verbringt man ein paar Nächte in Rachel, sieht man seltsame Lichter über den Nachthimmel schießen.

Vor einigen Jahren versuchten zwei Mitarbeiter der Anlage, ihre Arbeitgeber zu verklagen, und behaupteten, sie seien unbekannten Chemikalien ausgesetzt gewesen, die in offenen Gruben verbrannt wurden. Medizinische Untersuchungen der beiden ergaben hohe Dosen oder seltsame Substanzen in ihrem Organismus sowie Schäden an ihren inneren Organen. Die Klage führte jedoch nur dazu, dass die Kläger ihren Arbeitsplatz verloren.

DER US-LOOP

Präsident Eisenhower befahl in den 50er Jahren den Bau eines Teilchenbeschleunigers in der Wüste nördlich von Boulder City, da der wahnsinnige Strombedarf des Projekts nur vom nahe gelegenen Hoover-Damm gedeckt werden konnte. Das kürzlich gegründete Department of Advanced Research and Technology – „Abteilung für fortgeschrittene Technologieforschung" oder kurz DART – wurde mit der Überwachung des Projekts beauftragt. Intern stand DART bald für „Department of Advanced Research into Teleportation" (also „Abteilung für fortgeschrittene Teleportationsforschung"), da ihre streng geheime Agenda darin bestand, einen Weg zu finden, um Objekte und Menschen ohne Zeitverlust über weite Entfernungen zu transportieren. DART rekrutierte die klügsten Köpfe der Nation, von denen viele nach Boulder City zogen.

Der amerikanische Loop besitzt einen Durchmesser von gewaltigen 25 Kilometern und beherbergt Hunderte von Büros, Korridoren und großen Hallen. An der Oberfläche stehen auf einem eingezäunten Feld mehrere große Gebäude. Der Zugang zum Loop ist beschränkt, sämtliche Mitarbeiter haben Verschwiegenheitsvereinbarungen unterzeichnet.

Die Loop-Tunnel reichen bis weit unter Boulder City. Versteckte Eingänge zum Komplex findet man hier und da in der Wüste. Elektronische Schlösser halten Eindringlinge fern, spezielle Sicherheitsdisks sind erforderlich, um hineinzugelangen. Neben dem Teilchenbeschleuniger enthält der US-Loop ebenso wie sein schwedisches Gegenstück Radioteleskope für die Weltraumforschung.

DIE HOOVER-DAMM-KATASTROPHE

Anfang 1995 wird das Leben der Einwohner von Boulder City für viele kommende Jahre auf den Kopf gestellt. In einer dunklen Februarnacht erschüttert eine Explosion die Stadt. Im gesamten Ort fällt der Strom aus, und diejenigen, die es wagen, mit ihren Taschenlampen nach draußen zu gehen, sehen Polizeiautos und Hubschrauber nach Nordosten zum Hoover-Damm rasen. Batteriebetriebene Radios informieren die Öffentlichkeit darüber, dass die Anti-Terror-Kräfte auf dem Weg zum Hoover-Staudamm sind. Die Stadt sei Ziel eines Terroranschlags geworden.

Als die Sonne aufgeht, sehen die Bewohner von Boulder, wie Wasser Wiesen und Gärten flutet und von unten durch die Tunnel des Loops heraufdrückt. Keller werden von bräunlich-grauem Wasser überschwemmt. Gegen Abend geht das Wasser wieder zurück, doch die nördlichen Wüsten verwandeln sich in Sumpfgebiete. Wüstenblumen sprießen aus dem durchtränkten Untergrund.

Nach fünf Tagen Nothilfe durch die Bundesregierung und die umliegenden Staaten wird Boulder City wieder mit Strom versorgt. Die Nachrichten zeigen Bilder des gebrochenen Damms und des rasch schrumpfenden Lake Mead. Die unterirdischen Teile des Loops sind überflutet und zweiundsiebzig Wissenschaftler werden vermisst. Mehr als die Hälfte von ihnen wird in den folgenden Tagen von Tauchern gefunden und gerettet, aber die endgültige Zahl der Todesopfer beträgt 32 Seelen.

Ein landesweiter Ausnahmezustand wird ausgerufen. Überall werden Straßensperren errichtet. In Boulder erscheinen Agenten von FBI und CIA in dunklen Anzügen und Sonnenbrillen, genau wie im Fernsehen. Alle möglichen Leute werden Befragungen unterzogen. Die Nachrichten behaupten, dass die verantwortlichen Terroristen höchstwahrscheinlich einer mit Al-Qaida verbundenen sunnitischen Extremistengruppe angehören, doch es kommt zu keinerlei Verhaftungen und keine Terrorgruppe bekennt sich zu der Tat. Die Untersuchung scheint in einer Sackgasse zu verlaufen. Die Einwohner von Nevada flüstern untereinander, dass die Behörden versuchen, die wahren Hintergründe der Geschichte zu vertuschen.

DER AUSNAHMEZUSTAND

Der Ausnahmezustand bleibt in der zweiten Hälfte der 90er Jahre in und um Boulder City in Kraft. Die meisten Soldaten, Polizisten und Agenten verschwinden nach einigen Monaten wieder, doch die Atmosphäre der Angst bleibt. Überall gibt es Gerüchte über Terroranschläge. Touristen werden von der Polizei auf der Straße angehalten. Die kleinste Indiskretion und jeder noch so geringe Verdacht wird den Behörden gemeldet. Viele Bewohner bewaffnen sich und säumen ihre Häuser mit Kameras und Stacheldraht. Paranoia und Patriotismus nehmen mit dem Beginn des neuen Jahrtausends zu.

Lake Mead schrumpft weiter. Im nördlichen Teil der Stadt sind überflutete Keller weiterhin ein Problem. Von Zeit zu Zeit werden flache Gebiete überspült. Die nördlichen Wüsten verwandeln sich in Marschland. Die Loop-Tunnel befinden sich nach wie vor unter Wasser.

Ein großer Teil der Einwohner von Boulder City war am Loop oder am Damm beschäftigt und ist jetzt arbeitslos. Die 90er sind eine schwere Zeit für die Stadt. Viele benötigen Hilfe von der Regierung, um über die Runden zu kommen. Zwangsvollstreckungen, Kriminalität, Drogen und Gewalt breiten sich in der gesamten Stadt aus.

Trotz allem geht das Leben weiter. Jugendliche gehen immer noch zur Schule, haben Footballtraining und knutschen hinter dem Einkaufszentrum. Viele tun so, als wäre nie etwas passiert.

DIE PARADISE RANCH

DART wird im Mai 1995 eingemottet. Der Loop und der Hoover-Damm werden unter die Kontrolle der AEP gestellt, von der allgemein angenommen wird, dass ihr Name für „Armed External Protection“ (in etwa „Bewaffnete Verteidigung gegen äußere Bedrohungen“) steht. Alles an der Organisation ist streng geheim. Spekulationen in der Öffentlichkeit verknüpfen die AEP entweder mit dem FBI, der CIA oder der Air Force.

Die AEP wird von Colonel Kenneth McCormack aus Area 51 geleitet. Das Hauptquartier heißt Paradise Ranch. Die Bemühungen zur Bergung von Loop-Daten werden von Colonel Rogers koordiniert. Die Loop-Tunnel bergen angeblich viele streng geheime militärische Experimente. Diese Abschnitte der unterirdischen Anlage wurden anscheinend bereits entwässert, damit die Wissenschaftler wieder daran arbeiten können, außerirdische DNS in menschliche Zellen zu spleißen. Portale unter der Erde sollen in andere Welten und zum schwedischen Loop in Munsö führen. Bizarrere Gerüchte besagen, dass die Portale verwendet werden können, um Soldaten in den Himmel, in die Hölle oder in das Unterbewusstsein eines Menschen zu schicken. Unabhängig davon, was im Loop passiert oder nicht, wird alles unter Verschluss gehalten, bewaffnete Wachen schirmen die Wahrheit vor den Menschen ab.

Die AEP hat ein Büro in der Innenstadt von Boulder City. Hinter geschlossenen Jalousien horten sie riesige Datenmengen über die Stadt und ihre Bewohner. Angeblich arbeiten Geheimagenten im Gebäude, und manchmal werden Leute auf der Straße eingesammelt und zur Befragung auf die Paradise Ranch gebracht. Bisher ist noch niemand von einem solchen Verhör zurückgekehrt. Jeder, der Einwände gegen die AEP oder ihre Vertreter erhebt, erhält die gleiche Antwort – die nationale Sicherheit hat Vorrang vor allem anderen.

DIE WÜSTENZONE

Ein Großteil der Wüste nördlich der Stadt wurde abgeriegelt. Das Gebiet ist von ranzigem, abgestandenem Wasser überflutet und beherbergt Horden von Insekten. Die versteckten Eingänge zum Loop liegen innerhalb des Sperrgebiets. Magazine, die zuvor von DART als Lagerhäuser genutzt wurden, wurden ausgeräumt und aufgegeben.

Die Wüstenzone unterliegt der Kontrolle der AEP, doch die scheint nicht besonders interessiert zu sein an dem, was dort vor sich geht. Hin und wieder rollt eine Patrouille hindurch, aber das ist alles. Viele Teenager schleichen sich in die Zone, um zu feiern oder um zu untersuchen, was im Loop vorgefallen ist. Das Wasser hat viele seltsame Gegenstände aus dem Untergrund an die Oberfläche gespült.

Angeblich leben entflohene Roboter in der Zone. Der Maschinenkrebs hat seinen Weg von Schweden hierher gefunden, die Roboter sind dem Gemunkel zufolge ansteckend und feindselig. Anhaltende Gerüchte besagen auch, dass russische Roboter nach Nevada kamen, nachdem sie den Pogromen im Mutterland entkamen.

ZIVILER WIDERSTAND

Nicht jeder akzeptiert den anhaltenden Ausnahmezustand. In Boulder City und an vielen anderen Orten in Nevada finden Kundgebungen statt. Petitionen machen die Runde und fordern eine Antwort auf das, was gerade vor sich geht. Der Bewegung „Zuerst Fakten“ in Boulder City gelingt es, die Unterstützung der örtlichen Kirchen zu gewinnen. Die Anführer der Bewegung erhalten spät in der Nacht seltsame Anrufe und stapelweise leere Briefe.

Jugendliche, die von der Situation die Schnauze voll haben, hören den Radiosender *Howling Ape*, auf dem die hyperaktive Moderatorin Jessica Phantom verlangt, dass das Militär ihre außerirdischen Gefangenen der Öffentlichkeit übergibt. Sie möchte, dass die „Besucher“ gemäß der Genfer Konvention behandelt werden. *Howling Ape* hält eine Telefonleitung für Hörer offen, die in der Sendung anrufen und mit Jessica sprechen möchten. Die Diskussionen sind durchmischt mit Musik und Witzen über Lehrer und Verwalter an Boulder Citys Schulen. Die Polizei sucht nach den Hintermännern von *Howling Ape*, nachdem Jessica live auf Sendung einen Rave beworben hat, auf dem Drogen verkauft wurden.

Konservativere Menschen wenden sich an Good Old Boulder, einen lokalen Fernsehsender, auf dem der pensionierte Armeeleutnant Curt Flanagan darauf besteht, dass es keinen Terroranschlag gegeben habe. Er führt die Katastrophe am Hoover-Damm auf das Wasser zurück, das vom Loop zum Kraftwerk geflossen ist, nicht umgekehrt. Das fragliche Wasser wurde vom schwedischen Loop in die USA teleportiert und ist Teil einer Verschwörung, die von der Regierung angezettelt wurde.

Lieutenant Flanagan beginnt jede Folge seiner Show damit, dass er in Uniform die Nationalhymne singt. Einige seiner Söhne haben auf dem Kanal ihre eigenen Sendungen, in denen sie eine gewalttätigere, oft rassistische Botschaft vertreten.

Einer der Flanagan-Söhne hat eine Sendung namens *Deep Truth*, die darauf abzielt, „Beweise“ dafür zu liefern, dass die AEP eine Geheimregierung ist, die die Vereinigten Staaten aus den Schatten heraus kontrolliert. Sie werden auch als großes Netzwerk von Pädophilen präsentiert. In jeder Folge wird eine andere amerikanische Berühmtheit als „AEPedo“ bezeichnet. Einheimische aus Boulder City, die irgendwie mit den Flanagans aneinandergeraten sind, werden auf *Deep Truth* als Vergewaltiger und Kinderschänder gebrandmarkt.

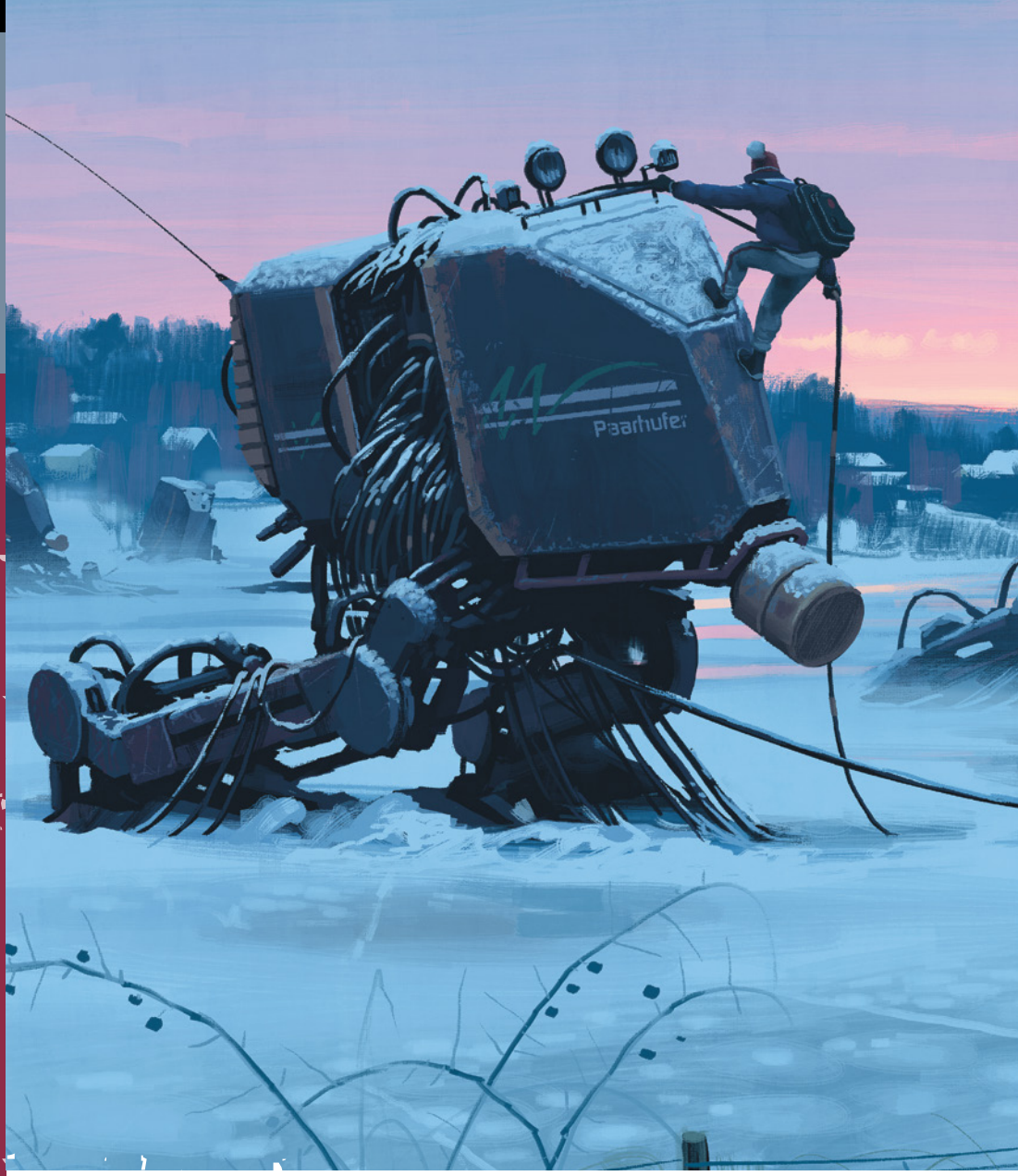
KAPITEL

04

ARCHETYPEN 49
EINSAMER WOLF 50
HACKER 51
PARTYLÖWE 52
RAVER 53
ROCKER 54
SCHRAUBER 55
SNOB 56
SPORTSKANONE 57
STRASSENKIND 58
SUCHER 59

ALTER 60
ATTRIBUTE 60
FERTIGKEITEN 60
GEGENSTÄNDE 61
PROBLEM 61
MOTIVATION 61
SCHANDE 61
BEZIEHUNGEN 63
AUFHÄNGER 63
ANKER 63
ZUSTÄNDE 64
NARBEN 64
ERFAHRUNG 65
NAME 65
BESCHREIBUNG 65
SPANNUNGEN 66
FRAGEN 67

KRAFTA



DIE TEENAGER

Lo war fort, als die Schule im Herbst begann, und ich dachte, die Schule würde ohne ihn unerträglich. Doch mitten in der Aufregung um den Start in der Junior High School wurden alle Naturgesetze auf den Kopf gestellt. Stell dir nur das Wunder von Jimmy Kraftlings unerwarteter Akne und seinem erstaunlichen Abstieg vom König der Mittelschule zum absolut anonymen Siebtklässler vor. Es war, als hätte die Dekontamination des Loops etwas aus meinem Inneren entfernt, mich reingewaschen und nach Aftershave duftend zurückgelassen. Wie dem auch sei, ein paar Wochen später hatte ich neue Freunde, die Zigaretten rauchten, und zum Luciafest trug ich eine Lederjacke und hatte meinen ersten Absturz hinter mir.

Jeder Spieler erschafft einen Teenager. Die Erschaffung erfolgt Schritt für Schritt, wie unten beschrieben. Die einzelnen Schritte werden weiter hinten in diesem Kapitel ausführlicher erklärt.

1. Wähle deinen Archetypen.
2. Entscheide dich für ein Alter zwischen 14 und 19 Jahren.
3. Verteile 14 Punkte auf die vier Attribute, jeweils zwischen 1 und 5.
4. Verteile 10 Punkte auf deine Fertigkeiten. In den drei Hauptfertigkeiten deines Archetyps darfst du bis zu Fertigkeitswert 3 besitzen. Für die anderen Fertigkeiten ist ein Startwert von 1 das Maximum.
5. Wähle einen Ikonischen Gegenstand.
6. Wähle ein Problem.
7. Wähle eine Motivation.
8. Wähle eine Schande.
9. Definiere deine Beziehung zu den anderen Teenagern
10. Definiere deine Beziehungen zu einem oder zwei NSC.
11. Wähle einen Anker.
12. Wähle einen oder zwei Aufhänger oder lass die SL dies tun, wenn ihr vorhabt, die Mysterienlandschaft zu spielen.
13. Gib deinem Teenager einen Namen.

TUT FOLGENDES GEMEINSAM:

14. Definiert die Spannungen in der Gruppe.
15. Beantwortet die Fragen der SL.

ARCHETYPEN

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

EINSAMER WOLF

Manchmal verstehe ich nicht, was die Leute sagen, wenn sie mit mir reden, und wenn doch, wünschte ich, ich hätte es nicht verstanden. Die Leute sind dumm, gemein und egoistisch. Ich bin immer abseits und durchschaue ihre Unsicherheiten und ihr Affentheater. Ich mag Dinge, die tatsächlich etwas bedeuten, Filme, Musik, Bücher, solange mich keiner stört – aber das tun sie andauernd. Meine Eltern fragen mich, ob ich neue Freunde habe, meine Schwester will mich auf irgendwelche Party schleifen und meine Klassenkameraden haben nichts anderes im Kopf als Rummachen und Schwärmerei.

HAUPTFERTIGKEITEN: **BEGREIFEN, EINFÜHLEN, SCHLEICHEN**

IKONISCHER GEGENSTAND

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Hoodie
- große Filmsammlung
- Zeichen- oder Notizblock mit vielen Stiften

PROBLEM

Wähle eines oder denke dir selbst eines aus:

- Ich will nicht mehr leben.
- Mehrere Leute sind in mich verliebt, aber ich empfinde rein gar nichts.
- Meine Eltern sind Gesundheitsfanatiker.

MOTIVATION

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Ich sammle Ideen für mein Buch/Drehbuch.
- Ich will etwas Echtes fühlen.

SCHANDE

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Ich wünschte, ich könnte mich anziehen, wie *ich* will.
- Seit ich denken kann, gehe ich zu einem Psychologen.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN TEENAGERN

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

- Ich denke, sie/er ist total schlau.
- Die Gruppe würde sie/ihn nicht so gern mögen, wenn sie/er nicht so gutaussehend wäre.
- Zumindest hasse ich sie/ihn nicht.

BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle ein oder zwei oder denke dir selbst welche aus:

- Mein/e Nachbar/in und ich schauen uns manchmal in der Stadt alte Filmklassiker an.
- Mein/e Lehrer/in liest meine Kurzgeschichten und findet sie gut.
- Ich gehe manchmal mit Lisa angeln und sitze still neben ihr.

AUFHÄNGER

Wenn ihr vorhabt, die Mysterienlandschaft zu spielen:

- Wähle einen oder zwei Aufhänger aus der allgemeinen Liste (Seite 110) aus oder diskutiere passende Aufhänger mit der SL.

ANKER

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- ein Filmvorführer
- eine Putzkraft in der Bibliothek
- Mama/Papa

TYPISCHE NAMEN

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- **Mädchennamen:** Cecilia, Ronja, Lisa [Eileen, Raven, Jane]
- **Jungennamen:** Peter, Olle, Emil [Finn, Louis, Jon]

HACKER

Vor ein paar Wochen hab' ich einen AMB 100 in den Sumpf bei Husby gelockt, indem ich ein paar Tannenzweige angezündet hab'. Es war, als wüsste er, dass ich ihn hacken würde, denn als Nächstes reißt er sich los und schleudert mich in den Wald, ich lande mit meinem Kopf nur einen Zentimeter von einem scharfen Stein entfernt. Ich versuch es heute Abend noch mal, das Forum wird Loblieder auf mich singen – GodMachineX ist der beste Bot-Hacker auf den Inseln!

HAUPTFERTIGKEITEN: **BEGREIFEN, PROGRAMMIEREN, RECHNEN**

IKONISCHER GEGENSTAND

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Computer mit Einwahl-Modem
- Floppy-Disketten mit illegaler Software
- selbstgebauter Miniroboter

PROBLEM

Wähle eines oder denke dir selbst eines aus:

- Das Mädchen/der Junge, das/den ich mag, weiß nicht, dass ich existiere.
- Ich werde an der Schule gemobbt.
- Mamas/Papas neue/r Partner/in ist gewalttätig.

MOTIVATION

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Ich will den Leuten zeigen, was ich draufhabe.
- Ich bin Teil von etwas.

SCHANDE

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Ich wurde noch nie geküsst.
- Ich bin noch nicht richtig in der Pubertät.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN TEENAGERN

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

- Mir wäre es lieber, wenn sie/er mich nicht ausstehen könnte, statt mich zu ignorieren.
- Ich will sie/ihn beeindrucken.
- Mein einziger Freund.

BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle ein oder zwei oder denke dir selbst welche aus:

- Ich habe Tina [Tammy] dabei geholfen, die Schuldatenbank zu hacken, um ihre Noten zu verbessern.
- Mein älterer Bruder Johan [John] schlägt mich.
- Meine Klassenkameradin Victoria wohnt demnächst in unserem Keller.

AUFHÄNGER

Wenn ihr vorhabt, die Mysterienlandschaft zu spielen:

- Wähle einen oder zwei Aufhänger aus der allgemeinen Liste (Seite 111) aus oder diskutiere passende Aufhänger mit der SL.

ANKER

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- älterer Hacker aus den Foren
- Mama/Papa
- mein Lehrer

TYPISCHE NAMEN

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- **Mädchennamen:** Hena, Monika, Jessica [Anna, Patricia, Tara]
- **Jungennamen:** Benjamin, Lukas, Örjan [Zachary, Steve, Paul]

PARTYLÖWE

Party! Wir machen uns auf den Weg zu Annas Hütte, wo es die ganze Nacht lang rundgeht. Ihre Eltern sind nicht da und ich hab' den Alkohol dabei. Das wird der Hammer … weil ich da sein werde! Es ist eine Schande, dass meine Freunde immer einen Rückzieher machen. Sie kapieren nicht, wie geil es ist, im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit zu stehen und einfach loszulassen. Die Nacht so nehmen, wie sie kommt, so als gäb's kein Morgen. Manchmal wünschte ich mir, es wäre wahr, dass es kein Morgen mit Kater, Angst und Nörgelei gäbe.

HAUPTFERTIGKEITEN: **ANFÜHREN, BEWEGEN, KONTAKT**

IKONISCHER GEGENSTAND

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Flachmann mit Vodka
- Frisbee-Scheibe
- gefälschter Ausweis

PROBLEM

Wähle eines oder denke dir selbst eines aus:

- Ich kann nicht mit dem Trinken aufhören.
- Meine Mam/mein Paps ist obdachlos.
- Meine Eltern ist egal, wann ich nach Hause komme.

MOTIVATION

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Ich will, dass alle Augen auf mich gerichtet sind.
- Ich will niemanden im Stich lassen.

SCHANDE

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Ich hatte noch nie eine echte Beziehung.
- Ich übergebe mich nach jedem Essen, um mich besser zu fühlen.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN TEENAGERN

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

- Sie/er ist der Meinung, ich wäre zu laut.
- Die/der Einzige, die/der weiß, wie ich mich wirklich fühle.
- Sie/er bestimmt zu sehr über mich.

BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle ein oder zwei oder denke dir selbst welche aus:

- Ich kenne einen alten Mann, der Schnaps für mich kauft.
- Robert ist ein Hip-Hop-Tänzer und bringt mir neue Moves bei.
- Ich hatte schlechten Sex mit einem Lehrer/einer Lehrerin.

AUFHÄNGER

Wenn ihr vorhabt, die Mysterienlandschaft zu spielen:

- Wähle einen oder zwei Aufhänger aus der allgemeinen Liste (Seite 111) aus oder diskutiere passende Aufhänger mit der SL.

ANKER

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

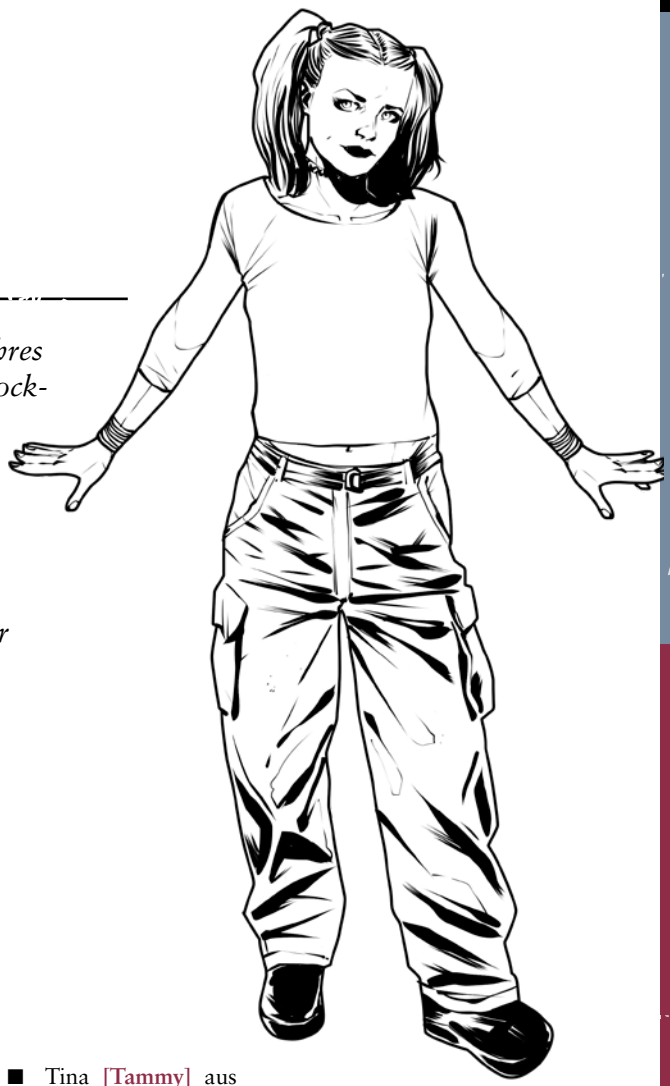
- mein/e große/Schwester/Bruder, die/der schon ausgezogen ist
- Mutter eines Freundes
- die Schulkrankenschwester

TYPISCHE NAMEN

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- **Mädchennamen:** Robyn, Emily, Beata [Madison, Ashley, Stephanie]
- **Jungennamen:** Thomas, Viktor, Mattias [Tommy, Wane, Matt]

RAVER



Am Samstag steigt ist die größte Free Party des Jahres und die ganze Crew geht hin. Einige Typen aus Stockholm haben ein verlassenes Lagerhaus in der Evak gefunden und einige Bots gehackt, um sie breakdancen zu lassen. Jetzt haben ein paar dumme Gerüchte über vermisste Kinder, Monster und so weiter alle verschreckt, und ich bin die Einzige, die noch hingeht. Scheiße, werden die neidisch sein, wenn ich ihnen hinterher von der Party erzähle!

HAUPTFERTIGKEITEN: CHARME, KONTAKT, TÜFTELN

IKONISCHER GEGENSTAND

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Spraydosen
- Stroboskop
- Buffalos

PROBLEM

Wähle eines oder denke dir selbst eines aus:

- Ich kann die Finger nicht von den Drogen lassen.
- Ich bin in meinen besten Freund verknallt.
- Mein älteres Geschwister wirft Mam/Paps furchtbare Sachen vor.

MOTIVATION

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Ich muss die Wahrheit herausfinden.
- Die Erwachsenen können uns nicht beschützen, darum müssen wir uns selbst kümmern.

SCHANDE

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Ich schäme mich für meinen Körper.
- Mama/Papa ist im Gefängnis.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN TEENAGERN

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

- Sie/er scheint mich nicht zu mögen, aber das werde ich ändern.
- Wir sind beste Freunde.
- Ich himmle sie/ihn an.

BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle ein oder zwei oder denke dir selbst welche aus:

- Tina [Tammy] aus meiner Klasse hasst mich.
- Ich bin in Christian [Chris] verknallt, den heißesten Typen der Schule.
- Unsere Lehrerin Brigitta [Beverly] war letzte Woche auf dem Rave. Strange!

AUFHÄNGER

Wenn ihr vorhabt, die Mysterienlandschaft zu spielen:

- Wähle einen oder zwei Aufhänger aus der allgemeinen Liste (Seite 111) aus oder diskutiere passende Aufhänger mit der SL.

ANKER

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- älterer DJ
- Angestellter aus dem Plattenladen
- Mam/Paps

TYPISCHE NAMEN

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- **Mädchennamen:** Nathalie, My, Sara [Michelle, Ashley, Shannon]
- **Jungennamen:** Fredrik, Daniel, Alexander [Aaron, Dustin, Scott]

ROCKER

Ich liege nachts wach, verzehrt von der Wut darüber, wie dumm die Leute sind, dass sie tatsächlich glauben, Kurt Cobain, der größte Dichter der Welt, habe sich umgebracht. Es war kein Suizid, er wurde ermordet, wahrscheinlich aus Eifersucht. Ich möchte sein Andenken ehren, indem ich seine Arbeit fortsetze. Meine Schwedisch-Lehrerin sagt, meine Texte wären das Düsterste und Schönste, das sie jemals gelesen hat. Sie hat mir einen Termin beim Seelenklempner der Schule gemacht, aber wie soll ich einem Vollpfosten, der für die Typen da oben arbeitet, die unzähligen Anzeichen dafür erklären, dass die Welt schon untergegangen ist und dass wir schon in der Hölle sind und uns bemühen, nicht das brennende Fleisch und den Schwefel zu riechen?

HAUPTFERTIGKEITEN: **CHARME, KONTAKT, TÜFTELN**

IKONISCHER GEGENSTAND

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- E-Gitarre
- Lederjacke
- Notizbuch und Stift

PROBLEM

Wähle eines oder denke dir selbst eines aus:

- Mein/e Bruder/Schwester will sich umbringen.
- Meine Eltern sind Alkoholiker.
- Ich bin in meine/n Lehrer/in verliebt.

MOTIVATION

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Es macht mich ein bisschen weniger deprimiert.
- Die Wahrheit muss ans Licht kommen.

SCHANDE

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Ich habe schon ein Kind, das ich aber nie sehe.
- Ich kann meine Ängste nicht kontrollieren.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN TEENAGERN

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

- Sie/er ist heiß.
- Sie/er bringt mich zum Lachen.
- Kann ich ihr/ihm vertrauen?

BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle ein oder zwei oder denke dir selbst welche aus:

- Unser Bassist Johan [John] hat von so 'nem Typen ein paar Pillen gekauft und will, dass wir sie mit ihm zusammen ausprobieren.
- Meine jüngere Schwester Sara [Sarah] hat was mit einem älteren Typen.
- Frida [Felicia], der der Plattenladen gehört, mag meine Texte.

AUFHÄNGER

Wenn ihr vorhabt, die Mysterienlandschaft zu spielen:

- Wähle einen oder zwei Aufhänger aus der allgemeinen Liste (Seite 111) aus oder diskutiere passende Aufhänger mit der SL.

ANKER

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- unser Manager
- Lehrer/in
- Mama/Papa

TYPISCHE NAMEN

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- **Mädchennamen:** Frida, Jenny, Nikolina [Courtney, Lacey, Angel]
- **Jungennamen:** Ola, Stefan, Oskar [Jack, Ross, Logan]

SCHRAUBER

Meine Schwester macht Witze darüber, dass ich so auf hohe Geschwindigkeiten stehe, weil ich von der ganzen Scheiße wegkommen will, aber ich war schon immer so, schon als Kind – immer mit dem Schlitten auf die steilsten Hügel rauf, Sprünge vom Dach der Schule, von den höchsten Masten im Yachthafen ins Wasser tauchen. Mein größter Traum ist es, mit einem Gripen-Kampfjet über den Himmel über den Inseln zu rasen und die Fenster unter mir platzen zu lassen, wenn ich vorbeidonnere. Bis ich alt genug für einen Führerschein bin, muss ich mich eben damit begnügen, mein Moped aufzumotzen und Papas Auto auszuleihen, wenn er schläft.

HAUPTFERTIGKEITEN: **CHARME, RECHNEN, TÜFTELN**

IKONISCHER GEGENSTAND

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Werkzeugkasten
- umgebautes Moped
- E-Roller

PROBLEM

Wähle eines oder denke dir selbst eines aus:

- Mein/e Freund/in liegt seit einem Autounfall im Koma, aber keiner weiß, dass ich gefahren bin.
- Einige an der Schule haben rausgefunden, was mir und meiner Schwester passiert ist, als wir Kinder waren.
- Ich habe mir ein bisschen Geld von einem echt üblen Typen geliehen.

MOTIVATION

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Ich bin ein Adrenalinjunkie.
- Gemeinsam können wir alles schaffen.

SCHANDE

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Ich bin die/der Dümmste in der Klasse.
- Sie/er hat mich für einen anderen verlassen.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN TEENAGERN

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

- Sie/er ist auch hinter Adrenalinkicks her.
- Mein Geschwister und mein bester Freund.
- Sie/er denkt, dass sie/er so viel besser ist als der Rest von uns.

BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle ein oder zwei oder denke dir selbst welche aus:

- Die Mutter von meiner Freundin Victoria hat Selbstmord begangen.
- Johan [John] geht auf meine Schule und hat mir neue Tricks beigebracht, wie man Mopeds tunen kann.
- Micke [Mike] ist ein paar Jahre älter als ich und hat mir angeboten, mir ein Auto zu verkaufen, auch wenn ich noch keinen Führerschein habe.

AUFHÄNGER

Wenn ihr vorhabt, die Mysterienlandschaft zu spielen:

- Wähle einen oder zwei Aufhänger aus der allgemeinen Liste (Seite 111) aus oder diskutiere passende Aufhänger mit der SL.

ANKER

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Mama/Papa
- Mechaniker
- pensionierter Rennfahrer

TYPISCHE NAMEN

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- **Mädchennamen:** Eva, Anna, Stina [Holly, Kathryn, Cassandra]
- **Jungennamen:** Lenny, Magnus, Joakim [Cody, Joel, Derrick]

SNOB

Meine Eltern haben mir beigebracht, zu erreichen, was ich will. Teure Uhren, Champagner, schöne Klamotten und schnelle Autos sind Zeichen dafür, dass man im Leben ein Gewinner ist. Im Internat habe ich gelernt, mich korrekt zu benehmen, die richtigen Leute kennenzulernen und Menschen zu verachten, die zu faul sind zum Arbeiten und sich dafür entschieden haben, der Gesellschaft auf der Tasche zu liegen. Stell dir nur mal den Schock vor allem für mich vor, als ich rausgeschmissen und nach Hause geschickt wurde! Mama und Papa tun so, als wäre alles in Ordnung, aber ich fühle mich nicht mehr so. Ich kann jetzt die Risse in den netten Fassaden der Menschen sehen, den kleinkarierten Egoismus und den Hass auf alles, was anders ist. Sie wissen nicht, wie schlimm die Dinge wirklich sind, aber ich weiß, dass es Bedrohungen gibt, die uns alle zerstören werden, wenn ich sie nicht aufhalte.

HAUPTFERTIGKEITEN: **BEGREIFEN, CHARME, KONTAKT**

IKONISCHER GEGENSTAND

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Mobiltelefon
- aufgeladene Geldkarte
- teure Sonnebrille

PROBLEM

Wähle eines oder denke dir selbst eines aus:

- Mama/Papa ist sehr krank, aber wir dürfen nicht darüber reden.
- Mein Partner betrügt mich.
- Meine Freunde haben mich abgewiesen.

MOTIVATION

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Niemand sonst wird uns retten.
- Ich will alle Regeln brechen und Grenzen überschreiten.

SCHANDE

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Mein Körper spielt nicht mit, wenn ich versuche, Sex zu haben.
- Ich kann nicht anders, als das Gefühl zu haben, mehr wert zu sein als andere Leute.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN TEENAGERN

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

- Sie/er ist verrückt!
- Sie/er sollte echt mal runterkommen.
- Ich will ihr/sein Freund sein.

BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle ein oder zwei oder denke dir selbst welche aus:

- Ich habe mit Frida [Felicia] rumgemacht, der der Plattenladen gehört.
- Christian [Chris] will mit mir abhängen, solange ich Partys im Haus meiner Eltern schmeiße.
- Ein zwielichtiger Typ, der Micke [Mike] heißt, hilft meinem Paps bei irgendetwas Illegalem.

AUFHÄNGER

Wenn ihr vorhabt, die Mysterienlandschaft zu spielen:

- Wähle einen oder zwei Aufhänger aus der allgemeinen Liste (Seite 111) aus oder diskutiere passende Aufhänger mit der SL.

ANKER

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

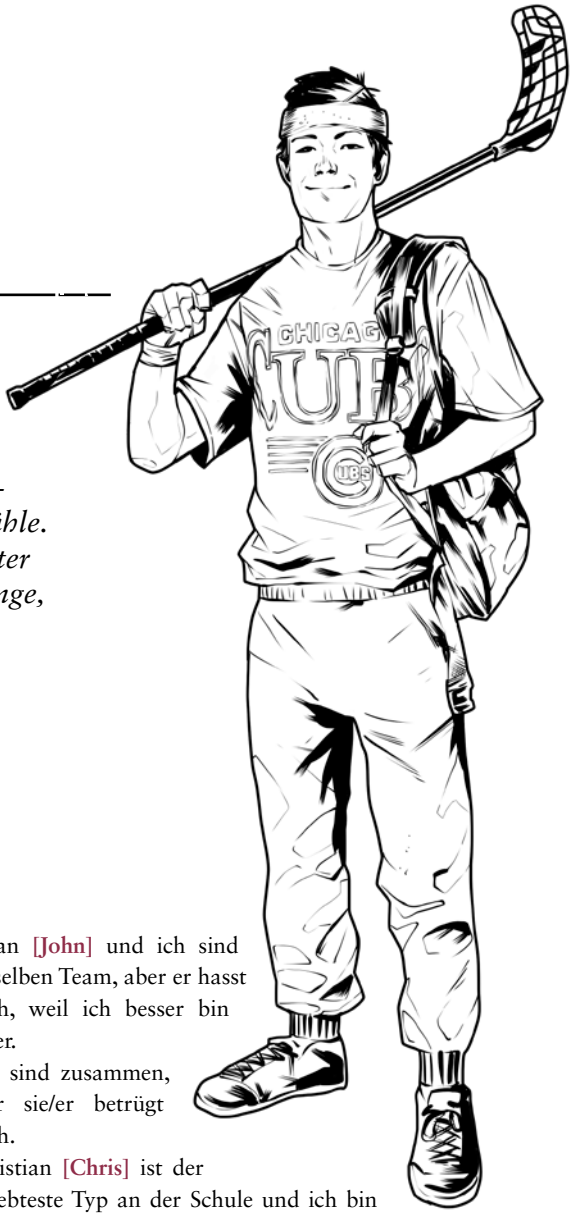
- Onkel/Tante
- Lehrer/in
- jemand aus dem Jagdclub

TYPISCHE NAMEN

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- **Mädchennamen:** Kristina, Eva-Charlotte, Viktoria [Jessica, Ashley, Amber]
- **Jungennamen:** Gustaf, Franz, Olof [Christopher, Matthew, Justin]

SPORTSKANONE



Mein Paps sagt, Verlieren ist was für Verlierer. Mein Trainer ruft mich jeden Abend an, um sicherzustellen, dass ich richtig esse und früh ins Bett gehe. Sie sagen, ich hab' das Zeug, es weit zu bringen, und der Preis für den Erfolg ist Schmerz. Ich hab' vor langer Zeit aufgehört, mich darum zu kümmern, wie ich mich dabei fühle. Ich fühle mich nur dann frei, wenn ich mich immer weiter pushe, bis ich fast ohnmächtig werde, und die Welt zwinge, um mich herum schwarz und rot zu werden.

HAUPTFERTIGKEITEN: **ANFÜHREN, BEWEGEN, KRAFT**

IKONISCHER GEGENSTAND

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Papas Auto
- Schulteam-Jacke
- Football

PROBLEM

Wähle eines oder denke dir selbst eines aus:

- Mein Coach zwingt mich dazu, dubiose Nahrungsergänzungsmittel fürs Training zu nehmen.
- Mir wurde ein Vertrag für einen Club in einem anderen Teil des Landes angeboten.
- Mein/e Freund/in versucht alles, um hinter meine Fassade zu schauen.

MOTIVATION

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Alles für die Freundschaft.
- Ich bin ein/e Gewinner/in, und wenn ich mein Leben riskieren muss.

SCHANDE

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Ich bin mir mit meiner Sexualität unsicher.
- Meine Eltern haben ihre Jobs verloren.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN TEENAGERN

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

- Wir sind Geschwister.
- Sie/er macht mich nervös.
- Wir sind Kindheitsfreunde.

BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle ein oder zwei oder denke dir selbst welche aus:

- Johan [John] und ich sind im selben Team, aber er hasst mich, weil ich besser bin als er.
- Wir sind zusammen, aber sie/er betrügt mich.
- Christian [Chris] ist der beliebteste Typ an der Schule und ich bin zu all seinen Partys eingeladen.

AUFHÄNGER

Wenn ihr vorhabt, die Mysterienlandschaft zu spielen:

- Wähle einen oder zwei Aufhänger aus der allgemeinen Liste (Seite 111) aus oder diskutiere passende Aufhänger mit der SL.

ANKER

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- mein Coach
- Mama/Papa
- älteres Geschwister

TYPISCHE NAMEN

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- **Mädchennamen:** Charlotta, Sofia, Emma [Jessica, Sarah, Amy]
- **Jungennamen:** Niklas, Kim, Anders [Michael, Jason, Robert]

STRASSENKIND

Wenn meine Freunde nach Hause gehen, hänge ich allein rum, rauche unter den Straßenlaternen auf dem Parkplatz und warte, bis meine Familie schläft. Mam trinkt zu viel, mein kleiner Bruder ist in einer Sonderschule, damit der Sozialdienst ihn nicht mitnimmt, und seit mein älterer Bruder aus dem Knast entlassen wurde, ist er noch viel schlimmer drauf als mein alter Herr. Jetzt muss ich dafür sorgen, dass wir alle was zu beißen und anzuziehen haben. Die Straßen sind der einzige Ort, an dem ich alles rauslassen kann – die Wut, den Hass – und den Rausch spüren kann, wenn meine Fäuste jemandem zeigen, wo's langgeht.

HAUPTFERTIGKEITEN: **KRAFT, SCHLEICHEN, UNTERSUCHEN**

IKONISCHER GEGENSTAND

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Butterflymesser
- ein Satz Dietriche
- Zigaretten und Feuerzeug

PROBLEM

Wähle eines oder denke dir selbst eines aus:

- Mein/e ältere/r Schwester/Bruder ist ein/e Kriminelle/r.
- Wir werden bald zwangsgeräumt.
- Jemand hat uns bei den Bullen verpfiffen.

MOTIVATION

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Ich will ihnen allen beweisen, dass ich auch was Gutes hinkriege.
- Nur ich bin taff genug, um die drohende Katastrophe abzuwenden.

SCHANDE

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Mam/Paps ist ein Junkie.
- Mir wurde immer gesagt, ich wäre zu nichts nutze.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN TEENAGERN

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

- Sie/er hält sich für was Besseres als ich.
- Ich liebe sie/ihn heimlich.
- Ihre/seine Familie hat sich um mich gekümmert, als ich klein war.

BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle ein oder zwei oder denke dir selbst welche aus:

- Christian [Chris], der beliebteste Typ an der Schule, will, dass ich für ihn Drogen verticke.
- Micke [Mike] hat gedroht, mich umzubringen.
- Meine Lehrerin Brigitta [Beverly] ruft mich spät in der Nacht an.

AUFHÄNGER

Wenn ihr vorhabt, die Mysterienlandschaft zu spielen:

- Wähle einen oder zwei Aufhänger aus der allgemeinen Liste (Seite 111) aus oder diskutiere passende Aufhänger mit der SL.

ANKER

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- mein/e Psychologe/Psychologin
- Oma/Opa
- die Eltern meines Freundes

TYPISCHE NAMEN

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- **Mädchennamen:** Mette, Helmi, Sanna [Melissa, Tiffany, Erin]
- **Jungennamen:** Dennis, Lenny, Ola [Jeremy, Kyle, Seth]

SUCHER

Ein paar Leute denken, dass es Sporen aus der Evak oder von Loop-Störung sind, die Menschen krank machen, aber meine Freundin Marie kann Auren sehen und sie sagt, dass verdorbene Energie aus der Geisterwelt die Chakren der Menschen verzerrt hat. Wir werden heute Abend mit dem Rest der Bande ein Reinigungsritual abhalten, und Tomas hat versprochen, mir alles über spirituelle Heilung beizubringen, wenn ich hinterher mit zu ihm komme. So wenige von uns erkennen die Wahrheit, darum müssen wir die anderen retten.

HAUPTFERTIGKEITEN: **ANFÜHREN, MITFÜHLEN, UNTERSUCHEN**

IKONISCHER GEGENSTAND

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Bücher über mysteriöse und übernatürliche Phänomene
- Traumfänger
- religiöses Symbol

PROBLEM

Wähle eines oder denke dir selbst eines aus:

- Ich habe eine geheime Beziehung mit dem Partner meines besten Freundes.
- Mein Geschwister hört neuerdings Stimmen.
- Mama/Papa bezahlt alles mit Kreditkarte, aber wir haben kein Geld mehr.

MOTIVATION

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Die Welt muss gerettet werden.
- Ich bin eine Wahrheitssucherin.

SCHANDE

Wähle eine oder denke dir selbst eine aus:

- Die Leute finden mich komisch.
- Ich bin mir bei meiner Geschlechtsidentität unsicher.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN TEENAGERN

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

- Mein/e Seelenverwandte/r.
- Ich habe es satt, dass sie/er mich ständig hinterfragt.
- Sie/er ist ganz in Ordnung.

BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle ein oder zwei oder denke dir selbst welche aus:

- Meine Lehrerin Brigitta [Beverly] möchte, dass ich zu einer Erweckungsversammlung gehe.
- Mein Freund Johan [John] hat mir gesagt, dass sein Vater die Loop-Störung hat.
- Sara [Sarah] will, dass ich sie zu einem Date mit ein paar Leuten begleite, die sie online getroffen hat.

AUFHÄNGER

Wenn ihr vorhabt, die Mysterienlandschaft zu spielen:

- Wähle einen oder zwei Aufhänger aus der allgemeinen Liste (Seite 111) aus oder diskutiere passende Aufhänger mit der SL.

ANKER

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- Besitzer/in eines New-Age-Ladens
- Mama/Papa
- Ex-Partner

TYPISCHE NAMEN

Wähle einen oder denke dir selbst einen aus:

- **Mädchennamen:** Anna-Christina, Isidora, Liv [Candace, Krista, Wendy]
- **Jungennamen:** Isak, Kol-Björn, Nils [Caleb, Lee, Lawrence]

ALTER

Dein Teenager ist zwischen 14 und 19 Jahren alt. Wähle dein Alter, wie es dir beliebt.

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

ATTRIBUTE

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

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

STARTWERTE

Verteile 14 Punkte auf deine Attribute, wobei du jeweils nicht weniger als 1 und nicht mehr als 5 verteilen darfst.

EIN KIND AUS *TALES FROM THE LOOP* ALS TEENAGER SPIELEN

In diesem Spiel ist es durchaus möglich, dein Kind aus *Tales from the Loop* als Teenager zu spielen. Du bekommst allerdings dieselbe Anzahl an Attributs- und Fertigkeitspunkten, die du für einen neu erstellten Teenager verteilen kannst. Dein Teenager behält keine Erhöhungen, die in deinem vorherigen Spiel mit Erfahrungspunkten gekauft wurden. Verwende die Ereignisse aus deinem vorherigen Spiel als Richtlinie, wenn dein Kind ins Jugendalter übergeht. Bedenke, dass *Tales from the Loop* in den späten 80ern spielt und dass *Things from the Flood* frühestens im Frühjahr 95 beginnt, da das Mälar-Leck um Weihnachten 1994 passiert ist. Wenn du nicht willst, dass so viel Zeit vergangen ist, kannst du natürlich auch entscheiden, dass das Leck in eurem Spiel bereits früher aufgetreten ist.

KRAFTA

FERTIGKEITEN

Mit jedem Attribut sind drei Fertigkeiten verbunden. Dies sind Bereiche, in denen dein Teenager sehr bewandert oder ausgebildet sein kann. Der Wert einer Fertigkeit variiert zwischen 0 und 5 und entspricht der Anzahl der Würfel, die dir zusätzlich zu den Würfeln aus deinem Attribut zur Verfügung stehen, wenn du Ärger zu bewältigen versuchst. Zu Beginn des Spiels verteilst du 10 Punkte auf deine Fertigkeiten. Du kannst in den drei Hauptfertigkeiten deines Archetyps bis zu Wert 3 erreichen. Für alle anderen Fertigkeiten ist ein Startwert von 1 das Maximum.

HERZ

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

KÖRPER

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

TECHNIK

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

VERSTAND

- **BEGREIFEN** ist die Fähigkeit, die richtigen Informationen zu haben oder sie in der Bibliothek zu finden.

- **EINFÜHLEN** ist die Fähigkeit, zu verstehen, was eine Person, ein Tier oder irgendeine bewusste Sache bewegt und wie man ihre/seine Schwachstelle findet.
- **UNTERSUCHEN** ist die Fähigkeit, versteckte Objekte zu finden und Hinweise zu verstehen.

GEGENSTÄNDE

Einige Gegenstände können nützlich sein, um Ärger zu bewältigen. Gegenstände können einen Bonus auf den Wurf verleihen, üblicherweise zwischen 1 und 3 zusätzliche Würfel.

Um durch einen Gegenstand einen Bonus zu erhalten, muss erkennbar sein, wie er dir nützen kann. Ein Moped verleiht einen Bonus auf **BEWEGEN**, wenn du auf der Straße vor einem aggressiven Androiden fliehst, aber nicht, wenn du auf einen Baum kletterst. Die SL sollte unangemessene Versuche, Gegenstände zu verwenden, nicht zulassen.

Die meisten Gegenstände, auf die du während der Mysterien stoßen wirst, sind Requisiten, alltägliche Dinge, die beschrieben werden, um Atmosphäre zu schaffen, die aber keinen Einfluss auf das Würfeln haben. Dies kann eine Sonnenbrille, ein Auto oder ein Päckchen Kaugummi sein. Die SL entscheidet, welche Objekte Gegenstände sind, die einen Bonus verleihen, und welche nur Requisiten sind.

IKONISCHER GEGENSTAND

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

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

BEISPIEL

Spieler 2 (Gustaf): *Ich schiebe beiläufig meine Jacke zur Seite, damit die anderen im Schachclub meinen brandneuen Pager sehen können, weil ich weiß, dass das ziemlich Eindruck machen wird. Ich schaue cool aus dem Fenster und sage: „Ich denke nicht, dass wir zu der Party gehen sollten, keiner von uns. Mit diesem Neuen stimmt was nicht."*

SL: *Würfle auf* **CHARME**. *Du bekommst zwei Bonuswürfel, weil der Pager dein Ikonischer Gegenstand ist.*

NEUE GEGENSTÄNDE ERHALTEN

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

GEGENSTÄNDE VERLIEREN

Zwischen den Mysterien gehen alle Gegenstände außer deinem Ikonischen Gegenstand verloren. Erfindungen gehen kaputt, domestizierte Tiere laufen weg oder sterben, die Polizei sammelt einen außer Kontrolle geratenen Roboter wieder ein. Wenn du einen Gegenstand behalten möchtest, kannst du entscheiden, deinen Ikonischen Gegenstand durch den neuen zu ersetzen. Der neue Ikonische Gegenstand erhält einen Bonuswert von +2, gleichgültig welchen Wert er zuvor hatte. Wenn ihr eine Mysterienlandschaft spielt (siehe Seite 108), entscheidet die SL, ob die Gegenstände am Ende jeder Sitzung oder zu besonderen Anlässen, die einen Übergang von einem Teil der Geschichte zum nächsten markieren, verfallen.

PROBLEM

Alle Teenager haben ein Problem, das du entweder geheim gehalten oder aber den anderen verraten hast. Das Problem ist ein Teil des Alltags, etwas, das dir Sorgen bereitet. Während des Spiels wird die SL das Problem nutzen, um dir Ärger einzuhandeln. Wenn du das Problem löst, musst du vor der nächsten Spielsitzung ein neues wählen.

Du solltest ein Problem wählen, das du während des Spiels erforschen möchtest. Es ist ein Signal von dir an den Spielleiter: Bringe meinen Teenager in diese Art von Schwierigkeiten!

MOTIVATION

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

SCHANDE

Jeder Teenager hat etwas, für das er sich schämt, das ihn sich schwach, unwohl und wertlos fühlen lässt. Deine Schande ist der Gruppe entweder wohlbekannt oder ein

streng gehütetes Geheimnis. Die SL sollte deine Schande zum Anlass nehmen, um dich bestimmte Arten von Ärger bewältigen zu lassen, indem sie Szenen vorbereitet, die die Schande hervorheben oder herausfordern. Du wirst in der Umkleide gehänselt, weil du übergewichtig bist. Dein Freund fordert dich zu einem Sprung von der höchsten Klippe heraus, obwohl er weiß, dass du Höhenangst hast. Der Lehrer liest deinen Aufsatz – der ungeschickt formuliert und voller Rechtschreibfehler ist – laut vor der ganzen Klasse vor.

Die Schande ist auch ein Werkzeug, das dir dabei hilft, dich in deinen Teenager einzufühlen. Problem und Schande können miteinander zusammenhängen, und deine Schande kann sogar zu einem Problem werden, aber es können auch zwei verschiedene Dinge sein. Man kann seine Schande zwischen Mysterien ändern.

Einmal pro Mysterium darfst du deine Schande nutzen, um einen automatischen Erfolg (eine Sechs) zu einem Würfelwurf zu addieren, sogar wenn du bereits gewürfelt hast und keine Sechsen erzielt hast oder wenn du mindestens eine Sechs gewürfelt hast und dein Ergebnis weiter verbessern möchtest (siehe Seite 72). Du musst erklären können, wie deine Schande dir in der jeweiligen Situation hilft. Wenn ein Mysterium mehrere Spielsitzungen dauert oder ihr die Mysterienlandschaft spielt, darfst du deine Schande einmal pro Sitzung für einen automatischen Erfolg nutzen.

BEISPIEL

SL: *Als du den dritten Stock der dunklen Schule erreichst, siehst du deine Lehrerin mit geschlossenen Augen vor dir stehen. Sie scheint zu schlafwandeln.*
Spieler 2 (Gustaf): *„Frau Andersson! Frau Andersson, schlafen Sie?“*
SL: *Sie geht schnell zum Fenster und klettert auf das Fensterbrett. Ein kalter Wind fegt durch den Raum, als sie das Fenster öffnet.*
Spieler 2: *Ich klatsche laut in die Hände, um sie aufzuwecken. „Frau Andersson, Sie schlafen!“*
SL: *Sie reagiert nicht und du erkennst, dass sie sich gleich aus dem Fenster stürzen wird. Was tust du?*
Spieler 2: *Ich packe sie und versuche sie zurückzuziehen.*
SL: *Würfle auf* **KRAFT**.
Spieler 2: *Kein Erfolg, aber ich setze meine Schande ein, um den Wurf zu bestehen. Meine Schande lautet „Mein Vater ist im Gefängnis“. Jeder wartet nur darauf, dass ich es genauso versaue wie er, aber wenn ich Frau Andersson rette, werde ich ihnen zeigen, dass ich anders bin!*

BEZIEHUNGEN

Du solltest deine Beziehungen zu den anderen Teenagern in der Gruppe definieren. Das macht man am besten gemeinsam mit den anderen Spielern. Wenn ein Teenager die Beziehung „ältere Schwester“ zu einem anderen Teenager hat, müssen die Spieler sich auch einig sein, dass ihre Teenager tatsächlich Geschwister sind. Keiner der Teenager sollte ein Feind sein, aber es macht Spaß, etwas Spannung in der Gruppe zu haben, wie etwa Liebe, Neid oder Misstrauen. Die Beziehungen können zwischen den Mysterien geändert werden, je nachdem, wie sich die Teenager durch ihre Erlebnisse verändern.

Jeder sollte außerdem Beziehungen zu ein oder zwei NSC wählen. Die in den Beschreibungen der Archetypen erwähnten NSC sind Teil der Mysterienlandschaft (siehe Kapitel 7). Diese Charaktere werden in Szenen aus dem Alltag erscheinen und könnten mit deinem Problem verknüpft werden. Wenn mehr als ein Teenager irgendeine Beziehung zu demselben NSC hat, wird es für die SL einfacher, interessante Szenen vorzugeben.

AUFHÄNGER

Wähle ein oder zwei Aufhänger für deinen Teenager, wenn ihr vorhabt, die Mysterienlandschaft zu spielen (siehe Seite 108). Aufhänger sind Ereignisse oder NSC, die deinen Teenager mit einem gefährlichen Schauplatz irgendwo auf den Inseln verbinden und als Anreiz für die Gruppe dienen, diese Orte besuchen und zu erkunden. Die SL entscheidet, ob du die Aufhänger selbst auswählen darfst oder ob sie das für dich übernimmt. Jeder Aufhänger sollte mindestens eine wichtige Frage zu seiner Natur aufwerfen und mit einem NSC verbunden sein. Beantworte die Fragen zusammen mit der SL und ermittle, welcher NSC damit zu tun hat und wie sich dies auf deinen Teenager auswirkt. Du erhältst neue Aufhänger, sobald du deinen aktuellen während des Spiels abgehandelt hast.

ANKER

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

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

BEISPIEL

Spielerin 1 (Linda): *Ich muss meine Zustände heilen. Ich gehe in das Büro von Eva, meiner Pflegemutter.*
SL: *Wo arbeitet sie?*
Spielerin 1: *Sie arbeitet als Familientherapeutin im Sozialamt mit Drogenabhängigen.*
SL: *Du wirst wie gewohnt an der Rezeption vorbeigelassen, einige von Evas Mitarbeitern lächeln dich an und grüßen dich. Eva ist in ihrem Büro und tippt energisch auf ihrer Schreibmaschine herum. Die Wand hinter ihr ist mit Bildern bedeckt, die du und Gustaf als Kinder gemalt haben.*
Spielerin 1: *Ich gehe hinein und schließe die Tür leise hinter mir. „Hast du einen Moment?“*
SL: *Sie dreht sich um und sieht dich an. „Immer.“ Welche Zustände möchtest du heilen und wie hilft dir Eva normalerweise?*
Spielerin 1: *Wir umarmen uns. Normalerweise reden wir nicht. Ich bin Aufgebracht und Verängstigt.*
SL: *Sie steht auf und kommt zu dir. Du kannst Kaffee in ihrem Atem riechen, als sie ihre großen Arme um dich legt und du dein Gesicht tief in den weichen Stoff ihres Wollpullovers drückst.*

ZUSTÄNDE

Wenn du versuchst, Ärger zu bewältigen, aber scheiterst, oder wenn du einen Würfelwurf strapazierst (siehe Kapitel 5), bist du möglicherweise gezwungen, dir einen Zustand geben. Es gibt fünf Zustände. Die ersten vier davon sind noch glimpflich: Aufgebracht, Erschöpft, Verängstigt und Verletzt. Du entscheidest, welchen Zustand du dir in einer bestimmten Situation geben möchtest, versiehst ihn mit einer Markierung auf deinem Charakterbogen und erleidest –1 auf alle Würfe (sprich, du verwendest einen Würfel weniger, bis zu einem Minimum von 1 Würfel), bis er geheilt wird. Mehrere Zustände sind kumulativ: zwei Zustände bedeuten –2 auf alle Würfe und so weiter.

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

Zustand	Modifikator
Aufgebracht	**–1**
Verängstigt	**–1**
Erschöpft	**–1**
Verletzt	**–1**
Gebrochen	**Automatischer Fehlschlag**

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

NARBEN

Jedes Mal, wenn du Gebrochen wirst, wirst du körperlich oder geistig von der Tortur gezeichnet. Beschreibe deine Narbe mit einem Satz. Dies kann eine Beschreibung des Ereignisses selbst sein, z. B. „Vom Einbrecher angeschossen“; eine Beschreibung der Narbe, wie „große Narbe an meinem rechten Oberschenkel nach einer Schusswunde“; eine Beschreibung, wie sie sich auf dich auswirkt, etwa „starkes Hinken mit meinem rechten Bein, nachdem ich angeschossen wurde“; oder eine Beschreibung, wie das Ereignis dich verändert hat, z. B. „Ich habe Angst vor Waffen und kann es nicht ertragen, allein zu schlafen.“ Die Narbe wird dir helfen, deinem Teenager mehr Tiefe zu verleihen, da sie dich an ein lebensveränderndes Ereignis erinnert.

BEISPIELE FÜR NARBEN

- Mama sagte mir, sie wünschte, ich wäre nie geboren worden.
- Ich wäre fast ertrunken.
- Ich habe drei Finger meiner linken Hand verloren.
- Das Leben fühlt sich leer und bedeutungslos an.
- Nachts höre ich Stimmen.
- Menschen, denen ich vertraue, verraten mich am Ende.
- Ich habe eine lange Narbe von einem Messer über meiner linke Wange.

KRAFTA

EINE NARBE DAVONTRAGEN

Genau wie deine Schande können Narben eingesetzt werden, um dir einen automatischen Erfolg (eine Sechs) bei einem Wurf zu gewähren, wenn du erklären kannst, wie die Narbe dir in der Situation hilft. Im Gegensatz zu deiner Schande kann eine Narbe jedoch nur einmal und dann nie wieder auf diese Weise genutzt werden. Du kannst deine Narben heilen, indem du heldenhafte und aufopfernde Aktionen ausführst (siehe Kapitel 6).

TOD

Narben stellen Traumata dar, die verarbeitet und überwunden werden müssen, ansonsten können sie deinen Teenager zerstören. Nach jeder Narbe, die du nach der ersten erhältst, wirfst du einen Würfel. Dies wird auch Todeswurf genannt. Ist das Ergebnis niedriger als die Anzahl der Narben, die du erlitten hast, wird dein Teenager aus dem Spiel entfernt. Wenn du zwei Narben hast, musst du demnach 2 oder höher würfeln, um es zu schaffen, wenn du drei Narben hast, musst du 3 oder höher würfeln, um im Spiel zu bleiben. Wenn du allerdings deine sechste Narbe erhältst, kann dich nichts mehr retten. Dein Teenager scheidet aus dem Spiel aus. Abhängig von der Situation entscheidest du zusammen mit der Gruppe, was passiert:

- Der Teenager stirbt sofort.
- Der Teenager wird so schwer verletzt, dass er in einem Krankenhaus stirbt.
- Der Teenager verschwindet spurlos.
- Der Teenager lebt, erleidet aber ein so schweres Trauma, dass seine Eltern sich entschließen, die Stadt zu verlassen.
- Der Teenager wird von den Behörden in Gewahrsam genommen und in ein Pflegeheim gebracht.

Wenn die entscheidende Narbe von gewöhnlichem Ärger oder durch einen strapazierten Wurf erhalten wird, kannst du jederzeit entscheiden, dass das Ausscheiden des Teenagers in der letzten Szene in Phase 5 – Nachspiel stattfinden soll (siehe Seite 95). Wenn die Narbe während Großem Ärger erhalten wurde, stirbt oder verschwindet der Teenager sofort (siehe Seite 75) während des Ergebnisses.

Für die nächste Sitzung wirst du einen neuen Teenager erstellen müssen.

BEISPIEL

SL: *Du kletterst hinab in die Kanalisation und versinkst bis zur Taille in braunem, übelriechendem Wasser. Die gewölbten Wände werden von schwachen Lichtern in einem kränklich grünlich-gelben Ton beleuchtet. Marias Mörder hat nicht gesehen, dass du ihm gefolgt bist. Er befindet sich ungefähr dreißig Meter vor dir im Tunnel, sein langer Ledermantel schwimmt hinter ihm durch den Dreck.*

Spieler 2 (Gustaf): *Ich folge ihm. Mein Wurf auf* **SCHLEICHEN** *geht aber daneben.*

SL: *Der Mörder biegt um eine Ecke und verschwindet. Als du die Ecke erreichen, überrascht er dich und drückt sich in der Dunkelheit gegen dich. Du siehst sein Gesicht und erkennst ihn – es ist dein eigener Vater, aber er scheint nicht zu begreifen, wer du bist. Sein Gesicht ist zu einem grotesken Lächeln erstarrt, Eiter läuft ihm über die Wangen und das Weiß seiner Augen ist lila geworden.*

Spieler 2: *„Paps, was machst du hier?“*

SL: *Er richtet eine Waffe auf dich und betätigt den Abzug.*

Spieler 2: *Ich versuche die Waffe wegzustoßen und ihn zu Boden zu ringen.*

SL: *Würfle auf* **KRAFT**, *aber wenn du scheiterst, wirst du Gebrochen.*

Spieler 2: *Ich schaffe es wieder nicht!*

SL: *Du hast schon eine Narbe von früher, nun sind es also zwei. Du musst eine 2 oder mehr auf einem Würfel erreichen, um zu überleben.*

Spieler 2: *Eins! Ich werde es nicht schaffen. Der Schuss löst sich und trifft mich in die Brust. Ich falle ins schmutzige Wasser. Wenn die anderen es rechtzeitig schaffen, werde ich im Krankenhaus sterben, ansonsten wird meine Leiche in der Kanalisation davongeschwemmt und niemand wird sie je finden.*

BEDROHUNGSSTUFE

Wenn du *Things from the Flood* in Form von abgeschlossenen Einzelabenteuern spielst, kannst du die Schwierigkeit folgendermaßen anpassen:

Um für ein gefährlicheres Spiel zu sorgen, kann ein Teenager aus dem Spiel ausscheiden, sobald er eine zweite Narbe erleidet. Sobald er seine erste Narbe erleidet, muss er mit einem Würfel eine 4 oder höher erzielen, um zu überleben.

In längeren Kampagnen kannst du einem anderen Teenager gestatten, mittels einer der folgenden Fertigkeiten zu helfen:

- **ANFÜHREN:** Um jemandem zu helfen oder ihn wieder aufzubauen.
- **BEWEGEN:** Um jemandem bei der Flucht zu helfen.
- **KONTAKT:** Um die Polizei oder einen Krankenwagen zu rufen.

Der Wurf muss in derselben Szene abgelegt werden, in welcher der Gebrochene Teenager seine entscheidende Narbe erleidet. Ist der Wurf erfolgreich, überlebt der Teenager, aber die Narbe bleibt. Jedoch kann nichts einem Teenager helfen, der seine sechste Narbe erleidet.

KRAFTA

ERFAHRUNG

Am Ende der Sitzung verteilt die SL Erfahrungspunkte (EP) an die Teenager. Diese können verwendet werden, um Fertigkeiten zu steigern. Es kostet 5 EP, um eine Fertigkeit um 1 Stufe zu erhöhen, und 5 ist die maximale Stufe einer Fertigkeit. Weitere Informationen zu EP findest du in Kapitel 6.

NAME

Gib deinem Teenager einen Namen. Du kannst einen aus den Listen im Abschnitt über Archetypen wählen oder du denkst dir selbst einen aus.

BESCHREIBUNG

Mach dir ein paar Notizen dazu, wie dein Teenager aussieht und was seine oder ihre Persönlichkeit ausmacht. Du solltest auch sonstige Dinge notieren, die dir dabei helfen, den Teenager im Spiel zu verkörpern, z. B. wie er spricht und sich bewegt, was er für Kleidung trägt und so weiter.

BEISPIELE FÜR SPANNUNGEN

- Es gibt unerwiderte Liebe innerhalb der Gruppe
- Zwei Personen in der Gruppe sind seit Ewigkeiten ein Paar, aber einer von euch hat den anderen betrogen und dies einer dritten Person gestanden.
- Zwei von euch hatten Sex, als sie betrunken waren, tun aber so, als wäre nichts passiert.
- Einer von euch hat etwas von den Eltern eines anderen Gruppenmitglieds gestohlen.
- Zwei von euch konkurrieren um die Führung in der Gruppe.
- Zwei von euch konkurrieren um die Aufmerksamkeit derselben Person.
- Einer von euch wurde von Schlägern angegriffen und der Rest von euch hat nicht geholfen.

KRAFTA

SPANNUNGEN

Die Teenager sind Freunde und halten zusammen, um die Mysterien zu lösen, aber es wird immer Spannungen innerhalb der Gruppe geben, aus denen Konflikte, Dramen und Geheimnisse entstehen. Entscheidet gemeinsam, was momentan in der Gruppe für Spannungen sorgt. Spannungen dürfen zwischen den Sitzungen geändert werden. Alle Teenager in der Gruppe notieren sich dieselben Spannungen, aber sie alle sind auf unterschiedliche Weise von ihnen betroffen – einer von euch könnte der Mittelpunkt sein, während jemand anderes eher versucht, den Konflikt zu lösen. Wählt aus den Beispielen aus oder denkt euch neue Spannungen aus und arbeitet dann die Details aus: Wer ist in wen verliebt und warum verursacht das Spannungen? Wer hat wen bestohlen und was wurde gestohlen? Verbindet die Spannungen mit den Beziehungen, die es innerhalb der Gruppe gibt. Wenn ihr eure Gruppe erstellt, solltet ihr mit relativ leichten Spannungen anfangen, da schwerwiegendere Konflikte die Gruppe auseinanderreißen können. Der Anlass für diese Spannungen kann etwas Positives sein, aber dennoch zu Konflikten führen: Zwei der Teenager sind verliebt, halten es aber vor den anderen geheim, die beispielsweise die Lügen bemerken und sich ausgeschlossen fühlen.

BEISPIEL

SL: *Okay, entscheidet euch für die Spannungen, die zu Reibereien innerhalb der Gruppe führen. Ihr seid aber immer noch Freunde und helft euch gegenseitig bei der Lösung der Mysterien. Hier findet ihr eine Liste mit Themen, falls ihr Ideen braucht.*
Spielerin 3 (Eva): *Was haltet ihr von Liebe und Sexualität?*
Spieler 2 (Gustaf): *Könnte funktionieren. Zwischen welchen Charakteren?*
Spielerin 3: *Ich stelle mir vor, dass mein Charakter Eva heimlich in deine Schwester Linda verliebt ist. Sie weiß es nicht, aber du hast es herausgefunden. Wäre das was?*
Spielerin 1 (Linda): *Klar! Aber ich gebe nur vor, es nicht zu bemerken.*
Spieler 2: *Und ich bin sauer auf Eva, weil sie mir Linda gestohlen hat. Außerdem verstehe ich die ganze Sache mit der Sexualität noch nicht wirklich, das ist alles so eklig und komisch.*

SPANNUNGEN LÖSEN

Indem du dich mit einem oder mehreren anderen Teeangern aus der Gruppe an einem Ort triffst, der nach Ansicht der SL sicher und geschützt ist, kannst du Zustände auf dieselbe Weise heilen, wie wenn du Zeit mit deinem Anker verbringst. Außerdem ist es dafür nötig, einander physisch oder geistig nah und vertraut zu sein – reden, sich in den Arm nehmen, Geheimnisse teilen, einander trösten oder miteinander schlafen. Auf diese Weise können Spannungen innerhalb der Gruppe gelöst werden, allerdings ist es

THEMEN FÜR SPANNUNGEN

- Liebe
- Sexualität
- Rivalität
- unfaires Verhalten
- Bosheit
- Missverständnisse
- Diebstahl
- Feigheit/Angst
- Schwäche
- Verbrechen

KRAFTA

nicht unbedingt nötig, darüber zu sprechen, was genau die Spannungen verursacht. Die SL darf euch in dieser Szene nicht mit Ärger konfrontieren, während ihr Spannungen löst, aber ein Teenager in der Gruppe kann dies tun, indem er beispielsweise einen Streit innerhalb der Gruppe beginnt. Wenn dies zu Ärger in derselben Szene führt, in der jemand Spannungen abzubauen versucht, heilt keiner der Beteiligten irgendwelche Zustände.

FRAGEN

Nachdem alle Spieler einen Teenager erstellt haben, aber bevor das Spiel beginnt, stellt die SL ihnen eine Reihe von Fragen. Alle sollten sie aus Sicht ihrer Teenager so ehrlich wie möglich beantworten.

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

FRAGEN AN DIE TEENAGER

- Inwiefern ist dein Problem in letzter Zeit noch schlimmer geworden?
- Was arbeiten deine Eltern?
- Was denkst du über die Schule?
- Bist du Jungfrau?
- Wie hast du deine Jungfräulichkeit verloren?
- Hast du ein oder mehrere Geschwister, und wenn ja, was denkst du über sie?
- Wie sieht dein Zimmer aus?
- Wovon träumst du nachts?
- Wie ist dein Verhältnis zur Evakuierungszone?
- Zu wem fühlst du dich hingezogen?
- Auf welche Weise ändert sich dein Alltagsleben?
- Wie ist deine Beziehung zu deinem Anker?
- Was willst du machen, wenn du aus deinem Elternhaus ausziehst?
- Was sind deine Erfahrungen mit Robotern?
- Was ist das Weiteste, das du dich jemals von deinem Heimatort entfernt hast?
- Auf welche Weise wirkt sich deine Schande auf dich aus?
- Auf welche Weise wirken sich die Spannungen der Gruppe auf dich aus?

FRAGEN AN DIE GRUPPE

- Wer übernimmt in der Gruppe die Führung?
- Was hält euch zusammen?
- Worüber streitet ihr euch?
- Auf welche Weise wirken sich die Spannungen der Gruppe auf euch aus?
- Wie lange kennt ihr alle euch schon?
- Was bringt euch zum Lachen?
- Was für Geheimnisse teilt ihr miteinander?
- Wer hat etwas gegen eure Gruppe?
- Wer ist in wen verliebt?
- Über welche Themen vermeidet ihr es, miteinander zu reden?
- Was tut ihr gern gemeinsam?

KAPITEL

05

ZUSTÄNDE ERLEIDEN 70
DER WÜRFELWURF 70
GEGENSTÄNDE, SCHANDE UND NARBEN 71
FAST UNMÖGLICHE DINGE TUN 71
FRAGEN BEANTWORTEN 71
EFFEKTE KAUFEN 72
NICHTSPIELERCHARAKTERE 72
BESONDERE NSC 72
MISSLUNGENE WÜRFE 72
EINEN WURF STRAPAZIEREN 73
EINANDER HELFEN 74
TEENAGER GEGEN TEENAGER 74
GROSSER ÄRGER 75

DIE FERTIGKEITEN 76
ANFÜHREN (HERZ) 76
CHARME (HERZ) 76
KONTAKT (HERZ) 77
BEWEGEN (KÖRPER) 78
KRAFT (KÖRPER) 78
SCHLEICHEN (KÖRPER) 78
PROGRAMMIEREN (TECHNIK) 78
RECHNEN (TECHNIK) 79
TÜFTELN (TECHNIK) 79
MANIPULIEREN 79
BEGREIFEN (VERSTAND) 79
EINFÜHLEN (VERSTAND) 80
UNTERSUCHEN (VERSTAND) 81

KRAFTA

ÄRGER

Irgendwann im Januar 1996 hatten Jimmy Svensson und seine Bande von üblen Kerlen einen Kampf mit einem der sogenannten Vagabunden in der Kiesgrube. Knöchel kam mit drei Fingern weniger an seiner rechten Hand zurück. Es war nicht klar, ob die Finger vom Vagabunden oder von einer der vielen selbstgemachten Neujahrsbomben abgetrennt worden waren, die sie in die Grube mitgenommen hatten, und die Bewohner von Mälaröarna wollten es nicht herausfinden. Nach dem Vorfall wurde die Polizei gerufen und die Einheiten der Bereitschaftspolizei griffen alle Vagabunden auf, die sie finden konnten. Danach wurden die Maschinen zur Verschrottung ins Recyclingzentrum in Nacka geschickt.

Ärger beschreibt schwierige oder gefährliche Dinge, die zwischen den Teenagern und dem stehen, was sie erreichen wollen. Es ist Aufgabe der SL, den Ärger vorzugeben, aber auch die Teenager können sich Ärger aufhalsen. Ärger wird von der SL in das Geschehen eingewoben, indem sie entweder die Handlungen von Personen und Kreaturen oder Ereignisse beschreibt. Die SL fragt die Spieler, wie sie reagieren wollen, und diese können versuchen, den Ärger irgendwie zu bewältigen, oder sie ignorieren ihn und lassen ihm seinen Lauf.

BEISPIEL

SL: *Es ist Mitternacht und es ist euch gelungen, in Dr. Hawinis Wohnung einzubrechen, der Psychiaterin, die Tommy behandelt hat, bis er vermisst wurde. Es ist ein großes Haus mit nur wenigen Möbeln, aber die Wände sind mit surrealistischen Gemälden in Schwarz, Rot und Grau behangen. Ein süßlicher, abstoßender Geruch liegt im gesamten Haus in der Luft.*

Spielerin 1 (Linda): *Wir versuchen, ihr Büro zu finden oder wo auch immer sie ihre Akten aufbewahrt.*

SL: *Ihr geht durch einen Korridor zu einem dunklen Raum im hinteren Teil des Hauses. Es gibt eine Couch, auf der die Patienten liegen können, einen Sessel, einen Schreibtisch und jede Menge Aktenschränke. Möglicherweise gibt es hier Informationen, aber es ist zu dunkel, um das zu sagen.*

Spieler 2 (Gustaf): *Ich taste an der Wand nach dem Lichtschalter und betätige ihn.*

SL: *Das Licht geht an und versteckte Lautsprecher beginnen eine Art Walgesang zu spielen. Ihr seht*

Dr. Hawini auf der Couch schlafen. Eine seltsame Pfeife auf dem Boden neben ihr scheint den widerlichen Geruch zu verströmen. Als das Licht eingeschaltet wird, dreht sie sich im Schlaf herum und murmelt: „… emotionale Anomalien …“
Spielerin 1: *Ich flüstere Gustaf zu: „Du Idiot!“*
Spielerin 3 (Eva): *Wir versuchen, uns durch den Raum zu schleichen und die Schränke nach Tommys Akte zu durchsuchen, ohne sie zu wecken.*

BEISPIELE FÜR ÄRGER

- Die Wachen verstellen dir den Weg, als du versuchst, hineinzugelangen.
- Das Moped rast mit voller Geschwindigkeit auf dich zu.
- Du versteckst dich in dem verlassenen Magnetrinschiff, hörst draußen aber die Androiden, die nach dir suchen.
- Dein Vater verbietet dir, heute Abend auszugehen.
- Deine Freundin fängt an, dir die Hose auszuziehen, während sie versucht, dich zu küssen, aber du riechst Alkohol in ihrem Atem.
- Auf der anderen Seite der Tür siehst du eine schwarz-violette Kreatur, die absolut fremdartig aussieht. Sie schlängelt sich über den Boden auf dich zu und stößt Rufe aus, die dir heftige Kopfschmerzen bereiten.
- Der Polizeibeamte lügt dich offensichtlich an.
- Deine Schwester hört auf zu lachen. Zum ersten Mal seit Ewigkeiten scheint sie bereit zu sein, dir zuzuhören.
- Du befindest dich tief in den Loop-Tunneln, als dir klar wird, dass du nicht weißt, wie du wieder zurückfinden sollst.
- Der Roboterkopf ruht auf der Werkbank. Er könnte die Antworten haben, die du brauchst – sofern du ihn wieder zum Leben erwecken kannst.

KRAFTA

ZUSTÄNDE ERLEIDEN

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

Die meisten Situationen werden nur einen glimpflichen Zustand nach sich ziehen – Aufgebracht, Erschöpft, Verängstigt und Verletzt. Erst wenn du tödlicher Gewalt oder etwas vergleichbar Schwerwiegendem oder Schrecklichem ausgesetzt bist, besteht die Gefahr, dass du Gebrochen wirst, wenn dir der Würfelwurf misslingt.

DER WÜRFELWURF

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

Wenn du entschieden hast, was du tun willst, nimm dir eine Anzahl von Würfeln, die deinem Wert in dem von dir verwendeten Attribut entspricht. Füge dann weitere Würfel in Höhe deiner Stufe in der entsprechenden Fertigkeit hinzu. Wenn es keine passende Fertigkeit gibt, verwende nur die Würfel für das Attribut. Solange du Gebrochen wurdest, aber aufgrund von Zuständen insgesamt null Würfel hast, wirfst du trotzdem einen einzelnen Würfel. Jede gewürfelte Sechs ist ein Erfolg. In den meisten Fällen braucht es nur einen Erfolg, um Ärger zu bewältigen.

BEISPIEL

SL: *Einer der Sicherheitsleute in der Villa führt dich durch einen Garten voller mechanischer Statuen. Du wirst zum Kücheneingang gebracht, um den Koch zu treffen, einen großen Mann mit ungepflegten Haaren und der geschwollenen, roten Nase eines Alkoholikers. Er sieht dich skeptisch an. „Was willst du?“*
Spielerin 3 (Eva): *„Ich brauche einen Job. Ich könnte heute Abend auf der Party kellnern.“*
SL: *„Wer hat dir gesagt, dass heute Abend eine Party stattfindet?“ Würfle auf* **CHARME**.
Spielerin 3: *Ich habe* **HERZ** *3 und* **CHARME** *3, also bekomme ich 6 Würfel. Eine Sechs, ich hab's geschafft! „Ich habe es von einem Freund gehört, aber niemand mag Petzen, oder?“*
SL: *„Wir brauchen Leute, die den Mund halten können. Kannst du gleich anfangen?“*

BEISPIELE FÜR ÄRGER, DURCH DEN MAN ZUSTÄNDE ERLEIDEN KÖNNTE

- Deine Mutter versucht, deinen Fragen auszuweichen, als du sie nach der Wahrheit fragst. Du riskierst, Aufgebracht zu werden.
- Die Tür des Gefrierraums schließt sich hinter dir. Wenn es dir nicht gelingt, sie zu öffnen, wirst du Verängstigt.
- Das Boot sinkt und du musst zurück ans Ufer schwimmen. Du riskierst, Erschöpft zu werden.
- Die Kreatur explodiert und bespritzt alles mit ätzender Säure. Wenn du getroffen wirst, wirst du Verletzt.
- Der genetisch veränderte Pitbull greift dich voller Wildheit an. Du riskierst, Gebrochen zu werden.
- Du wurdest von der Professorin auf dem Operationstisch festgeschnallt und sie befestigt Elektroden an deiner Stirn, um dich einer Gehirnwäsche zu unterziehen. Wenn du dich nicht befreien kannst, wirst du Gebrochen.

KRAFTA

GEGENSTÄNDE, SCHANDE UND NARBEN

Du darfst Gegenstände und Ikonische Gegenstände nutzen, um zwischen 1 und 3 zusätzliche Würfel auf einen Wurf zu addieren (siehe Seite 61), solange du erklären kannst, wie dir der fragliche Gegenstand hilft (die SL hat das letzte Wort).

Du darfst einmal pro Mysterium auch deine Schande verwenden, um einen automatischen Erfolg zu erhalten. Du darfst deine Schande nach einem misslungenen Wurf oder sogar nach einem erfolgreichen Wurf einsetzen, um so zusätzlichen Erfolg zu erhalten, solange es zur Situation passt. Markiere deine Schande auf deinem Charakterbogen. Narben können auf dieselbe Weise genutzt werden, allerdings nur ein einziges Mal. Wenn die Narbe auf diese Weise eingesetzt wird, gilt die Narbe als akzeptiert, was es möglich macht, sie am Ende des Mysteriums zu entfernen (siehe Seite 97).

FAST UNMÖGLICHE DINGE TUN

In seltenen Fällen ist mehr als ein Erfolg nötig, um Ärger zu bewältigen. Vielleicht versuchst du, etwas fast Unmögliches zu tun, z. B. auf deinem BMX-Rad vor der Polizei davonfahren, oder deinen Paps davon überzeugen, dass er heute nicht zu seinem Pokerabend geht. So etwas kann zwei oder sogar drei Erfolge erfordern. Die SL sollte nur in den extremsten Fällen mehr als einen Erfolg verlangen.

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

FRAGEN BEANTWORTEN

Mit einigen Fertigkeiten kannst du der Spielleiterin Fragen stellen. Die Spielleiterin muss sie wahrheitsgemäß und so detailliert wie möglich beantworten. Du hast den Ärger bewältigt und solltest dafür nicht mit vagen Andeutungen oder Halbwahrheiten abgespeist werden.

KEINE ZÜGE ODER INITIATIVEWERTE

In vielen Rollenspielen werden Konflikte in einzelne kurze Zeitabschnitte unterteilt, die Züge genannt und einer nach dem anderen abgehandelt werden, nicht aber bei *Things from the Flood*. Hier wird jede Handlung und jeder Versuch, etwas zu unternehmen, durch einen einzigen Würfelwurf dargestellt. Das bedeutet, dass man jeweils immer nur einmal versuchen kann, Ärger zu bewältigen. Dialog und Erzählung sollten immer das Wichtigste sein, um einen möglichst zufriedenstellenden Ausgang zu ermitteln, auch dann, wenn dir der Wurf misslungen ist. Beschreibe die Situation, die Szenerie und deine Handlung, bevor du die Würfel wirfst. Die SL hat wie immer das letzte Wort.

KRAFTA

BEISPIEL

Spielerin 3 (Eva): *„Warum siehst du mich so an?“*
SL: *Dein Vater schaut weg. „Ich weiß nicht, wovon du sprichst.“*
Spielerin 3: *Ich versuche herauszufinden, was er fühlt, und würfle auf* **EINFÜHLEN**. *Bestanden! Ich möchte wissen, wie ich ihn dazu bringen kann, mir zu sagen, warum er sich komisch verhält.*
SL: *Er ist verwirrt und besorgt. Du erkennst, dass wohl er es war, der dein Tagebuch gefunden und gelesen hat, in dem du geschrieben hast, dass du denkst, du könntest lesbisch sein. Die einzige Möglichkeit, ihn dazu zu bringen, sich zu öffnen und darüber zu sprechen, besteht darin, ihn mit dem Tagebuch zu konfrontieren.*

EFFEKTE KAUFEN

Wenn du mehr Erfolge würfelst, als du brauchst, können überschüssige Erfolge manchmal verwendet werden, um vorteilhafte Bonuseffekte zu „kaufen“. Solche Effekte werden einzeln für jede Fertigkeit beschrieben. Derselbe Effekt darf mehrmals gekauft werden. Die SL entscheidet, ob und welche Effekte für eine bestimmte Situation angemessen sind. Du solltest keine Effekte kaufen müssen, um das zu erreichen, was du ursprünglich vorhattest. Sie sind eine Möglichkeit, mehr zu bekommen, als man eigentlich beabsichtigt hatte.

BEISPIEL

SL: *Das Mädchen sieht dich mit verängstigten Augen an. Der Boden um sie herum ist in einem weiten Radius versengt und geschwärzt und sie hält einen brennenden Stein in der Hand, der ihr aber anscheinend nicht wehtut.*
Spieler 2 (Gustaf): *„Meine Freunde und ich sind hier, um zu helfen.“ Ich halte meine Hände hoch, um ihr zu zeigen, dass ich unbewaffnet bin.*
SL: *Würfle auf* **CHARME**.
Spieler 2: *Ich schaffe es und erziele drei Sechsen, was bedeutet, dass ich zwei Bonuseffekte kaufen kann. Sie findet Gefallen an mir und wir haben eine dauerhafte Beziehung aufgebaut.*
SL: *Sie legt den Kopf schief und lächelt. „Willst du helfen?“*

NICHTSPIELERCHARAKTERE

Die SL würfelt niemals für die NSC. Wenn sie versuchen, Ärger zu bewältigen, entscheidet die SL selbst, ob sie erfolgreich sind oder nicht. Wenn ihre Handlungen Ärger verursachen, dürfen die Kinder versuchen, ihn zu verhindern oder zu bewältigen.

Wenn dir ein NSC hilft, kann die SL beschließen, dir 1, 2 oder 3 Bonuswürfel zu geben. Dies kommt aber nur in seltenen Fällen vor. Die Teenager sind meistens auf sich allein gestellt.

BESONDERE NSC

Einige NSC sind deutlich schwerer zu besiegen als andere. Sie haben eine oder mehrere Sonderfähigkeiten mit Werten von 2 oder 3, die jeweils mit einem Attribut oder einer Fertigkeit verbunden sind. Um einen besonderen NSC zu überwinden, musst du auf das Attribut oder die Fertigkeit würfeln, die mit der Sonderfähigkeit des NSC verbunden ist, und so viele Erfolge würfeln, wie diese angibt.

BEISPIEL

*Ein Roboter mit der Sonderfähigkeit „Streng Geheime Technologie (***TECHNIK***) 2“ kann nur besiegt werden, indem zwei Erfolge entweder bei einem Wurf auf* **BEGREIFEN** *(die Teenager versuchen, zu verstehen, wie er funktioniert) oder bei einem Wurf auf* **PROGRAMMIEREN** *(sie hacken seine KI) erzielt werden. Eine unterirdische Todeslarve mit der Sonderfähigkeit „Monster Aus der Tiefe (***KRAFT***) 3“ kann nur besiegt werden, wenn bei einem Wurf auf* **KRAFT** *drei Erfolge erzielt werden. Man kann jedoch vor ihr davonlaufen (***BEWEGEN***) oder sie überlisten (***SCHLEICHEN***), wofür jeweils nur ein Erfolg nötig ist.*

MISSLUNGENE WÜRFE

Wenn du keine oder zu wenige Erfolge erzielst, schlägt deine Aktion fehl. Ein erfolgloser Versuch, Ärger zu bewältigen, sollte aber niemals bedeuten, dass nichts passiert. Die Situation verändert sich trotzdem irgendwie – wenn auch wahrscheinlich zum Schlechteren. Was passiert, muss die SL entscheiden. Möglicherweise erleidest du einen Zustand, es kann zu neuem Ärger kommen oder es können Komplikationen eintreten (Vorschläge findest du auf Seite 74). Hier einige Beispiele:

- Du wirst erwischt oder aufgehalten.
- Der Roboter, den du gebaut hast, wird feindselig oder deine Werkzeuge gehen kaputt.
- Deine Eltern werden wütend und verpassen dir Hausarrest.
- Das Wurmloch zu der anderen Galaxie schwillt an und verschluckt dich, statt sich zu schließen.

DIE LETZTE NARBE

Wenn du zu viele Zustände erleidest, kannst du Gebrochen werden und eine neue Narbe erhalten. Solltest

du den Todeswurf nicht bestehen (siehe Seite 64), musst du entscheiden, wie dein Teenager aus der Gruppe ausscheidet. Du kannst entscheiden, ob dies sofort geschieht oder ob du deine Endszene (siehe Seite 96) verwenden möchtest, um dich mit ihm zu verabschieden.

EINEN WURF STRAPAZIEREN

Wenn du einen Wurf nicht bestehst, kannst du entscheiden, die Aufgabe sofort noch einmal zu versuchen, indem du dich geistig oder körperlich an die Grenzen deiner Leistungsfähigkeit bringst. Dies wird einen Wurf strapazieren genannt und kann nur einmal und direkt nach dem misslungenen Wurf getan werden. Du darfst auch einen erfolgreichen Wurf strapazieren, um eventuell mehr Effekte kaufen zu können.

Wenn du einen Wurf strapazierst, musst du zuerst einen Zustand markieren. Dann wirfst du alle Würfel, die keine Sechsen zeigen, erneut. Wenn der Wiederholungswurf erfolgreich ist, beschreibt die SL, was passiert. Wenn der Wiederholungswurf ebenfalls fehlschlägt, darfst du ihn nicht erneut strapazieren. Wenn der Ärger mit der Gefahr einhergeht, dass du einen Zustand erleidest, musst du womöglich zwei Zustände markieren – einen fürs Strapazieren und einen für den Fehlschlag.

BEISPIEL

Spielerin 3 (Eva): *Ich versuche, mich rauszuschleichen, obwohl ich eigentlich Hausarrest habe.*
SL: *Als du die Treppe hinuntergehst, siehst du deinen Vater und seine neue Freundin auf der*

Couch im Wohnzimmer miteinander rummachen. Würfle auf **SCHLEICHEN.**
Spielerin 3: *Nein, ein Fehlschlag!*
SL: *Willst du den Wurf strapazieren? Du musst dafür einen Zustand markieren, kannst dann aber alle Würfel noch einmal werfen.*
Spielerin 3: *Natürlich! Ich markiere Aufgebracht. (Würfelt) Ich versage wieder!*
SL: *Gerade als du die Tür erreichst, schaut dein Vater auf und entdeckt dich.*

KOMPLIKATIONEN

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

Komplikationen können zu neuem Ärger führen (sofort oder später), die Gruppe auf eine uneindeutige Spur bringen oder sie dazu zwingen, ihre Pläne zu ändern. Beispiele könnten sein:

- Du brichst die Tür auf, doch der Wachmann auf der anderen Seite hört dich.
- Du findest die Blaupause, aber sie ist verschlüsselt.
- Du entkommst dem Griff des Mörders und rennst nach Hause (… aber die SL sagt dir nicht, dass der Mörder dir auf den Fersen bleibt).
- Du hackst den Computer und bremst den freien Fall des Aufzugs, doch nun steckst du fest und wirst Verängstigt, wenn du nicht schnell einen Ausweg findest.
- Du schaffst es, dich aus dem Auto zu werfen, aber deine Brieftasche mit deinem Ausweis rutscht aus deiner Tasche auf den Rücksitz.

KRAFTA

ERFOLGSCHANCEN

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

EINANDER HELFEN

Ein Teenager kann einem anderen dabei helfen, Ärger zu bewältigen, wenn es in der Situation plausibel erscheint. Um zu helfen, beschreibe, was du tust; dann bekommt dein Freund einen zusätzlichen Würfel für seinen Wurf. Ein Teenager darf nie Hilfe von mehr als einem seiner Freunde für einen einzigen Würfelwurf erhalten. Die SL hat das letzte Wort darüber, wann Hilfe möglich ist.

Wenn du jemandem hilfst, wirst auch du vom Ergebnis des Wurfs betroffen. Wenn er misslingt, erleidest du dieselben Auswirkungen wie der Teenager, der gewürfelt hat. In manchen Situationen müssen alle Teenager gleichzeitig denselben Ärger bewältigen – etwa, wenn sie versuchen, sich ohne Eintrittskarten ins Kino zu schleichen oder von einem sinkenden Boot ans Ufer zu schwimmen. In diesen Fällen kann man einander nicht wie zuvor beschrieben helfen. Allerdings kann man sich gegenseitig mit Bonuseffekten gekaufte Erfolge weitergeben (siehe unten).

TEENAGER GEGEN TEENAGER

Wenn zwei oder mehr Teenager miteinander streiten, ringen, feilschen, sich voreinander verstecken oder denselben Typen anbaggern, sagen alle Beteiligten, was sie tun möchten und würfeln gleichzeitig. Die SL entscheidet, welche Fertigkeit zum Einsatz kommt. Derjenige mit den meisten Erfolgen gewinnt und entscheidet, was passiert.

Alle Beteiligten dürfen ihre Würfe strapazieren. Wenn Teenager nach dem Strapazieren die gleiche Anzahl an Erfolgen erzielen, können sie sich zusätzliche Erfolge kaufen, indem sie Zustände markieren, je einen weiteren Erfolg pro markiertem Zustand. Man kann Gebrochen werden, um zu gewinnen, wenn man will. Wenn es dann immer noch keinen Gewinner gibt, passiert etwas, das die

Situation unterbricht – ein Elternteil platzt herein, es beginnt heftig zu regnen oder die Große Pause ist vorbei.

GROSSER ÄRGER

Manchmal, in einem entscheidenden Moment während eines Mysteriums, kann Ärger einen solchen Höhepunkt darstellen, dass die Teenager einen Plan schmieden und zusammenarbeiten müssen – ein einziger Würfelwurf reicht nicht aus, um den Ärger darzustellen, in dem sie stecken. Jeder Teenager wird seinen Teil zum letztendlichen Erfolg oder Misserfolg des Plans beitragen müssen. Dies wird als Großer Ärger bezeichnet.

1. WAS AUF DEM SPIEL STEHT

Die SL erklärt, was auf dem Spiel steht und was passieren wird, sollten die Teenager scheitern.

2. BEDROHUNGSSTUFE

Die SL gibt die Gesamtzahl der Erfolge vor, welche die Teenager benötigen, um den Ärger zu bewältigen – dies wird die Bedrohungsstufe genannt.

- **Schwierig:** Das Doppelte der Anzahl der Teenager
- **Extrem schwierig:** Das Vierfache der Anzahl der Teenager
- **Fast unmöglich:** Das Fünffache der Anzahl der Teenager

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

3. EINEN PLAN SCHMIEDEN

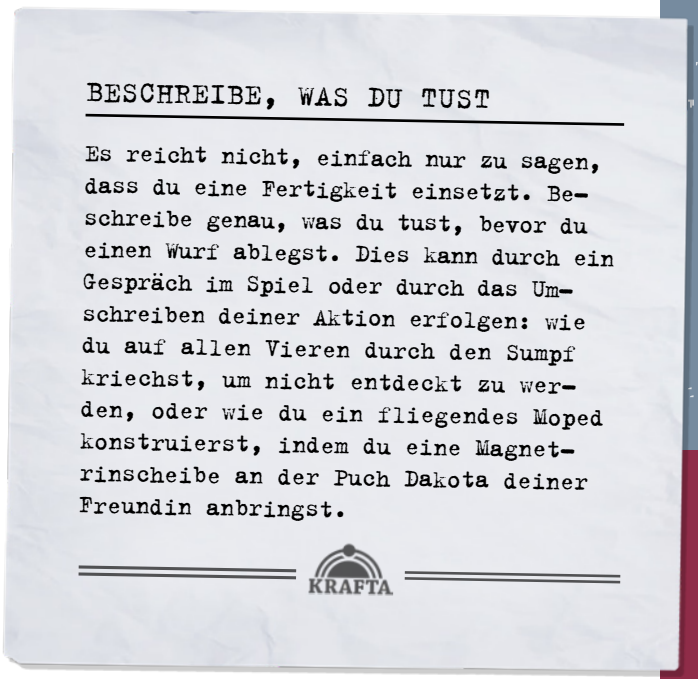
Die Teenager entscheiden, was sie tun möchten, vereinbaren, welche Fertigkeiten jeder von ihnen einsetzt und in welcher Reihenfolge sie ihre Würfe ablegen. Die Teenager wählen, welche Fertigkeiten sie verwenden möchten, aber die SL kann unpassende Fertigkeiten ausschließen.

4. DIE SZENEN AUSSPIELEN

Jeder Teenager bekommt eine kurze Szene, um zu handeln und für seine gewählte Fertigkeit zu würfeln. Alle zusätzlich gewürfelten Erfolge dürfen für Bonuseffekte verwendet werden, zählen aber weiterhin zum Erreichen der Bedrohungsstufe hinzu. Wenn dafür genügend Zeit ist, darf ein Teenager stattdessen auf **ANFÜHREN** würfeln, um einen Würfelvorrat (siehe nächste Seite) zu bilden, statt Erfolge für die Bedrohungsstufe zu generieren.

5. ERGEBNIS

Jeder Teenager würfelt einmal (und strapaziert den Wurf, wenn er möchte), und wenn alle Szenen abgehandelt wurden, wird die Gesamtzahl der Sechsen mit der Bedrohungsstufe des Großen Ärgers verglichen.


BESCHREIBE, WAS DU TUST

Es reicht nicht, einfach nur zu sagen, dass du eine Fertigkeit einsetzt. Beschreibe genau, was du tust, bevor du einen Wurf ablegst. Dies kann durch ein Gespräch im Spiel oder durch das Umschreiben deiner Aktion erfolgen: wie du auf allen Vieren durch den Sumpf kriechst, um nicht entdeckt zu werden, oder wie du ein fliegendes Moped konstruierst, indem du eine Magnetrinscheibe an der Puch Dakota deiner Freundin anbringst.

KRAFTA

- Wenn die letztendliche Summe an Sechsen weniger als die Hälfte der Bedrohungsstufe beträgt, sind die Teenager vollständig gescheitert. Sie alle werden Gebrochen und erleiden jeder eine Narbe. Es besteht die ernste Gefahr, einen Freund zu verlieren.
- Wenn die Anzahl der Erfolge die Hälfte der Bedrohungsstufe erreicht oder übersteigt, dürfen die Teenager zusätzliche Zustände markieren, um mehr Sechsen zu erhalten und einen Kompromiss zu erzielen.
- Jeder markierte Zustand zählt als zusätzlicher Erfolg. Teenager können Gebrochen werden, um zu gewinnen, wenn sie wollen. Der Teenager, der die geringste Anzahl an Sechsen gewürfelt hat (wenn es mehr als einen gibt, werft einen Würfel, um zufällig einen zu bestimmen), muss allein Zustände markieren, um Erfolge zur Summe zu addieren. Dies tut er so lange, bis die Bedrohungsstufe erreicht oder er Gebrochen wurde. In diesem Fall erleidet er eine Narbe. Sobald das Opfer Gebrochen wurde, dürfen sich die anderen Teenager in beliebiger Reihenfolge dazu entschließen, Zustände zu markieren, um weitere Erfolge zu erhalten – beispielsweise könnten sie jeder je einen Zustand markieren. Wenn die Teenager auf diese Weise die Bedrohungsstufe erreichen, erreichen sie ihr Ziel teilweise. Die Einzelheiten sind der SL überlassen.
- Wenn die Teenager die Bedrohungsstufe erreicht haben, ohne zusätzliche Zustände zu markieren, erreichen sie ihr Ziel und bewältigen den Ärger.
- Wenn einem Teenager sein Todeswurf misslingt, stirbt oder verschwindet er dadurch (siehe Seite 64).

DIE FERTIGKEITEN

ANFÜHREN (HERZ)

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

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

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

ANDERE TEENAGER ANFÜHREN

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

Wenn du Zeit unter vier Augen mit einem anderen Teenager verbringst und ihm Rat und Trost spendest, darfst du einen seiner Zustände heilen. Du würfelst, wie um Ärger zu bewältigen, und wenn du Erfolg hast, ist der Zustand geheilt. Wenn der Wurf misslingt, erleidest du den gleichen Zustand. Mit dieser Fertigkeit kannst du keine Gebrochenen Teenager heilen.

BONUSEFFEKTE:

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

CHARME (HERZ)

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

BONUSEFFEKTE:

- Sie/Er glaubt dir auch weiterhin.
- Du hast eine dauerhafte Beziehung aufgebaut.
- Sie/Er wird Risiken eingehen, um dir zu helfen.
- Sie/Er wird versuchen, andere davon zu überzeugen, dir zu glauben.
- Sie/Er ist verängstigt, verwirrt oder beeindruckt.
- Sie/Er schwärmt für dich.

KONTAKT (HERZ)

Die Fähigkeit, die richtige Person zu kennen und sie zu erreichen. Du sagst der SL, wer die Person ist, und würfelst, wie um Ärger zu bewältigen um sie zu finden. Wenn du erfolgreich bist, findest du sie oder sie findet dich, bereit und in der Lage zu helfen. Wenn der Wurf misslingt, möchte die Person dir nicht helfen oder möchte dich sogar verletzen, demütigen oder dir das Leben schwer machen und wird sich auf die Suche nach dir machen.

BONUSEFFEKTE:

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

BEISPIEL

Spielerin 1 (Linda): *Ich möchte mir jemanden suchen, der weiß, wie man seltsame Krankheiten aufhält. Gibt es einen Arzt auf den Inseln, der sich mit abgefahrenem Scheiß auskennt?*
SL: *Ich weiß nicht, gibt es so jemanden?*

Spielerin 1: *Ähm … ja, klar! Auf Alholmen lebt eine Einsiedlerin, die früher für die UN gearbeitet hat, aber wegen ihrer kontroversen Theorien und Methoden entlassen wurde. Sie heißt Christine Bachmann.*
SL: *Okay, würfle auf* **KONTAKT**.
Spielerin 1: *Ich versage …*
SL: *Gerade als ihr über Christine redet, siehst du, wie sie auf dem Parkplatz aus einem Auto steigt. Du weißt nur deshalb, dass sie es ist, weil du das Auto erkennst, denn sie selbst trägt einen Chemikalienschutzanzug – und sie hat einen Flammenwerfer in der Hand!*

WAS ERFAHRE ICH WIE?

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

BEGREIFEN ist die vielseitigste Fertigkeit. Sie wird verwendet, um sich an Dinge aus der Schule zu erinnern, Rätsel zu lösen und um Informationen in Bibliotheken zu finden. **EINFÜHLEN** wird verwendet, um Dinge über empfindsame Kreaturen herauszufinden, was sie fühlen, was sie vorhaben, wie man sie dazu bringen kann, etwas zu tun, oder was sie mögen oder nicht mögen. Die Fertigkeit lässt sich auf Menschen, Tiere oder Roboter anwenden, solange sie empfindsam sind bzw. ein Bewusstsein haben. **RECHNEN** kommt zum Einsatz, wenn du Dinge analysieren, studieren oder herausfinden möchtest. Vielleicht möchtest du wissen, wie man eine Alarmanlage stört oder um was es sich bei dem seltsamen Gerät auf dem Dach handelt. **UNTERSUCHEN** wird nur verwendet, um nach Dingen zu suchen, eine Geheimtür zu finden oder um eine Leiche oder einen Tatort zu untersuchen.

KRAFTA

BEWEGEN (KÖRPER)

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

BONUSEFFEKTE:

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

KRAFT (KÖRPER)

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

BONUSEFFEKTE:

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

ÄRGER VERMEIDEN

Manchmal versucht ein NSC, dich zu verletzen oder zu manipulieren. Beschreibe in einer solchen Situation, wie du versuchst, den Ärger zu vermeiden, und würfle auf die entsprechende Fertigkeit. Wenn es sich um einen physischen Angriff handelt, wie einen Schlag ins Gesicht, werden meistens **BEWEGEN** oder **KRAFT** verwendet. Wenn der NSC etwas Zwischenmenschliches tut, wie dich zu verführen oder dich zu belügen, verwende **CHARME**. In Situationen, in denen du dich auf deinen Verstand verlassen musst, um etwas zu verstehen, um ihm rechtzeitig zu entgehen, würfle auf **BEGREIFEN**. In Situationen, in denen es ein scharfes Auge braucht, etwa wenn du in einen Hinterhalt tappst, würfle auf **UNTERSUCHEN**.
Wenn du nicht weißt, was passieren wird, beispielsweise wenn dir jemand eine vergiftete Zigarette gibt, kann die SL entscheiden, dass du nicht würfeln darfst, um es zu vermeiden, oder dass der Wurf Extrem schwierig oder sogar Fast unmöglich ist (Seite 75).

KRAFTA

SCHLEICHEN (KÖRPER)

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

BONUSEFFEKTE:

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

PROGRAMMIEREN (TECHNIK)

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

ERSTELLEN

Die SL wird dir sagen, was nötig ist, um etwas herzustellen. Einige Beispiele für mögliche Voraussetzungen:

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

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

BONUSEFFEKTE:

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

MANIPULIEREN

Die Fertigkeit **PROGRAMMIEREN** kann auch eingesetzt werden, um elektronische Gegenstände zu manipulieren. Beispiele hierfür sind das Einspeisen eines Virus in einen Computer, einen Alarm oder eine elektronische Sperre zu deaktivieren, Roboter zu verwirren oder zu steuern und die Bedienung seltsamer Objekte wie Zeitmaschinen oder Transformationskugeln. Manchmal musst du zuerst **RECHNEN** einsetzen, um herauszufinden, wie es funktioniert.

BONUSEFFEKTE:

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

RECHNEN (TECHNIK)

Die Fähigkeit, zu wissen, wie technische Objekte funktionieren und wie man sie bedient oder beschädigt. Es könnte sich dabei um Roboter, Maschinen, Magnetrinschiffe, Androiden oder einen Wecker handeln. Wenn du erfolgreich bist, darfst du zwei Fragen stellen, beispielsweise:

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

BONUSEFFEKT:

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

TÜFTELN (TECHNIK)

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

BAUEN

Die SL wird dir sagen, was du brauchst, um etwas zu bauen. Einige Beispiele für mögliche Voraussetzungen:

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

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

BONUSEFFEKTE:

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

MANIPULIEREN

Die Fähigkeit **TÜFTELN** kann auch verwendet werden, um mechanische Dinge zu zerbrechen, zu verwenden oder zu manipulieren, Schlösser zu knacken und Kraftfahrzeuge zu fahren. Manchmal musst du zuerst **RECHNEN** einsetzen, um herauszufinden, wie es funktioniert.

BONUSEFFEKTE:

- Gib einem anderen Teenager, der gleichzeitig mit dir handelt, einen Erfolg oder +1 Bonuswürfel für einen späteren Wurf, der mit diesem zusammenhängt.
- Du brauchst nicht zu würfeln, um in Zukunft genau den gleichen Ärger zu bewältigen.
- Es gelingt dir schnell.
- Es gelingt dir leise.
- Du gibst an.

BEGREIFEN (VERSTAND)

Die Fähigkeit, die richtigen Informationen zu haben oder sie in der Schulbibliothek oder an einem ähnlichen Ort des Wissens in Erfahrung zu bringen. Die SL gibt dir die Informationen oder bittet dich, dir selbst etwas Passendes auszudenken. Wenn dir der Wurf misslingt, gibt dir die Spielleiterin eine Hiobsbotschaft oder falsche Informationen (die SL verrät nicht, was davon es ist).

BONUSEFFEKT:

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

EINFÜHLEN (VERSTAND)

Die Fähigkeit, herauszufinden, was eine Person, ein Tier oder einen empfindsamen Roboter oder Androiden bewegt und wie man ihre/seine Schwäche findet. Du brauchst Zeit, um die Kreatur oder Person zu studieren oder mit ihr zu sprechen, um auf die Fertigkeit würfeln zu können. Wenn du erfolgreich bist, darfst du zwei Fragen stellen, beispielsweise:

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

Wenn dir der Wurf misslingt, gibt dir die SL entweder eine Hiobsbotschaft oder falsche Informationen (die SL verrät nicht, was davon es ist) oder lässt etwas Schlimmes passieren.

BONUSEFFEKT:

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

BEISPIEL

SL: *Der Graf sitzt zusammen mit den reichsten Gästen am Kopfende der Tafel. Er tut sich an einem riesigen Tablett mit Kaviar gütlich.*
Spielerin 3 (Eva): *Ich möchte wissen, was er über die jüngsten Ereignisse in der Villa denkt. Ich würfle auf* **EINFÜHLEN.**
SL: *Nein, du wirst ein Gespräch mit ihm anfangen oder ihn einige Zeit beobachten müssen, bevor du würfeln darfst.*
Spielerin 3: *Okay, ich nehme eine Flasche*

Champagner, gehe zum Kopfende des Tisches und beuge mich vor. „Noch Champagner, mein Herr?“
SL: *Er sieht zu dir auf, öffnet seinen von Kaviar schwarzen Mund und sagt: „Mein Glas soll niemals leer sein, hörst du?“*
Spielerin 3: *Ich flüstere ihm ins Ohr, während ich einschenke: „Sind Sie ein echter Graf? Ich wollte schon immer mal einen echten Grafen treffen!“*
SL: *Okay, jetzt darfst du auf* **EINFÜHLEN** *würfeln. Wenn du bestehst, darfst du Fragen stellen, während ihr euch unterhaltet.*

UNTERSUCHEN (VERSTAND)

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

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

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

BONUSEFFEKT:

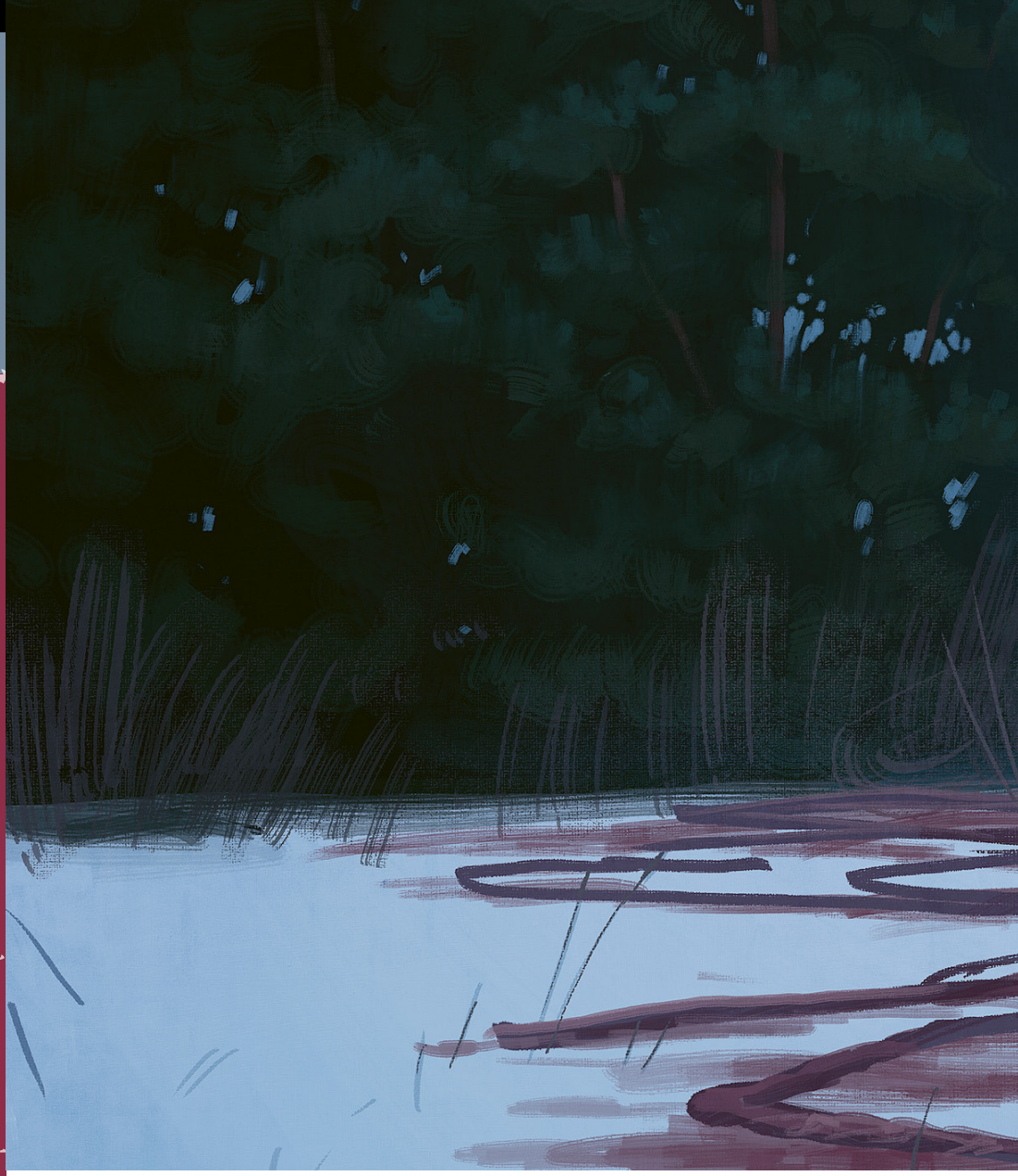
- Du stellst eine zusätzliche Frage und erhältst einen Bonus von +1 für einen Wurf, wenn du die Informationen später verwendest (Gesamtbonus maximal +3).

KAPITEL

06

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM 84
DAS MYSTERIUM UND DER ALLTAG 85
EINZEL- ODER GRUPPENSZENEN 87
EIN ÜBERBLICK ÜBER DAS MYSTERIUM 88
PHASE 1 – VORSTELLUNG DER TEENAGER 89
PHASE 2 – EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS 90
PHASE 3 – NACHFORSCHUNGEN 90
PHASE 4 – KONFRONTATION 94
PHASE 5 – NACHSPIEL 95
PHASE 6 – VERÄNDERUNG 96
DIE RICHTIGE ATMOSPHÄRE 97
WAS GEHT IN DER EVAK VOR? 98
NSC – MENSCHEN, KREATUREN UND MASCHINEN 98
LÄNGERE MYSTERIEN UND KAMPAGNEN 99
FORTGESCHRITTENE SL-TECHNIKEN 99
HORROR 103

KRAFTA



DAS MYSTERIUM

Im Frühjahr 1995 saßen wir herum und warteten auf unsere Kopie von Doom. *Während die letzte Diskette kopiert wurde, fragte er uns, ob wir etwas noch Cooleres sehen wollten. Cooler als Dämonen mit Kettensägen auseinander zu sägen? Unmöglich! Doch wir folgten ihm in den Keller, wo er eine große, runde Luke im Betonboden anhob „Diese Luke führt direkt zu den Tunneln des Loops. Schaut!“ Er leuchtete mit einer Taschenlampe in die Dunkelheit. Wir beugten uns vor. Eine Leiter führte die Betonmauer hinab, bis sie auf dunkles Wasser traf und darin verschwand. Stefans Stimme überschlug sich fast vor Freude. „Außerirdisches Wasser von 51 Pegasi B!“*

Ein Mysterium ist ein Szenario, das die Teenager spielen können. Wie ein Film, ein Roman oder die Folge einer TV-Serie umfasst ein Mysterium Charaktere, eine Handlung und häufig irgendeine Art von katastrophalem Ereignis, welches die Spieler verhindern müssen. Allerdings hat ein Mysterium keine festgelegte Abfolge von Ereignissen – welche Wendungen die Geschichte nimmt und wie sie endet, hängt von den Entscheidungen der Teenager und, bis zu einem gewissen Grad, vom Zufall ab.

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

Mysterien sind der Kern dieses Spiels, vorzugsweise in Form von Einzelabenteuern oder auch kürzeren Kampagnen. Eine alternative Spielmethode verwendet stattdessen eine sogenannte Mysterienlandschaft – mehr dazu findest du in Kapitel 7.

Dieses Kapitel erklärt die Struktur eines Mysteriums und dient als Hilfsmittel für SL, die ihre eigenen Szenarien schreiben möchten.

NUR FÜR DIE SPIELLEITERIN!

Dieses Kapitel sowie der gesamte Rest dieses Buches sind nur für die Augen der Spielleiterin bestimmt. Spieler sollten nicht über diesen Punkt hinaus lesen, da es allen den Spaß verderben würde, die verborgenen Wahrheiten des Spiels schon vorher zu kennen.

KRAFTA

INSPIRATION FÜR MYSTERIEN

Bücher, Filme und Serien können dir jede Menge Inspirationen liefern. Verschwörungen im Stil von *Akte X* und überkandidelte, von *Twin Peaks* inspirierte Einheimische können dir dabei helfen, die Inseln mit Gefahren und Dramen zu füllen, welche die Spieler erkunden können. Der Mord an Laura Palmer beispielsweise ist eine hervorragende erste Szene für ein Mysterium. Wenn du Alltagsszenen setzt, kannst du dich auch bei den dunkleren, ernsteren Episoden von *Buffy – Im Bann der Dämonen* oder *Veronica Mars* bedienen. Das Werk von Stephen King ist eine fast endlose Quelle von Mysterien-Material: *Der Friedhof der Kuscheltiere* könnte ein Ort tief in der Evak sein, an dem die jüngeren Geschwister der Teenager ihre verstorbenen Haustiere begraben; *Under The Dome* könnte rund um den Loop stattfinden, nachdem Krafta versucht hat, eine Seuche einzudämmen, indem es die Inseln in einem riesigen Kraftfeld versiegelt, und sowohl *Tommyknockers* als auch *Dreamcatcher* könnten an einem anderen Schauplatz gut funktionieren. Science-Fiction-Filme bieten viele interessante Ideen und Konzepte, wenn man die Gewalt etwas zurückschraubt. *Twelve Monkeys* könnte großartige Mysterien über Zeitreisen inspirieren. Die *Matrix*-Trilogie könnte in eine Reihe von Szenarien verwandelt werden, in der die Bewohner der Inseln in einer Traumwelt gefangen sind, von der sie glauben, sie sei die Realität. Die Hexe aus *Blair Witch Project* könnte möglicherweise ein verrückter Wissenschaftler sein, der seltsame neue Erfindungen einsetzt, um ahnungslose Jugendliche seinem Willen zu unterwerfen. Die Teenager könnten in ein hochentwickeltes Videospiel gezogen werden und sich darin verlieren, wie im Film *Existenz*. Skandinavische Noir-Romane wie jene über Kurt Wallander können dir viele gute Mordgeschichten für eine klassische Krimi-Sitzung liefern. Der im Buch *Der Lasermann – Vom Eliteschüler zum Serientäter* beschriebene Zerfall der Sicherheit des Sozialstaates zeichnet ein genaues Bild Schwedens in den 90er Jahren.

KRAFTA

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM

DIE BEHÖRDEN GEGEN DIE BEVÖLKERUNG: Agenten der Geheimdienste oder privater Unternehmen wie Krafta stellen ihre Experimente oder ihren Profit über die Sicherheit der Bewohner der Inseln.

- Krafta-Wissenschaftler haben eine Chemikalie erfunden, welche die Rechengeschwindigkeit des menschlichen Gehirns radikal erhöht. Sie benutzen die ahnungslosen Bewohner der Inseln als Laborratten, bis etwas schief geht.
- Regierungsagenten versuchen, Menschen zum Schweigen zu bringen, die über die Loop-Störung reden.

KRIMINALITÄT GEGEN RECHT UND ORDNUNG: Menschen außerhalb der Gesellschaft versuchen, andere zu benutzen oder ihnen Schaden zuzufügen.

- Eine Verbrecherbande nutzt gestohlene Überwachungstechnologien, um die Kontrolle über die Inseln zu übernehmen.
- Jemand kauft einen gestohlenen Kampfbot auf dem Schwarzmarkt, um sich an der Gesellschaft zu rächen.
- Eine Gruppe von Kriminellen entführt eine hochrangige Krafta-Mitarbeiterin. Um sich Zeit zu verschaffen und ihr Opfer zu verstecken, bevor sie ein Lösegeld fordern, ersetzen die Entführer sie durch eine Androidenkopie, doch niemand bemerkt den Unterschied.

TECHNOLOGIE GEGEN MENSCHLICHKEIT: Roboter oder andere Maschinen werden empfindungsfähig und beschließen, sich zu befreien oder sich an ihren menschlichen Herren zu rächen.

- Ein Supercomputer ist die mittelmäßigen intellektuellen Begabungen seiner Benutzer leid und beschließt, sie zu programmieren statt umgekehrt.
- Ein Computerspiel wird empfindungsfähig und beginnt, die Gehirne seiner Spieler zu hacken.
- Die Überflutung der alten Loop-Tunnel drückt Wasser in eine verlassene Roboterfabrik, woraufhin die rostigen Maschinen Kampfbots mit verwirrtem und unberechenbarem Verhalten zu produzieren beginnen.

DAS WUNDER DER TECHNOLOGIE GEGEN DIE TORHEIT DES MENSCHEN: Die Unfähigkeit der Menschheit aufgrund ihrer Nachlässigkeit, Dummheit oder Bosheit, die Auswirkungen neuer Technologien zu ergründen hat für ihre Meister schlimme Konsequenzen.

- Eine Wissenschaftlerin gibt ihrem Kind versehentlich eine Uhr mit der Fähigkeit, die Inseln vorwärts oder rückwärts durch die Zeit zu schleudern.

- Ein Wissenschaftler tötet versehentlich ein Forschungssubjekt und beginnt eine Mordserie, um den ersten Mord zu vertuschen.

TEENAGER GEGEN ERWACHSENE: Jugendliche werden immer einen Weg finden, die dummen Regeln zu brechen, die ihnen von Erwachsenen vorgeschrieben werden.

- Einige Teenager verwenden gestohlene Objekte aus dem Loop, um perfekte Fälschungen von Videos und Bildern herzustellen und damit Leute in Verlegenheit zu bringen, die sie nicht mögen.
- Ein Teenager regiert seine Schule mit einem Hypnosestrahl, zwingt die anderen Schüler dazu, das zu tun, was er als Kind nie durfte, und versklavt die Lehrer.

TEENAGER GEGEN TEENAGER: Die Teenagerjahre sind voller Hierarchien, Liebesdramen und Machtspiele.

- Einige Teenager fordern sich gegenseitig dazu heraus, tief in die Evakuierungszone vorzudringen, wo sie von einem Irren als Geisel genommen werden, der das Gebiet als sein Eigentum beansprucht.
- Ein Teenager rächt sich an seiner früheren besten Freundin, indem er geheime Technologie einsetzt, um ihren Verstand mit dem eines Schweins zu vertauschen.
- Ein paar Schläger werfen ihr Opfer in die wassergefüllten Tunnel des Loops. Das Opfer wird von den starken Strömungen in die Dunkelheit gerissen.

ERWACHSENE GEGEN TEENAGER: Einige Erwachsene haben so heftige geistige Schäden erlitten, dass sie Kinder und Jugendliche angreifen.

- Eine Frau hypnotisiert Kinder, damit diese sich für ihre Kinder halten, um verlorene Familienmitglieder zu ersetzen, nachdem diese bei einem Autounfall ums Leben kamen.
- Ein sadistischer Chemiker beginnt, Süßigkeiten zu verteilen, die dazu führen, dass Menschen, die sie essen, keine sensorischen Eindrücke anderer Menschen mehr registrieren. Die Opfer glauben, sie seien der letzte Mensch auf der Erde.
- Ein Wissenschaftler bietet an, die Gehirne vermögender Kunden für Geld in die Körper von Teenagern zu verpflanzen.

KRIEG UND KATASTROPHEN: Schreckliche Ereignisse in der Außenwelt sind schließlich auch auf den Inseln zu spüren.

- Soldaten aus dem Balkankrieg kämpfen miteinander um eine Erfindung der Krafta Corp.
- Ein hinterbliebener Elternteil versucht, Familienmitglieder wiederzubeleben, die bei der Katastrophe in Estland ums Leben gekommen sind.

UNSERE WELT GEGEN ANDERE: Der Loop hat es ermöglicht, Maschinen zu bauen, die Portale in andere Zeiten und Dimensionen öffnen. An den Überschneidungspunkten ringen die verschiedenen Realitäten um die Vorherrschaft.

- Menschen verändern sich, nachdem sie mit fremdartigen Bakterien versetztes Wasser getrunken haben.
- Ein außerirdisches Wesen nutzt unterschwellige Botschaften, um die Inselbewohner dazu zu zwingen, ein Portal zu einer anderen Welt zu öffnen, wodurch möglicherweise etwas Schreckliches hindurchschlüpfen kann.
- Jemand aus der Zukunft nutzt eine Zeitmaschine, um mit Wetten Geld zu verdienen, aber die Zeitreisen haben unerwartete Nebenwirkungen.
- Eine sterbende Welt schickt Agenten auf die Inseln, um menschliche Babys zu stehlen.
- Einige Erwachsene gründen einen Kult, der die seltsamen Kreaturen verehrt, die angeblich in der Evakuierungszone leben. Sie bereiten ein Menschenopfer vor.

DAS MYSTERIUM UND DER ALLTAG

Die Erzählweise des Spiels besteht im Wesentlichen aus zwei Teilen: dem Mysterium und dem Alltagsleben. In einer Szene versuchen die Teenager, einen außer Kontrolle geratenen, kybernetisch veränderten Bären aufzuhalten und in der nächsten trösten sie ihre Schwester, weil ihre Eltern schon wieder ihren Geburtstag vergessen haben. Einige Szenen könnten sich auch gleichzeitig mit dem Mysterium und dem Alltagsleben beschäftigen. Als SL ist es deine Aufgabe, Szenen aus dem Mysterium und Szenen aus dem Alltag zu mischen. Das Mysterium ist die Hauptgeschichte, und normalerweise beschäftigen sich mehr Szenen mit dem Mysterium als mit dem Alltag.

Die Mysterien in diesem Buch umfassen einen Anfang, vorgeschlagene Enden und eine Reihe von Charakteren und Schauplätzen, mit denen die Teenager während des Spiels interagieren können. Um Szenen aus dem Alltag vorgeben zu können, solltest du dich mit den Teenagern gut vertraut machen – siehe unten.

DAS ALLTAGSLEBEN AUSSPIELEN

Um Szenen aus dem Alltag vorzugeben, solltest du die Charakterbögen der Spieler konsultieren und mit den Spielern sprechen, um dir ein Bild von Problemen, Schande und Beziehungen ihrer Teenagercharaktere zu machen. Du solltest auch berücksichtigen, was sie auf die Fragen geantwortet haben, die du ihnen bei der Charaktererschaffung gestellt hast. Schreibe einige Ideen für Alltagsszenen auf, wann immer dir etwas einfällt, und hebe sie dir für später auf.

ÄRGER IM ALLTAGSLEBEN

Wenn du Alltagsszenen vorgibst, die Ärger enthält, stehen dir zahlreiche verschiedene Möglichkeiten zur Auswahl:

- **Gib einem Teenager etwas Wertvolles, das du ihm später wegnehmen kannst:** Ihr Angebeteter scheint ihre Gefühle zu erwidern. Mama verspricht ihr ein neues Moped. Sie bekommt für ihren Aufsatz die Bestnote.
- **Greife den Teenager an oder bedrohe ihn:** Die Schläger lauern ihm nach der Schule auf, um ihn zu verprügeln. Seine Schwester beschuldigt ihn, Drogen genommen zu haben. Seine Eltern haben ihm Hausarrest erteilt.
- **Blamiere den Teenager:** In der Schule machen peinliche Gerüchte die Runde. Jemand hänselt sie vor der ganzen Klasse.
- **Führe ein Rätsel ein:** Etwas ist fehl am Platz. Mama benimmt sich komisch.
- **Nimm dem Teenager etwas weg:** Der Junge, in den sie verliebt ist, hat sein Interesse nur vorgetäuscht. Mama hat das Geld für das Moped verspielt. Ein Mitschüler entlarvt den Betrug bei ihrem Aufsatz.
- **Biete dem Teenager eine günstige Gelegenheit:** Ein konkurrierender NSC zeigt Schwäche. Seine ältere Schwester bittet um Hilfe. Mama und Papa wollen ein schönes Familienessen haben.
- **Streue eine wichtige Information ein:** Die begeisterte Schulstunde des Lehrers über Schmetterlinge ist ein Hinweis darauf, dass er für die giftigen Kokons auf den Inseln verantwortlich ist. Papas Zusammenbruch am Esstisch ist ein Zeichen dafür, dass er an seine Grenzen kommt.

KRAFTA

Szenen rund um den Alltag können unauffällige Szenen ohne unmittelbaren Ärger sein. Solche Szenen veranschaulichen das normale Leben in der Vorstadt als Kontrast zu den dramatischen Ereignissen des Mysteriums und bieten den Spielern Gelegenheit, ihre Teenager besser kennenzulernen. Alternativ kannst du auch Alltagsszenen mit offensichtlicheren Problemen vorstellen. In diesem Fall solltest du versuchen, die Alltagsszenen mit den Mysterienszenen zu verknüpfen: das entführte Opfer, das sie zu retten versuchen, ist in Wahrheit eine Tante des Teenagers, oder jemandes Mutter geht mit dem Mörder aus usw.

SZENEN AUS DEM ALLTAGSLEBEN

Hier findest du eine Liste mit Tipps, auf die du zurückreifen kannst, wenn du Alltagsszenen vorgibst.

- **KONZENTRIERE DICH AUF EIN EINZIGES EREIGNIS.** Wenn es in der Szene darum geht, dass die Teenager von einem Lehrer mit überzogenen Erwartungen angebrüllt werden, sollte sie enden, wenn das Gebrüll vorbei ist oder wenn die Teenager den Raum verlassen.
- **LEGE DAS ENDE NICHT IM VORAUS FEST.** Sei stets neugierig und aufmerksam, teile dir die erzählerische Kontrolle mit den Spielern. Lass dir von ihnen von ihren Teenagern und ihrer Welt erzählen. Höre zu, was sie sagen, und verwende es später, um die Geschichte weiter auszubauen.
- **FRAGE SIE NACH DETAILS.** Welchen Nachgeschmack hinterlässt das Erbrochene? Was siehst du, wenn du in den Spiegel schaust? Welche Kleinigkeit hat dir verraten, dass deine Mutter heute nicht zur Arbeit gegangen ist?
- **ERSCHAFFE EMOTIONALE NSC UND ÜBERSTÜRZE DIE SZENEN NICHT.** Der Alltag kann eine Pause vom Drama und der Gefahr des Mysteriums und eine dringend benötigte Erholungsphase für die Teenager und NSC darstellen. Sie können sich ein wenig entspannen und Emotionen zeigen wie Liebe, Schwäche und Trauer.
- **ZEIGE ES, STATT ES NUR ZU ERZÄHLEN.** Sage den Spielern nicht einfach nur, dass gleich eine Szene gespielt wird, in der eine ihrer Mütter herausgefunden hat, dass sie sich letzte Nacht rausgeschlichen haben. Lass sie stattdessen in der Küche auf den Teenager warten, als er nach Hause kommt. Sie trommelt wütend mit den Fingern auf den Tisch und fragt, ob es etwas gibt, das er ihr sagen möchte.
- **ERSCHAFFE, UM ZU ZERSTÖREN.** Damit sich die Trennung eines Paares real anfühlt, musst du zuerst einige Szenen spielen, in denen die Beziehung stabil und liebevoll ist. Wenn du den neuen Freund einer Mutter vorstellen möchtest, lass sie zuerst auf ein paar Verabredungen gehen, Blumen von einem unbekannten Bewunderer bekommen und sie bis spät in die Nacht aufbleiben und ins Telefon flüstern.

- **NICHTS STEHT STILL.** Beziehungen, finanzielle Sicherheit, Freundschaften und Familienstabilität – alles entwickelt sich und zerfällt. Achte aber darauf, dass die Dinge nicht zu schnell passieren. Verwende Details und scheinbar unbedeutende Ereignisse, um eine Katastrophe in der Zukunft anzudeuten, bevor du Chaos und Zerstörung über das Leben der Teenager bringst.
- **VERWENDE, WAS DU ÜBER DEINE SPIELER WEISST.** Einige Spieler werden es zu schätzen wissen, dass ihre Teenager mit denselben Problemen konfrontiert werden, mit denen sie selbst im wirklichen Leben auch zu kämpfen haben. Einige wollen Düsternis und Verzweiflung, andere nur Humor und Hoffnung. Manche Spieler möchten gar nicht, dass etwas Schlimmes passiert.
- **VERKNÜPFE DEINE NSC MITEINANDER.** Die Freundin eines der Teenager ist die Schwester eines anderen. Eine verschrobene Tante unterrichtet in der Schule Mathematik. Die Familien zweier Teenager haben Streit. Diese Art, NSC mit mehr als einem Teenager zu verbinden, macht Alltagsszenen interessanter, unabhängig davon, wessen Charakter gerade die Hauptrolle spielt.
- **GIB DER SACHE ZEIT.** Als SL kannst du entscheiden, wie schnell oder langsam die Zeit im Spiel verstreicht. Hab keine Angst davor, Stunden oder Tage zwischen einzelnen Szenen vergehen zu lassen.

EINZEL- ODER GRUPPENSZENEN

Szenen aus dem Alltag konzentrieren sich tendenziell eher auf einzelne Teenager als auf die gesamte Gruppe. Halte daher die Alltagsszenen kurz und prägnant und ziehe sie nicht unnötig in die Länge. Ansonsten

ALLTAGSSZENEN OHNE UNMITTELBAREN ÄRGER

- Die jüngere Schwester eines Teenagers möchte, dass er ihr eine Gutenachtgeschichte vorliest.
- Die Gruppe feiert eine Party, um Dampf abzulassen.
- Eine Teenagerin bekommt ein Kompliment von ihrem Fußballtrainer.
- Der Assistent des sexy Lehrers wird während des Unterrichts nervös und macht sich lächerlich.
- Eine Teenagerin und ihre Freundin kuscheln und schauen fern.

müssen die anderen Spieler recht lange warten und zuhören, was zwar für ein oder zwei Szenen Spaß machen könnte, aber nicht viel länger. Alternativ kannst du auch nach Möglichkeiten suchen, um mehrere Teenager in derselben Alltagsszene unterzubringen: Zwei der Teenager hängen nach der Schule miteinander ab, Eltern laden sie alle zum Abendessen ein usw. Wenn sie beispielsweise Geschwister oder Mitbewohner sind, können leicht mehrere Teenager in derselben Alltagsszene untergebracht werden. Wenn es nicht möglich ist, mehrere Teenager in eine Szene einzubinden, kannst du die Spieler ausnahmsweise für diese Szene auch NSC spielen lassen.

EIN ÜBERBLICK ÜBER DAS MYSTERIUM

Ein Mysterium wird in sechs Phasen gespielt: Vorstellung der Teenager, Einführung des Mysteriums, Nachforschungen, Konfrontation, Nachspiel und Veränderung. Die SL entscheidet, ob sie sich strikt an diese Phasen halten oder stattdessen improvisieren will. Einige Spieler möchten, dass die SL darauf hinweist, wenn sie von einer Phase zur nächsten übergeht, andere mögen es lieber, dass die SL die Struktur für sich behält, damit es sich eher so anfühlt, Teil einer Geschichte zu sein, in der alles passieren kann.

ALLTAGSSZENEN MIT ÄRGER

- Ein Teenager findet einen Liebesbrief von jemand anderem an seine Freundin.
- Papa hat einen Zusammenbruch und weigert sich, zur Arbeit zu gehen.
- Eine Gang aus einem anderen Teil der Inseln taucht auf und sucht Streit.
- Einige Mädchen auf der Party beginnen die Wohnung zu verwüsten.
- Eine Teenagerin findet Drogen im Zimmer ihrer Schwester.
- Mama kommt eines Nachts spät nach Hause, zusammen mit einem nervigen Lehrer aus der Schule, von dem jeder weiß, dass er verheiratet ist.

DIE PHASEN DES MYSTERIUMS

1. Vorstellung der Teenager – Jeder Teenager bekommt eine eigene Alltagsszene, mit oder ohne Ärger.
2. Einführung des Mysteriums – Die Teenager treffen auf oder entdecken etwas Seltsames oder Gefährliches, das erforscht und aufgehalten werden muss.
3. Nachforschungen – Die Teenager suchen Schauplätze auf, entdecken Hinweise und bewältigen Ärger, während sie gleichzeitig ihr alltägliches Leben bewältigen müssen. Das Mysterium wird intensiver und eine Katastrophe deutet sich an. Dies ist der Kern des Mysteriums, und die meisten Szenen finden während dieser Phase statt.
4. Konfrontation – Die Teenager versuchen, das Mysterium aufzudecken und die drohende Katastrophe aufzuhalten. Dies wird oft über eine oder zwei dramatische Szenen gespielt, in denen das Schicksal der Inseln in der Schwebe ist.
5. Nachspiel – Das Mysterium wurde entweder gelöst oder irgendeine Art von Katastrophe ist über die Inseln hereingebrochen. Jeder Teenager bekommt eine Alltagsszene.
6. Veränderung – Wenn sie möchten, können Spieler Aspekte ihres Charakters ändern. Die Gruppe darf sich gemeinsam dazu entscheiden, ihre Gruppenspannungen zu ändern. Die Teenager erhalten Erfahrungspunkte, mit denen sie Fertigkeiten steigern oder erwerben dürfen. Wenn sie während des Mysteriums selbstlose oder heldenhafte Taten vollbracht haben, dürfen sie Narben heilen.

KRAFTA

PHASE 1 – VORSTELLUNG DER TEENAGER

Das Mysterium beginnt immer damit, dass jeder der Teenager eine Alltagsszene spielt, mit oder ohne Ärger. Diese Szene hilft den Spielern, ihre Teenager kennenzulernen, und dient als Vorstellung der Charaktere für den Rest der Gruppe. Die SL kann die Szenen selbst vorgeben oder die Spieler um Vorschläge bitten. Sie kann sich stets von dem Problem, der Schande und den Beziehungen der Teenager inspirieren lassen. Ein allgemeiner Tipp ist, einfach die offensichtlichste Szene zu wählen. Denkt nicht zu viel darüber nach. Die SL sollte die Szene abschließen, sobald sie sich vollständig anfühlt, und dann zur nächsten übergehen. Diese Szenen sollten eher kurz gehalten werden. Nach Phase 1 werden die meisten Szenen mit allen anwesenden Teenagern gespielt, die als Gruppe handeln.

BEISPIEL

SL: *Lasst uns loslegen! Es ist ein heißer Sommertag. Überall schwirren Fliegen und Mücken herum. Alles scheint in Zeitlupe zu geschehen, die Hitze lässt die Felder in der Ferne verschwimmen. Wer will die erste Szene spielen?*

Spielerin 1 (Linda): *Ich möchte, dass es eine Szene ist, in der Linda mit ihrer Pflegemutter streitet.*

SL: *Was hast du angestellt, dass sie sich so ärgert?*

EINFÜHRUNGEN FÜR MYSTERIEN

- In den letzten Nächten wurden seltsame Lichter beobachtet. Eines Morgens verschwindet plötzlich ein Mädchen. Das Glas ihres Schlafzimmerfensters ist geschmolzen und die Wand hinuntergelaufen.
- Kleine und örtlich sehr begrenzte Erdbeben trafen einen Teil von Adelsö, wodurch mehrere Häuser in das unterirdische Netz von Loop-Tunneln absanken.
- Die Teenager erhalten eine Notiz mit der Anweisung, eine Person mit Kapuze zu verfolgen, die gerade auf der anderen Straßenseite steht. Die Person geht mechanisch in Richtung Stadtrand.
- Ein nackter, vor Angst schreiender Mann taucht aus heiterem Himmel vor den Teenagern auf, schwebt genau 3,72 Sekunden lang vor ihnen und verschwindet dann wieder.
- Eine Party nimmt seltsame Züge an, als sich die Gäste einer nach dem anderen auf den Boden setzen und wie in Trance einen Singsang in einer fremden Sprache anstimmen.
- Mama behauptet, der Fernseher würde mit ihr sprechen. Nachts malt sie wunderschöne Landschaften mit violetten, fremdartigen Ufern und magnesiumfarbenen Wellen.
- Die Teenager haben wiederkehrende Albträume darüber, dass die Inseln auf den Grund des Mälarsees hinabsinken.
- Jemandes kleiner Bruder sagt, dass in seinem Schrank winzige rosa Männchen leben.
- Einer der Teenager erhält eine Diskette und eine Notiz mit Koordinaten zu einem Einstiegspunkt in die wassergefüllten Tunnel des Loops, tief in der Evakuierungszone.
- Die Urgroßmutter verstirbt in der Nacht. Sie hat die Wände ihres Schlafzimmers mit Klebezetteln gepflastert, auf denen sie vor „den grauen Augen“ warnt.
- Eine blutende Frau bittet die Teenager um Hilfe, doch bevor sie etwas tun können, tauchen Agenten in schwarzen Anzügen und Sonnenbrillen auf und zerren die Frau in einen dunklen Van mit getönten Scheiben.

KRAFTA

Spielerin 1: *Ich habe mir den Urlaubsjob geklemmt und stattdessen Geld aus ihrer Brieftasche genommen.*
SL: *Okay. Ihr sitzt gerade im Auto vor dem Supermarkt und habt die Einkäufe auf den Rücksitz geladen, aber deine Pflegemutter lässt das Auto nicht an. Sie raucht schweigend und schaut in die Ferne.*
Spielerin 1: *„Fahren wir, oder was? Ich habe Gustaf versprochen, mich vor dem Training mit ihm zu treffen.“*
SL: *Sie löscht ihre Zigarette im Aschenbecher am Armaturenbrett. „Ich war heute früher in der Gärtnerei, um nach dir zu sehen, aber Bertil sagte, du hättest aufgehört. Er hat gesagt, du wärst nur an den ersten beiden Tagen aufgetaucht.“*

PHASE 2 – EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS

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

Du kannst die Wahrheit hinter dem Mysterium nutzen, um zu entscheiden, wie du es einführen möchtest. Lass die Teenager einen kurzen Blick darauf erhaschen, dass etwas nicht stimmt, und was für Folgen es haben könnte. Jemand wurde verletzt, getötet oder verändert oder ist verschwunden. Etwas Neues oder ein Fremdkörper ist unter seltsamen Umständen aufgetaucht.

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

PHASE 3 – NACHFORSCHUNGEN

Die Nachforschungen stellen den umfangreichsten Teil des Mysteriums dar, in dem die meisten Szenen stattfinden werden. Die Teenager besuchen Schauplätze und interagieren mit NSC, um Hinweise zusammenzutragen, bewältigen Ärger und versuchen, mehr über das Mysterium herauszufinden.

Wechsle zwischen Szenen zum Mysterium und dem Alltag ab und versuche nach Möglichkeit, Szenen so zu planen, dass alle Teenager anwesend sind. Du kannst

dabei auch die Spieler mit einbinden, indem du sie fragst: „Wo trefft ihr euch und was tut ihr?“

Du kannst währenddessen auch neuen Ärger hinzufügen: Beispielsweise geht ein Alarm los, als sie eine Tür öffnen, oder ein Roboter erwacht plötzlich zum Leben, um sie zu vertreiben.

DIE KARTE

Ein Kernelement von Phase 3 ist normalerweise eine Karte des Bereichs der Spielwelt, in dem das Mysterium spielt. Lege die Karte für alle sichtbar auf den Tisch. Die meisten Mysterien verwenden zwei Karten: eine Karte für die Spieler und eine geheime für die SL, auf der alle Schauplätze bereits markiert sind. In den meisten Mysterien gibt es drei Schauplätze, die in dieser Phase aufgesucht werden sollten, was eine gute Menge an Schauplätzen für ein Mysterium ist, das über ein oder zwei Sitzungen gespielt werden kann. Wenn du deine eigenen Mysterien schreibst, kannst du mehr oder auch weniger Schauplätze einplanen.

SCHAUPLÄTZE

An jedem Schauplatz gibt es normalerweise irgendeine Art von Hinweis und/oder Ansätze für möglichen Ärger. Schauplätze können alltäglich oder auch fantastisch sein – von einem Klassenzimmer bis hin zu einer geheimen, mit außerirdischer Technologie ausgestatteten Magnetrin-Landebahn. Es ist kein Beinbruch, wenn die Teenager nicht alle Schauplätze aufsuchen, denn du kannst sie dir für spätere Mysterien aufheben. In manchen Mysterien ist recht offensichtlich, welche Schauplätze besucht werden sollten und wie man sie erreicht. In anderen Fällen muss Ärger bewältigt werden, um zu erfahren, wohin man gehen muss und wie man dorthin kommt. **KONTAKT** und **BEGREIFEN** können verwendet werden, um Hilfe und Informationen zu erhalten.

HINWEISE

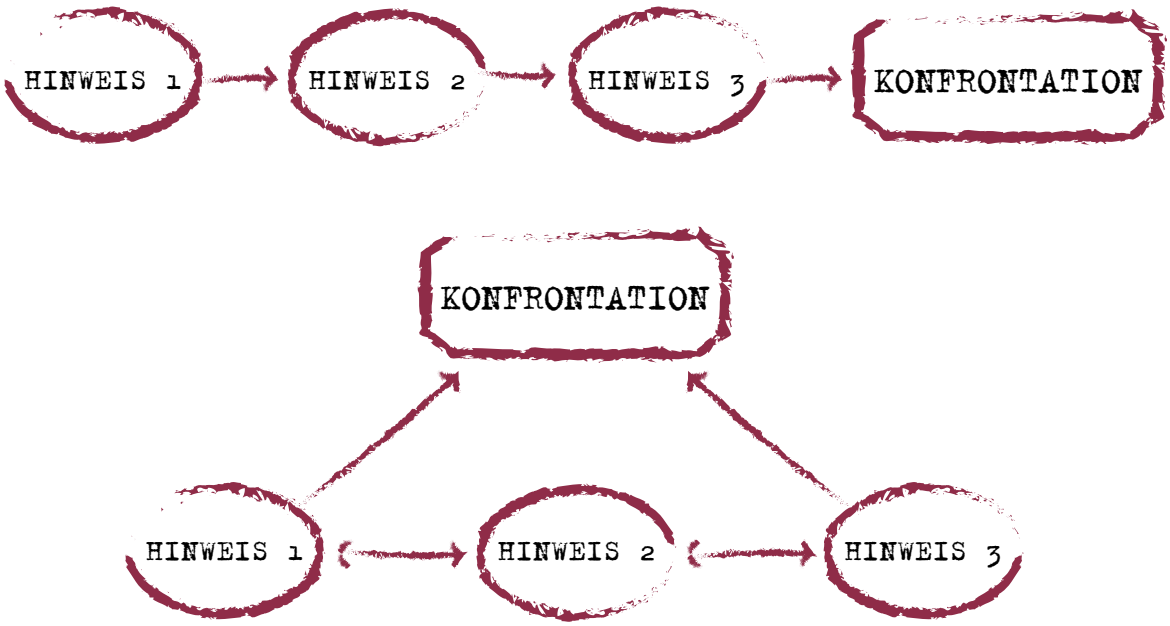
Ein Hinweis kann eine Information oder Tratsch sein, ein Gegenstand, ein Tagebuch, eine Zeichnung, Spuren im Schlamm oder ein Ereignis, das etwas offenbart. Hinweise verraten etwas Wichtiges über das Mysterium. Hinweise können miteinander verbunden werden, sodass der erste Hinweis zum zweiten führt, der wiederum zum dritten und so weiter, bis die Teenager schließlich das Mysterium lösen können. Alternativ können die drei Hinweise jeweils in dieselbe Richtung weisen, oder auch miteinander verknüpft sein, damit die Teenager alle drei benötigen, um das Gesamtbild zu verstehen, sie aber in beliebiger Reihenfolge finden können.

HINWEISE KÖNNEN VERRATEN ...

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

BEISPIELE FÜR SCHAUPLÄTZE MIT ÄRGER UND HINWEISEN:

- Die Kläranlage ist ein gewaltiger Komplex. Alle Mitarbeiter tragen weiße Overalls. Wenn es den Teenagern gelingt, an den Wachen vorbeizukommen, können sie mit der Technikerin Jenny Lauritsson sprechen, die ihnen mitteilt, dass zwei Agenten mehrfach das Werk besucht und sich seltsam verhalten haben. Jenny hat auch gesehen, dass die Agenten das Hotel Lunden außerhalb der Stadt aufgesucht haben.
- Die Computer der Schulbibliothek haben Modems, mit denen die Teenager Kontakt zu den im Computerspiel eingeschlossenen Personen aufnehmen können. Die Bibliothek ist jedoch das Reich von „Ziegenauge“ Andersson, einem übereifrigen Bibliothekar, der sehr streng darauf achtet, dass die Computer ausschließlich für Schularbeiten genutzt werden.
- Olga Romanova ist eine ältere Frau mit russischen Wurzeln, die in einem heruntergekommenen Haus in der Nähe der Schule lebt. Wenn es den Teenagern gelingt, sie davon zu überzeugen, dass sie versuchen, ihren Sohn aufzuhalten, wird sie sie in Michaels altes Zimmer führen, in dem sie immer noch den Partikel-Desintegrator aufbewahrt, den er vor zehn Jahren gebaut und auf sich selbst angewendet hat. Es liegen Blaupausen herum, mit denen ein Gerät gebaut werden kann, das den Prozess umkehrt und Michael in seinen Körper zurückbringt. Olga weiß nicht, dass die Geräusche in den Wänden von Michael herrühren, der sich durch die Wasserleitungen bewegt und alles mitanhört, was sie sagen.
- Die Teenagerin Daniella Roos lebt im Keller ihrer Eltern und hat einen eigenen Eingang. Der Raum ist voller grüner Sporen, und Daniella liegt in ihrem Bett, das über und über mit dem Zeug bedeckt ist. Die Sporen werden von Bewegung angezogen und versuchen, die Teenager zu infizieren, als sie den Raum betreten. Wenn sie es schaffen, mit Daniella zu sprechen, wird sie ihnen sagen, dass ihr älterer Bruder eine seltsame Pflanze in einem Moor in der Evak gefunden und



mit nach Hause gebracht hat. Sie können dies auch herausfinden, indem sie ihr Tagebuch lesen.

- Die Kinder, die aus dem Labor fortgelaufen sind, verstecken sich im Wasserturm. Sie haben ein paar Decken, Cracker und ein paar Flaschen Wasser. Sie sind verängstigt und wissen absolut nichts über die Außenwelt. Sie werden ihre neurologischen Implantate einsetzen, um Eindringlinge zu verwirren, zu erschrecken oder sogar anzugreifen. Wenn es den Teenagern gelingt, mit ihnen zu sprechen, können die Kinder ihnen den Laboreingang auf einer Karte zeigen.

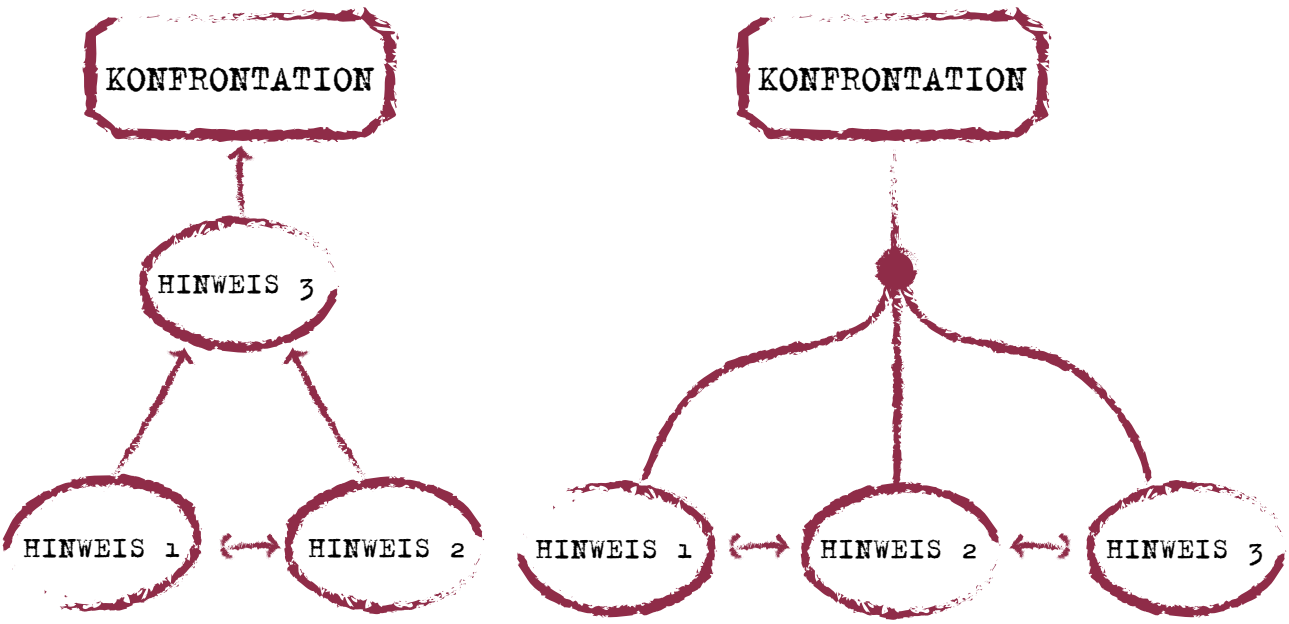
COUNTDOWN

Ein Countdown verschlimmert die Lage schrittweise und endet in einer Katastrophe (siehe rechts), es sei denn, die Teenager halten ihn auf. Eskaliere während des Spiels den Countdown Schritt für Schritt in regelmäßigen Abständen, ohne es den Spielern mitzuteilen. Verwende stattdessen Szenen, in denen sie entweder selbst Zeuge der Folgen des Countdowns werden oder ein NSC ihnen davon erzählt. Ist der nächste Schritt des Countdowns beispielsweise eine Entführung durch den Maschinenkult, gib eine Szene vor, in der die Teenager zum Haus einer Freundin gehen. Dort entdecken sie, dass diese verschwunden ist und ihr Zimmer bei einem Kampf verwüstet wurde. Alternativ werden die Teenager von den Eltern ihrer Freundin angerufen, die ihre Tochter seit letzter Nacht nicht mehr gesehen haben und sich Sorgen machen. Einige Schritte im Countdown haben keine unmittelbaren Auswirkungen und machen sich stattdessen erst später im Szenario bemerkbar. Wenn der falsche Lehrer die Schule mit Sprengstoff manipuliert

BEISPIEL FÜR EINEN COUNTDOWN

1. Die Sporen aus der Evakuierungszone übernehmen das Haus der Roos und verwandeln es in ein Gewächshaus, um weitere Sporen zu züchten und sich schließlich über das gesamte Gebiet auszubreiten.
2. Die Nachbarn die Straße hinunter werden infiziert. Die Sporen haben die Fähigkeit, den Verstand der Menschen zu kontrollieren und ihren Marionetten zu befehlen, ihr Leben normal fortzusetzen, damit niemand Verdacht schöpft.
3. Die Sporen kontrollieren jetzt etwa dreißig Haushalte und breiten sich auf nahe gelegene Bauernhöfe und Dörfer aus. Eine Schwarmmutter lebt jetzt im Haus der Roos und hat strategisches und logisches Denken erlernt. Die Sporen können über weite Strecken durch die Luft schweben und Menschen mit elektrischen Stößen attackieren.

KRAFTA



hat, ist es unwahrscheinlich, dass jemand es bemerkt, bis die Teenager herausfinden, dass er der Mörder ist und er sich ins Lehrerzimmer zurückzieht, um sich selbst umzubringen, indem er die Schule in die Luft jagt.

KATASTROPHE

Wenn es den Teenagern nicht gelingt, das Mysterium aufzuklären, führt es zu irgendeiner Art von Katastrophe für sie selbst oder jemand anderen. Die Katastrophe ist normalerweise sofort spürbar, könnte aber erst später im Mysterium als das erkannt werden, was sie ist. Eine Katastrophe könnte auch sein, dass etwas nicht passiert, eine katastrophale Kette von Ereignissen außerhalb des Mysteriums, die einfach ungebremst ihren Lauf nimmt. Eine Katastrophe sollte nur eintreten, wenn es den Teenagern nicht gelingt, das Mysterium aufzuklären, nicht einfach nur weil die Geschichte langsam voranschreitet und ihr euch dem Ende der Spielsitzung nähert. Wenn du unter Zeitdruck stehst, überspringe einige Schauplätze, gib den Spielern die Hinweise, die sie brauchen, und lass sie das Mysterium lösen! Denke beim Entwickeln von Katastrophen daran, dass sie die Spielwelt nicht unspielbar machen sollten.

WERKZEUGE FÜR PHASE 3

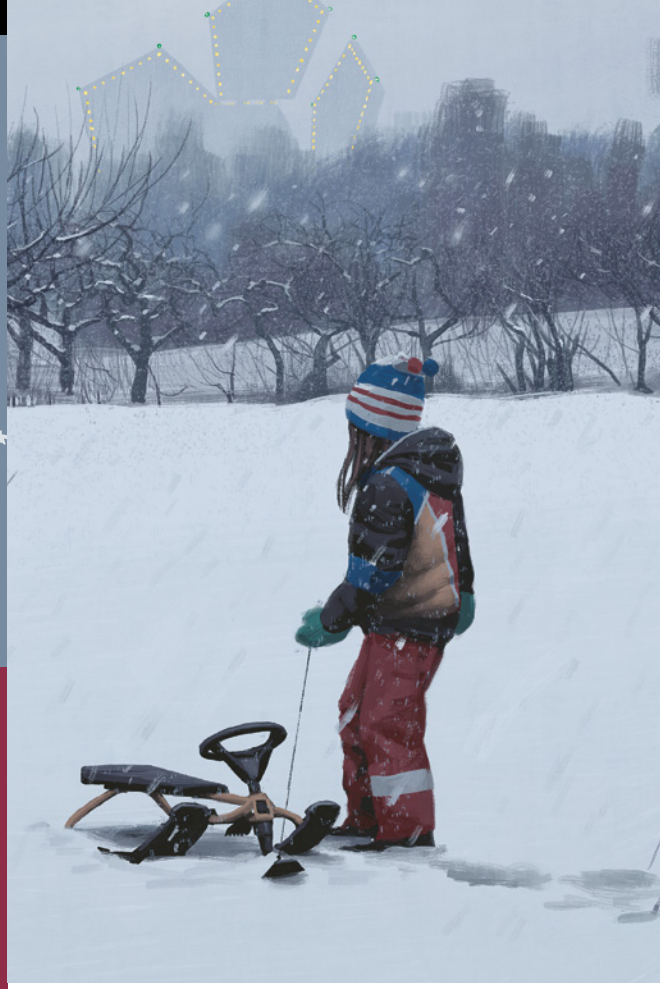
Phase 3 ist der Hauptteil der Geschichte. Im Folgenden findest du ein paar nützliche erzählerische Kniffe, die du als SL anwenden kannst.

RÄTSEL: Einige Mysterien verwenden Rätsel, die von den Spielern selbst statt von ihren Teenagern entschlüsselt werden müssen. Beispiele hierfür sind in einem Code

BEISPIELE FÜR KATASTROPHEN

- Die Sporen scheinen plötzlich abzusterben, haben sich aber in Wirklichkeit nur in ihre Wirtskörper zurückgezogen und haben immer noch die Kontrolle. In den kommenden Jahren erweitert die Schwarmmutter still und heimlich ihre Kontrolle auf das gesamte Land.
- Die Experimente von Krafta Corp werden fortgesetzt. Die Journalisten, die darüber schreiben, werden liquidiert.
- Der Räuber greift mit dem Roboter einen gepanzerten Wagen in Stenhamra an, flüchtet mit dem königlichen Lösegeld in bar und lässt zehn Menschen schwer verletzt zurück. Eines der Opfer ist eine Person aus dem direkten Umfeld eines der Teenager.
- Die zufälligen, vollkommen natürlichen Todesfälle setzen sich fort, alle fünf Jahre, doch niemand erkennt das Muster oder vermutet dahinter böse Absichten.

KRAFTA



BEISPIEL FÜR EINEN GEGENSPIELER-COUNTDOWN

1. Michael infiltriert und übernimmt die Kontrolle über einen Computer, der einem der Teenager gehört. Dort hinterlässt er Drohnachrichten, in denen er fordert, sie sollten die Untersuchung der Verkabelung im Dorf bleiben lassen.
2. Michael versucht, die Bemühungen der Teenager zu sabotieren, indem er beispielsweise ihren Computern befiehlt, anstößige Bilder auszudrucken, wenn ihre Eltern in der Nähe sind.
3. Michael dringt in die Verkabelung eines Hauses der Teenager ein, als die ganze Gruppe anwesend ist. Er elektrisiert alle Türen und Fenster, um jedem Stromschläge zu verpassen, der versucht, nach draußen zu gelangen, und löst dann einen Kabelbrand aus, in dem Versuch, sie alle zu töten.

KRAFTA

geschriebene Texte oder Teile einer Karte, die korrekt zusammengefügt werden müssen. Du sagst den Spielern, dass dieses Geheimnis nicht mit Fertigkeiten gelöst werden kann. Oft werden diese Rätsel als Handzettel, Dokument oder Objekt an die Spieler ausgegeben.

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

GEGENSPIELER: NSC, die mit einem Mysterium in Verbindung stehen, können ihre eigenen Countdowns haben, die darstellen, wie sie versuchen, die Erfolge der Teenager zu kontern oder sie zu attackieren. Diese sogenannten Gegenspieler-Countdowns eskalieren normalerweise zum nächsten Schritt, wann immer die Teenager einen weiteren Hinweis finden oder wenn es ihnen nicht gelingt, ihre Aktionen vor den Gegenspieler-NSC zu verbergen.

DER WENDEPUNKT

Der Wendepunkt ist, wenn etwas Unerwartetes passiert, das die Situation grundlegend verändert. Dies geschieht meist gegen Ende von Phase 3 und führt häufig zur Konfrontation. Der Wendepunkt kann mit einem Schauplatz oder einem Countdown verknüpft sein. Er könnte die Teenager in ein moralisches Dilemma bringen: Werden sie die komatöse Frau davon abhalten, in die Gedanken anderer Menschen einzudringen, obwohl dies ihre einzige Möglichkeit ist, mit der Welt zu interagieren? Werden sie die Räuber der Polizei melden, obwohl die das gestohlene Geld verwenden, um Flüchtlingen vom Balkan zu helfen?

PHASE 4 – KONFRONTATION

Die Konfrontation ist das Finale des Mysteriums. Dies kann ein Schauplatz oder ein Ereignis oder auch beides sein. Die Teenager haben herausgefunden, um was es bei dem Mysterium geht, und können jetzt versuchen, es zu lösen, zum Beispiel indem sie die Zeitmaschine zerlegen, die Geiseln befreien oder den Mörder der Polizei übergeben. Sorge dafür, dass alle Teenager während der Konfrontation anwesend sind, damit kein Spieler die wichtigsten Szenen des Mysteriums verpasst.

Scheitern die Teenager bei der Konfrontation, wird der Countdown fortgesetzt. Sie werden nur in den seltensten Fällen genug Zeit haben, um es noch einmal zu versuchen. Selbst wenn sie erfolgreich sind, können unter Umständen

einzelne Elemente des Mysteriums unentdeckt oder ungelöst bleiben. Diese können genutzt werden, um weitere Mysterien zu erschaffen.

PHASE 5 – NACHSPIEL

Das Leben geht weiter. Nach der Konfrontation solltest du für jeden Teenager eine Szene aus dem Alltag spielen. Die Szenen können Minuten, Stunden oder Tage nach der Konfrontation stattfinden. Trotz ihrer heldenhaften Taten hat sich nichts geändert – Vokabeln lernen sich nach wie vor nicht von selbst und die Eltern streiten sich weiterhin. Niemand glaubt den Teenagern, wenn sie von den seltsamen Dingen erzählen, die sie gesehen haben. Alle Beweise werden zerstört oder können auf andere Weise abgetan werden.

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

TOD

Die Teenager sind keine Kinder mehr. Sie sind sich ihrer Sterblichkeit bewusst und wie zerbrechlich das Leben sein kann. Nichts wird mehr so sein wie früher. Alles, was jetzt ist, ist dazu verdammt, begraben, von Maden gefressen und vergessen zu werden.

In *Things from the Flood* ist der Tod immer in greifbarer Nähe. Es ist ein ausgezeichnetes Mittel, um Spannung und Horror zu erzeugen. Eine Teenagerin kann ihre Mutter tot am Frühstückstisch vorfinden oder den Familienhund in einem Graben verrotten sehen. In Biologie untersucht die Klasse, wie Würmer in totem Fleisch gedeihen.

Erinnere die Teenager an ihre eigene und die Sterblichkeit anderer. Der einst so mächtige Roboter rostet jetzt im Steinbruch vor sich hin. Der Holzfäller, der von einem Virus aus dem All verändert wurde, sucht nach den versteckten Teenagern, seine Kettensäge voller Fleischfetzen und Blut.

Die einzige Möglichkeit, wie ein Teenager im Spiel sterben kann, besteht darin, Gebrochen zu werden und dann den Todeswurf nicht zu bestehen. Weitere Informationen hierzu findest du auf Seite 64.

Der Kleine Tod, *la petite mort*, ist ebenfalls nicht fern. Die Teenagerjahre sind voller Sehnsucht nach Sex und Orgasmus und der Angst, sich in den Gefühlen für jemand anderen zu verlieren. Die Furcht vor und die Sehnsucht nach Intimität ist die Kehrseite des Todes. Was wir im Leben erreichen, ist dazu verdammt, verloren zu gehen. Lass Beziehungen sterben. Fordere die Freundschaften der Teenager heraus. Zerschmettere ihre Grundfesten.

BEISPIELE FÜR WENDEPUNKTE

- Das empfindungsfähige Computerspiel wurde nicht wirklich zerstört – es hat sich in die Gedanken eines Freundes der Gruppe hochgeladen!
- Der Junge, den die Teenager beschützt haben, entpuppt sich als entflohener Roboter, der für die Morde an allen verantwortlich ist, die versucht haben, ihn zur Strecke zu bringen.
- Der Lehrer, der als Erster mit dem Wachstumsvirus infiziert war, entpuppt sich als der Wissenschaftler, der es erschaffen hat, in einem vergeblichen Versuch, Superkräfte zu entwickeln, um die Schüler ertragen zu können.
- Es stellt sich heraus, dass die Mörderin nur Menschen ins Visier genommen hat, die ihr als Kind etwas angetan haben.

BEISPIELE FÜR KONFRONTATIONEN

- Die Teenager haben die Androiden bis zu einem rostigen Magnetrinschiff im Wald an der Südseite von Adelsö verfolgt. Die Androiden sind gerade dabei, den entführten Politiker hinzurichten.
- Die Teenager und einer ihrer Onkel sitzen in seinem Wohnzimmer und sind soeben gemeinsam dahintergekommen, dass er es war, der die Gemeinde im Schlaf terrorisiert hat. Er zieht eine Waffe hervor und legt sie vor sich auf den Tisch.
- Ein riesiger Kampfbot aus der Zukunft hat das Portal beinahe erreicht. Die Teenager müssen am Professor vorbei, um das Portal zu schließen.
- Die Mitglieder des Kults haben sich auf dem Feld versammelt und blicken zu dem seltsamen Flugobjekt, das aus dem Himmel herabsinkt. Wenn die Teenager es nicht verhindern, werden die Kultanhänger entführt.

TEENAGER AUF DER FALSCHEN SPUR

Sollten die Spieler die gefundenen Informationen falsch interpretieren oder wichtige Würfe nicht bestehen und an den falschen Schauplätzen landen, gibt es verschiedene Möglichkeiten, wie du damit umgehen kannst, sofern du auch die Nachteile berücksichtigst:

- Spiele mit: Gib entlang der falschen Spur weiterhin Szenen vor und lass die Gruppe Schauplätze untersuchen, an denen sie nichts finden. Eskaliere den Katastrophen-Countdown wie gewohnt. Dies gibt den Spielern das Gefühl, dass die Welt real ist und dass ihre Fehler tatsächliche Konsequenzen haben. Allerdings riskierst du damit auch, dass die Spieler möglicherweise den Mut verlieren.
- Füge neue Schauplätze hinzu: Erfinde neue dramatische und interessante Orte, die nichts mit dem Mysterium zu tun haben (du kannst beispielsweise Aufhänger aus der Mysterienlandschaft verwenden), damit nicht der Eindruck entsteht, sie würden sich in eine Sackgasse spielen. Dies kann den Spielern jedoch zu viele verwirrende Informationen liefern, wenn es ihnen schwerfällt, zu erkennen, welche davon etwas mit dem Mysterium zu tun haben und welche nicht.
- Sprich mit den Spielern: Weise sie darauf hin, dass sie auf dem falschen Weg sind, erinnere sie an Hinweise, die ihnen möglicherweise entgangen sind oder die sie missverstanden haben. Dies ist der einfachste Weg, um das Mysterium fortzusetzen, aber es könnte sich für die Spieler wie Betrug anfühlen, da dadurch ihre eigenen Entscheidungen weniger Gewicht haben.
- Verschiebe Hinweise: Verknüpfe die relevanten Hinweise mit dem Schauplatz, den die Teenager derzeit untersuchen. Dies macht aus dem falschen den richtigen Weg, aber achte darauf, den Spielern nicht das Gefühl zu geben, dass ihre Fehler bedeutungslos sind.

KRAFTA

ABSCHIED

Wenn einer der Teenager während der Spielsitzung eine Narbe erlitten und seinen Todeswurf nicht bestanden hat, kann sein Spieler seine Szene jetzt verwenden, um sich von Freunden und Familie zu verabschieden, etwa indem er eine Szene spielt, in welcher der Teenager im Krankenhaus stirbt oder die Familie aus der Gegend wegzieht.

IN MEMORIAM

Wenn ein oder mehrere Teenager während der Sitzung sterben oder verschwinden, entweder durch Großen Ärger oder wenn die Spieler selbst ein brutaleres Ende wählen, werden die einzelnen Szenen im Zuge des Nachspiels stattdessen in einer Gruppenszene ausgespielt, an der alle Teenager teilnehmen. Diese Szene ist eine Gedenkfeier für das Opfer (oder die Opfer). Die Überlebenden werden mit dem Verlust ihres Freundes konfrontiert, entweder durch Veränderungen in der örtlichen Gesellschaft oder durch Schulfreunde, Lehrer, die Familie des Opfers und Freunde, beispielsweise in Form von:

- Begräbnis oder Gedenkfeier
- Informieren der Familie des Opfers
- eine Schweigeminute in der Schule
- ein letztes Bier mit der Truppe

Während dieser Szene kann jeder überlebende Teenager etwas Denkwürdiges über das Opfer sagen, etwas, das ihn oder die Gruppe während des Spiels berührt hat. Dies könnte eine Erinnerung in Dankbarkeit, Traurigkeit oder sogar Zorn sein.

PHASE 6 – VERÄNDERUNG

Sprich nach dem Mysterium mit den Spielern darüber, ob sich die Teenager verändert haben oder aus der Erfahrung etwas Neues gelernt haben oder nicht. Jeder Spieler liest Motivation, Problem, Schande, Ikonischen Gegenstand, Anker sowie die Beziehungen seines Teenagers laut vor und ändert diese, wenn er mag. Meistens bleiben diese Aspekte unverändert, aber wenn der Spieler einen Aspekt seines Teenagers nicht mehr interessant genug findet oder wenn während des Mysteriums etwas passiert ist, das eine Veränderung sinnvoll erscheinen lässt, sollte er geändert werden. Falls der Teenager sein Problem gelöst hat, wählt er ein neues. Lass dich von den Ereignissen des Mysteriums inspirieren.

Zwischen den Mysterien werden alle Zustände geheilt. Wenn genügend Zeit vergangen ist, wird der Teenager ein Jahr älter. Ein Teenager, der seinen 20. Geburtstag erreicht, beginnt seinen nächsten Lebensabschnitt und lässt das Jugendalter hinter sich. Der Spieler erstellt dann einen neuen Teenager. Die Spieler dürfen zwischen zwei Mysterien auch damit aufhören, ihre derzeitigen Charaktere zu spielen und

stattdessen neue erstellen. Nach wie vor sollte es in der Gruppe jeden Archetyp idealerweise maximal einmal geben.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Nach dem Mysterium – oder der Sitzung, falls das Mysterium weitergeht – erhalten die Teenager Erfahrungspunkte (EP), mit denen die Spieler ihre Fertigkeitsstufen verbessern können. Lies der Gruppe die fünf Fragen vor (siehe unten) und lass die Spieler sie beantworten. Jeder Teenager erhält 1 EP für jede Frage, die er mit Ja beantworten kann. Eine Fertigkeit um 1 zu erhöhen, kostet 5 EP. Keine Fertigkeitsstufe darf weiter gesteigert werden als 5 und Teenager dürfen höchstens 10 EP aufsparen. EP dürfen nur vor oder nach einer Sitzung ausgegeben werden, niemals während des Spiels.

FRAGEN NACH ERFAHRUNG

1. Hast du an der Spielsitzung teilgenommen? (Jeder anwesende Teenager bekommt immer mindestens 1 EP.)
2. Musstest du aufgrund deines Problems oder deiner Beziehungen Ärger bewältigen?
3. Wurdest du Gebrochen und hast eine Narbe erlitten?
4. Hast du dich in Gefahr gebracht, um das Mysterium zu lösen?
5. Hast du etwas Neues gelernt? (Und was?)

NARBEN HEILEN

Wenn eine Teenagerin während einer Spielsitzung eine heldenhafte oder aufopfernde Tat vollbracht und sich dadurch in Gefahr gebracht hat oder wenn sie eine dramatische Alltagsszene erlebt hat, die ihr Verständnis von sich selbst und der Welt verändert hat, darf sie nach der Sitzung eine oder mehrere Narben heilen. Die Spieler können gemeinsam entscheiden, ob die Tat ausreicht, um dies zu rechtfertigen oder nicht.

Die Teenagerin kann nur Narben heilen, die akzeptiert wurden (siehe Seite 64), d. h. Narben, die bereits markiert und für einen automatischen Erfolg verwendet wurden.

DIE RICHTIGE ATMOSPHÄRE

Ein wichtiger Teil dieses Spiels ist die Atmosphäre, gleichgültig ob in gruseligen, unbeschwerten oder übernatürlichen Szenen. Verwende Simon Stålenhags Bilder als Inspiration. Spieler und SL erschaffen die Stimmung gemeinsam, indem sie Details, Ereignisse und Charaktere beschreiben – das Knarren der Dielen, während jemand durch das Spukhaus schleicht, wie sich die Sommersprossen deines kleinen Bruders aufhellen, als er dich anlächelt, den Sturzregen, der den Himmel verdunkelt. Ein Mysterium kann sich auf eine bestimmte Stimmung konzentrieren (Panik, Verfall, die Verzweiflung des Herbstes), während sich das nächste mit einer völlig anderen Stimmung beschäftigt – Wahnsinn, Freude, eine warme Sommerbrise.

ZEHN TIPPS, WIE DU FÜR ATMOSPHÄRE SORGEN KANNST

1. Mach es sofort. Wenn du die Atmosphäre gleich zu Anfang schaffst, bleibt sie allen im Gedächtnis und du brauchst dich später nicht zu wiederholen.
2. Nutze alle deine Sinne. Beschreibe, was die Teenager sehen, hören, riechen, schmecken und auf ihrer Haut fühlen.
3. Konzentriere dich auf (ein paar) Einzelheiten. Du brauchst nicht jedes einzelne Ding in einer Szene zu beschreiben, konzentriere dich stattdessen auf ein paar wichtige Details – die Neigung des Tisches durch ein schiefes Bein, den Geruch von Kaffee im Atem des Lehrers, Mamas Lachen oder die abgeplatzte rote Farbe auf den Krallen des Kampfbots.
4. Nutze das Wetter, die Jahreszeiten und Ereignisse in der Gemeinde. Regen und Dunkelheit machen eine Szene mysteriös und bedrohlich. Sengende Sonne und pochende Hitze können zu Klaustrophobie führen, wenn die Teenager zusammen mit einem unsichtbaren Mörder auf einer kleinen Insel gefangen sind. Das Stadtgespräch dreht sich um die jüngsten Entlassungen bei Krafta oder darum, dass eine bekannte Fernsehserie auf die Inseln kommt, um dort einige Folgen zu drehen.
5. Erzählt die Geschichte gemeinsam. Stelle den Spielern Fragen und lass sie beschreiben, wie die Dinge aussehen und sich anfühlen. Achte darauf, dass jeder die Gelegenheit hat, etwas beizutragen.
6. Nutze Vergleiche. Der Lastwagenfahrer sieht aus wie eine aufgedunsene Kröte. Der Himmel öffnet sich wie eine Wunde und blutroter Regen verdunkelt den Abend.
7. Menschen sind seltsam. Vielleicht liegt es am verseuchten Wasser, der Loop-Störung oder dem Verfall des Sozialstaats, doch es ist eine Tatsache, dass sich die Menschen auf den Inseln einige seltsame Verhaltensweisen angewöhnt haben. Die eine hat ihr Haus mit Vögeln vollgestopft, ein Nachbar redet mit Geistern und draußen im Wald kleidet sich ein alter Freund plötzlich in grelle Farben.
8. Erzeuge Kontraste zwischen dem Seltsamen und dem Normalen. Ein Mysterium, bei dem die ganze Zeit alles beängstigend oder deprimierend ist, wird schnell langweilig, dasselbe gilt auch für alle NSC, die sich das ganze Jahr über verrückt verhalten.
9. Die Erwachsenen sind müde, verloren und mit ihren eigenen Problemen beschäftigt. Sie haben weder die Zeit noch die Energie, sich auf die Teenager einzulassen, geschweige denn ihnen zu helfen.
10. Nutze die Erfahrungen aus deiner eigenen Jugend und der deiner Gruppe als Inspiration.

WAS GEHT IN DER EVAK VOR?

Auf den Inseln brodelt die Gerüchteküche, was in der Evakuierungszone vor sich geht. Leute reden von außerirdischen Bakterien im Wasser, das durch ein Dimensionsportal austritt, schrecklichen Monstern und Maschinenkrebs, der die Technologie der Menschen verzerrt und korrumpiert. Als SL kannst du entscheiden, wie viel davon wahr ist. Hier sind einige Optionen:

- Es ist alles wahr. Wissenschaftler haben tatsächlich einen Dimensionsriss zum fernen Planeten 51 Pegasi B geöffnet und die Loop-Tunnel mit extraterrestrischem Wasser überflutet, das in der Evak all die Monster hervorbringt. Außerirdische Bakterien infizieren Maschinen, seltsame Kreaturen nisten und vermehren sich und bringen völlig neue Formen von Hybridleben hervor – halb Fleisch, halb Stahl, halb Plastik. Verfolgen die Außerirdischen irgendwelche Absichten? Haben sie die Wasserversorgung absichtlich verseucht? Gibt es etwas, das sie davon abhält, die Evak zu verlassen?
- Krafta Corp hat die Tunnel geflutet, um die Bevölkerung aus dem Norden von Svartsjölandet zu vertreiben und seine illegalen biologischen Experimente an Menschen und Tieren zu vertuschen. Einige Testsubjekte sind entkommen und der Grund für die Gerüchte über Monster.
- Die Tunnel wurden geflutet, damit das Gravitron nicht explodiert. Nur Krafta-Mitarbeiter kennen den Zustand der Anlage. Sie könnte jeden Moment explodieren.
- In den Tunneln unter Nord-Svartsjölandet haben sich mehrere Dimensionsportale geöffnet, die es Kreaturen von überall aus Zeit und Raum ermöglichen, sich frei von und zu unserer Welt zu bewegen. Agenten der Regierung haben die Tunnel unter Wasser gesetzt, um eine vollständige Invasion zu verhindern, und versuchen nun, einen Weg zu finden, die Portale zu kontrollieren oder zu schließen. Der Maschinenkrebs ist eine Nebenwirkung einer biologischen Waffe, mit der die Regierung die außerirdischen Invasoren bekämpft.
- Nichts davon ist wahr. Die Überschwemmung war in Wirklichkeit nur ein Unfall. Der Maschinenkrebs und die außer Kontrolle geratenen Roboter werden durch die Nebenwirkungen einer neuen Art von Wachs verursacht, die von Krafta Corp verwendet wird, um das Nervensystem der Roboter zu schmieren.

NSC – MENSCHEN, KREATUREN UND MASCHINEN

In allen Mysterien kommen mehrere Nichtspielercharaktere (NSC) vor, die entweder versuchen, den Teenagern in die Quere zu kommen, sie um Hilfe bitten oder ihnen helfen. Bevölkere deine Mysterien mit einer Mischung aus normalen Leuten und Kreaturen, wie beispielsweise einem Ladenbesitzer, einem Lehrer, einem Fußballtrainer, einem Androiden und einem Monster aus der Evak. Die NSC aus den Mysterien in diesem Buch werden kurz mit Namen beschrieben, wie sie aussehen, wie sie sich verhalten, was sie wollen, welchen Ärger sie verursachen können und ob sie einen Hinweis haben. Versuche, jedem NSC ein auffälliges Detail zu verleihen, an dem die Spieler ihn wiedererkennen können – eine ungewöhnliche Augenfarbe, eine seltsame Redeweise, eine zerrissene Jacke. Einige NSC haben auch Sonderfähigkeiten – diese werden in Kapitel 5 genauer beschrieben.

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

GEGENSTÄNDE

Manchmal finden die Teenager Gegenstände, die so besonders sind, dass sie in bestimmten Situationen Bonuswürfel verleihen (siehe Kapitel 4). Der Bonus teilt den Spielern mit, dass der Gegenstand ein wichtiger Teil des Mysteriums und vielleicht sogar unerlässlich für den Erfolg der Gruppe ist. Um den Bonus eines Gegenstandes nutzen zu können, muss der Spieler beschreiben, wie der Gegenstand ihm in der aktuellen Situation nutzt. Alle Gegenstände verschwinden oder versagen zwischen Mysterien, sofern sie nicht zu einem Ikonischen Gegenstand gemacht werden.

BEISPIELE FÜR GEGENSTÄNDE

Gegenstand	Bonus
Hackerprogramm	+2
Jagdgewehr	+3
Unsichtbarkeitsserum	+1
Hund	+2
Luftkissen-Skateboard	+1

Sei vorsichtig, wenn du NSC mit Schusswaffen ausstattest, die gegen die Teenager eingesetzt werden können. Die Spieler fühlen sich dadurch möglicherweise gezwungen, ihre Teenager ebenfalls zu bewaffnen, und ehe

man sich versieht, verwandelt sich das Mysterium in ein Blutbad. Die Teenager sind keine Cops oder Superhelden, auch wenn sie sich großen Widrigkeiten entgegenstellen. Tödliche Gewalt und Mord sollten im Spiel stets extreme Ereignisse bleiben.

LÄNGERE MYSTERIEN UND KAMPAGNEN

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

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

In einer Kampagne sollten einige NSC und Schauplätze ab und zu wieder aufgegriffen werden, um das Gefühl zu erzeugen, dass die Geschichten miteinander verbunden sind. Es ist wichtig, dass die Handlungen der Teenager in einem Mysterium Auswirkungen auf das nächste haben. Eine Kampagne hat oft einen eindeutigen Antagonisten, jemanden, den die Teenager finden und aufhalten müssen, und der im Gegenzug versuchen wird, die Teenager aufzuhalten. Eine Kampagne kann eine Katastrophe oder einen Gegenspieler-Countdown haben, die/der sich über mehrere Mysterien erstreckt.

FORTGESCHRITTENE SL-TECHNIKEN

Es gibt zahlreiche Techniken, die dir dabei helfen, die Mysterien zu variieren und ihnen noch mehr Tiefe zu verleihen.

EINEN KEIM PLATZIEREN

Einen Keim zu platzieren, bedeutet, etwas geschehen zu lassen, das direkt oder indirekt auf ein späteres Ereignis hindeutet. Dies wird die Erzählung zusammenhalten und Wendungen und Überraschungen in der Handlung mit dem Rest der Geschichte im Einklang halten. Diese Technik wird oft zweimal genutzt, bevor das eigentlich angedeutete Ereignis schließlich eintritt. Wenn jemandes Mutter vom Schwarmbewusstsein übernommen wurde, lass sie in einer Szene etwas Seltsames sagen, in der nächsten seltsam handeln und mache erst dann offensichtlich, dass ihr Verstand gekapert wurde. Wenn jemandes Freundin beschlossen hat, mit einem der Teenager Schluss zu machen, muss sie zuerst aufhören, ans Telefon zu gehen, dann sich weigern, den Teenager in der Öffentlichkeit zu küssen, und schließlich sagen, dass sie über ihre Beziehung reden müssen.

HINTERGRUNDRAUSCHEN

Dieser Begriff beschreibt Ereignisse im Hintergrund, die möglicherweise mit dem Mysterium verbunden sind oder auch nicht. Die Gruppe des jährlichen Schulmusicals veranstaltet ein Vorsingen, ein Sturm verwüstet die Inseln, einige hochrangige Krafta-Mitarbeiter werden wegen Bestechung verhaftet. Diese Ereignisse werden zum Mittelpunkt des Stadtgesprächs oder von Artikeln in der Lokalzeitung. Ein Mysterium rund um Gier kann Hintergrundrauschen über einen Banker verwenden, der Geld veruntreut, oder über einen reichen Exzentriker, der sein Vermögen verschenkt, um den Armen zu helfen.

EINFÄRBEN

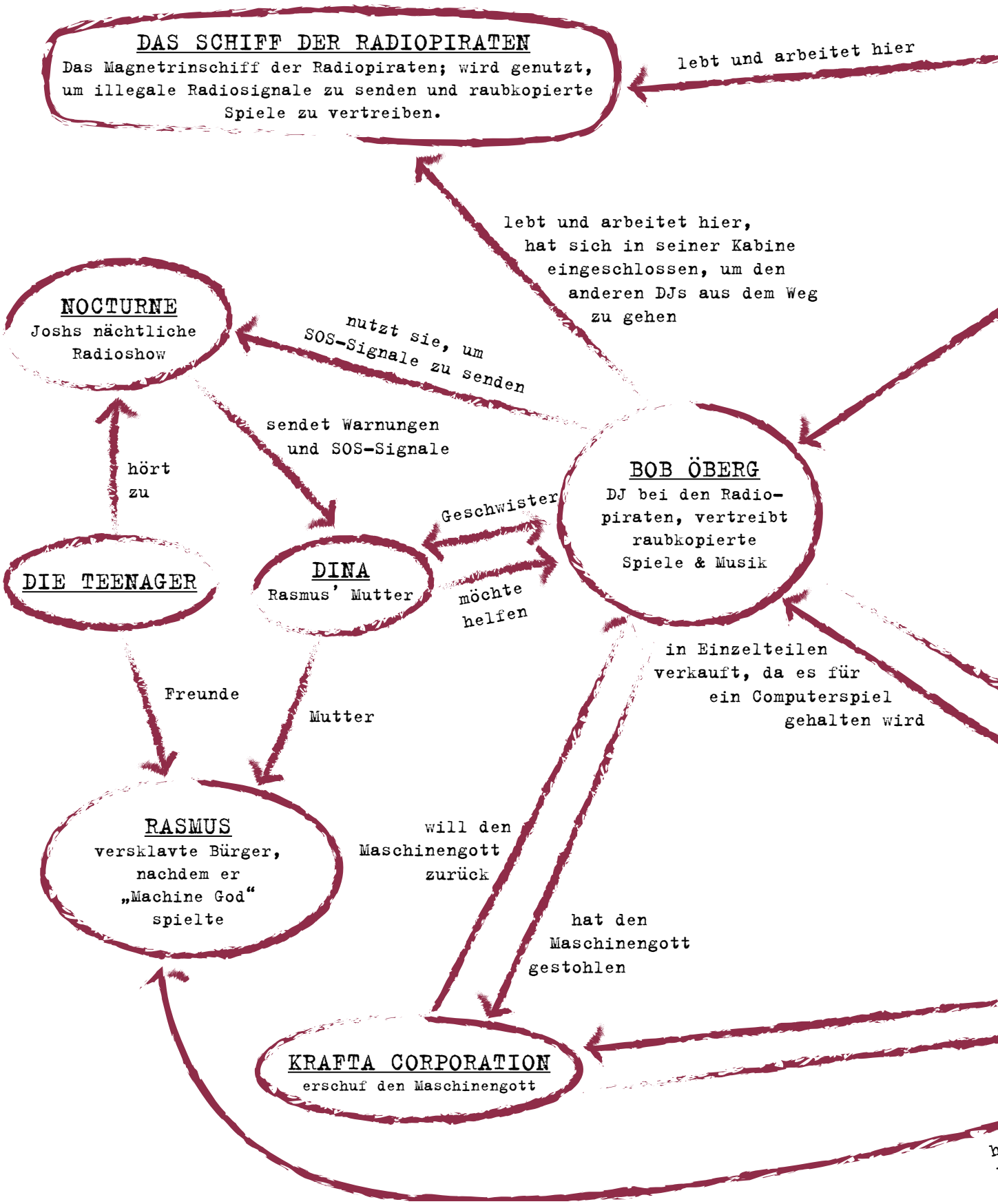
Das Mysterium kann Alltagsszenen „einfärben“ und sie auf die Themen ausrichten, mit denen sich das Mysterium im Kern beschäftigt. Wenn sich das Mysterium zum Beispiel um Sehnsucht dreht, könnte es eine Alltagsszene geben, in der jemandes jüngeres Geschwister

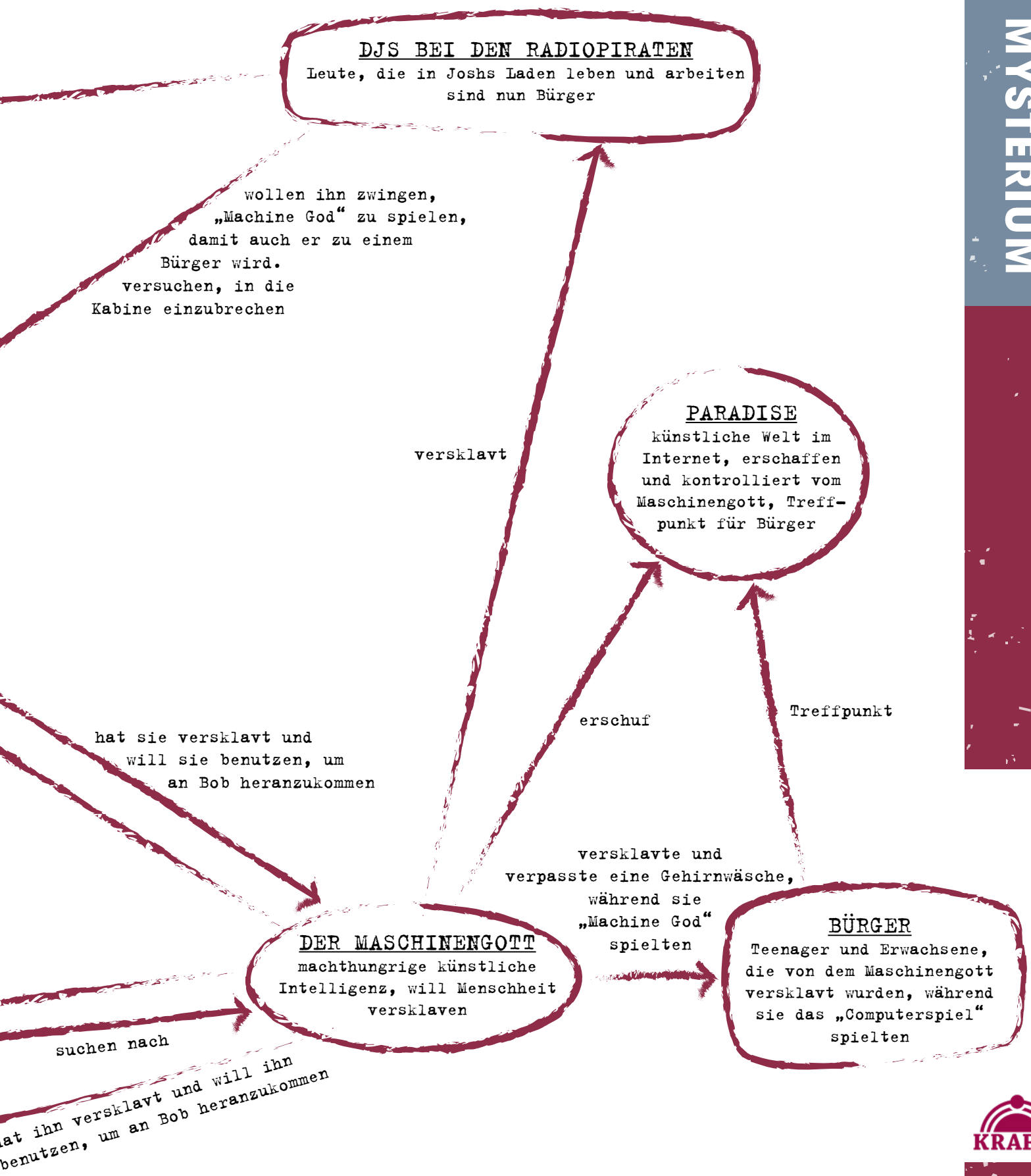
SCHANDE IN LÄNGEREN MYSTERIEN

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

KRAFTA

Mindmap des Mysteriums „Der Maschinengott"




DJS BEI DEN RADIOPIRATEN
Leute, die in Joshs Laden leben und arbeiten sind nun Bürger
wollen ihn zwingen, „Machine God“ zu spielen, damit auch er zu einem Bürger wird.
versuchen, in die Kabine einzubrechen
versklavt
PARADISE
künstliche Welt im Internet, erschaffen und kontrolliert vom Maschinengott, Treffpunkt für Bürger
hat sie versklavt und will sie benutzen, um an Bob heranzukommen
erschuf
Treffpunkt
versklavte und verpasste eine Gehirnwäsche, während sie „Machine God“ spielten
DER MASCHINENGOTT
machthungrige künstliche Intelligenz, will Menschheit versklaven
BÜRGER
Teenager und Erwachsene, die von dem Maschinengott versklavt wurden, während sie das „Computerspiel“ spielten
suchen nach
at ihn versklavt und will ihn
benutzen, um an Bob heranzukommen

von zu Hause ausreißt, um nicht zur Schule zu müssen, oder in der sich ein Elternteil scheiden lässt und die Inseln zusammen mit dem neuen Liebhaber verlassen will.

TRAUMSEQUENZEN

Eine Traumsequenz könnte ein Albtraum sein, der von einem NSC mit einer Traummaschine übertragen wird, oder bloß ein erzählerisches Mittel, mit dem die SL eine bestimmte Stimmung für die folgenden Szenen schaffen kann. Ein Teenager träumt, dass er von einem riesigen Hahn verfolgt wird, was die Konfrontation mit einem vogelähnlichen Roboter andeutet. Halte die Traumsequenzen kurz und lass die Spieler ihre Teenager im Traum kontrollieren, auch wenn du ein klares Bild davon hast, was passieren wird.

BEISPIEL

SL: *Du schließt deine Augen. Als du sie wieder öffnest, sitzt du auf einem Stuhl in einem schmutzigen, dunklen Zimmer. Draußen heult der Wind, der gesamte Raum scheint hin und her zu schwanken, als würdest du dich hoch oben in einem Turm befinden.*
Spieler 2 (Gustaf): *Ich sehe mich um und versuche aufzustehen.*
SL: *Die Dielen knarren unter deinen Füßen, als du aufstehst, und plötzlich schält sich eine Gestalt aus einer dunklen Ecke.*
Spieler 2: *Ich gehe auf die Gestalt zu. „Wer bist du?"*
SL: *Keine Antwort. Ein Lichtstrahl scheint durch das Fenster, möglicherweise von einem Auto, das draußen vorbeifährt. Du weißt tief in deinem Inneren, dass der Mann vor dir dein Vater ist, auch wenn er anders aussieht. Seine Kleidung ist zerrissen und er trägt eine Maske, die einen zerknitterten, lächelnden alten Mann darstellt. In der Hand hält er ein Messer.*
Spieler 2: *„Was hast du mit dem Messer vor, Papa?"*
SL: *Er hebt das Messer und rammt es sich in die Kehle, wieder und wieder.*

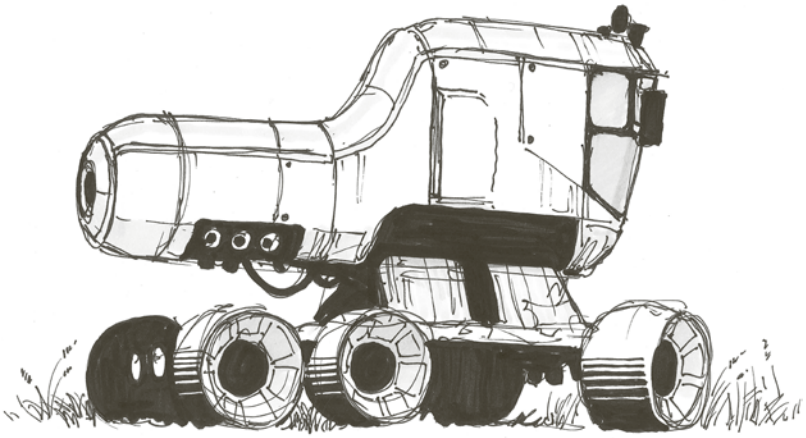
AUS DER SICHT EINES NSC

Gib den Spielern eine Szene, in der sie NSC spielen – Rentner, die zufällig Zeuge der Entführung des Lehrers durch die Agenten werden. Später im Mysterium treffen die Teenager auf genau diese Rentner. Wenn die Eltern der Teenager zu einem Krisengespräch mit dem Schulleiter eingeladen wurden, lass die Spieler für diese Szene die Eltern spielen. Es ist wichtig, dass du den Spielern deutlich machst, wie viel Freiheit sie in diesen Szenen haben. Manchmal erhalten sie absolute Kontrolle und können würfeln und das Mysterium beeinflussen, manchmal sind sie passive Zuschauer in einer festgelegten Szene.

HORROR

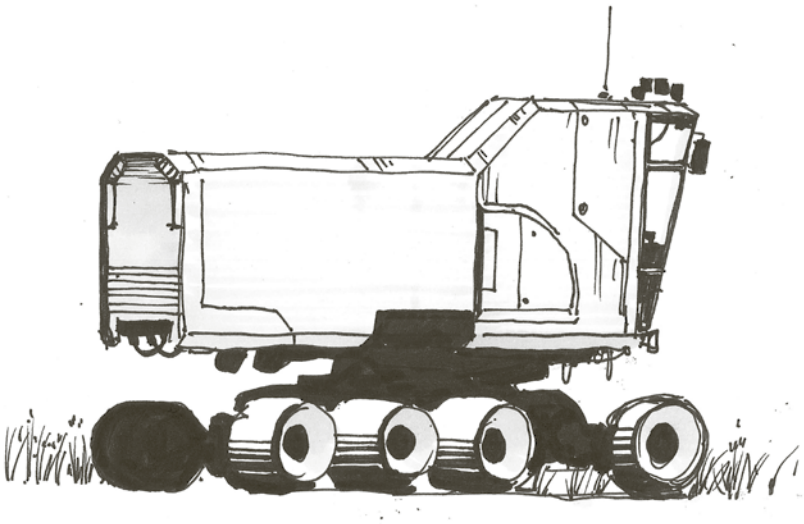
Wenn du den Horror-Aspekt in deinem Spiel betonen möchten, kannst du auf die folgenden Tipps zurückgreifen:

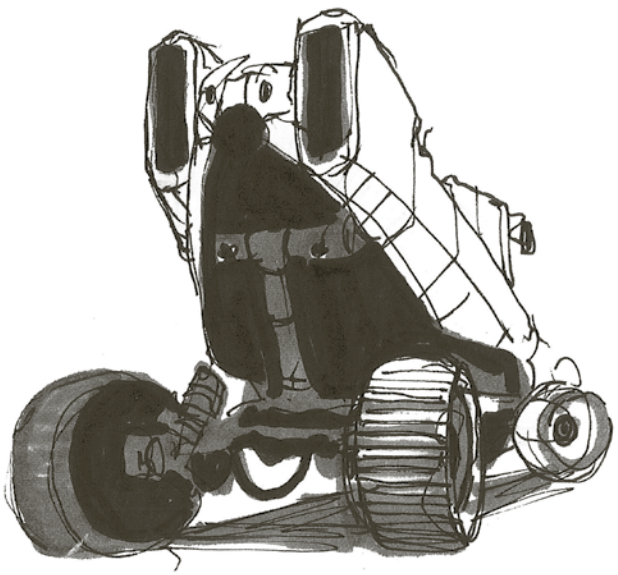
- **STIMMUNG AM TISCH:** Zünde Kerzen an und lass atmosphärische Musik laufen.
- **LASS LOS:** Stelle sicher, dass die Spieler wissen, dass du dich auf den Horror konzentrieren wirst. Sie müssen zulassen können, dass ihre Teenager sich fürchten und ihren Gefühlen nachgeben.
- **HEBE DIR DAS MONSTER BIS ZUM ENDE AUF:** In dem Moment, da die Teenager das Monster tatsächlich sehen, hört das Mysterium auf, unheimlich zu sein. Spanne sie auf die Folter und nutze ihre Vorfreude und Vorstellungskraft, um die Spannung aufzubauen.
- **ANDEUTUNGEN:** Baue Atmosphäre und Erwartung auf die Konfrontation auf. Wenn die Teenager später auf eine riesige insektenartige Kreatur treffen sollen, die in einem Labor gezüchtet wurde, etablierst du, dass dies ein Sommer mit ungewöhnlich vielen Insekten ist, die in der Luft herumschwirren. Die Teenager könnten etwa in fast jeder Szene Fliegen und Mücken wegwedeln müssen. Der Weg vor dem Haus, in dem sich die Kreatur versteckt, ist von umherkriechenden Kakerlaken bedeckt, die unter den Turnschuhen der Teenager zerquetscht werden. Versuche Schritt für Schritt, das Gefühl zu erzeugen, dass sich etwas Großes nähert.
- **KATZEN:** Horrorfilme verwenden oft die Trope von plötzlich hervorspringenden Katzen, um das Publikum mit einem falschen Schreckmoment zu täuschen. Wenn die Teenager erleichtert sind, dass es nur eine Katze ist, werden sie vielleicht unachtsam. Das ist der richtige Zeitpunkt, um zuzuschlagen.
- **SELTSAME MENSCHEN UND ORTE:** Gestalte Personen und Orte so, dass sie kauzig und seltsam wirken. Jemand redet auf merkwürdige Weise, die Dimensionen eines Hauses sind vollkommen falsch, irgendetwas stimmt eindeutig nicht.
- **ALLEIN UND OHNE AUSWEG:** Bringe die Teenager in Situationen, denen sie nicht entkommen können. Hilfe ist unmöglich zu erreichen. Wenn sie eine Party auf einer Insel abhalten, verschwindet ihr Boot. Wenn sie versuchen, die Polizei anzurufen, vernehmen sie aus dem Hörer nur ein verstörendes Grollen.
- **TRÄUME UND VISIONEN:** Lass die Teenager Vorahnungen darüber haben, was ihnen bevorsteht. Vielleicht sieht jemand immer wieder die gleiche Zahl. Vielleicht sehen sie nachts weiße Schatten über die Straße huschen.
- **GERÜCHE UND EINZELHEITEN:** Verstärke Details, wenn du eine Szene beschreibst. Am Tatort gibt es einen starken Zimtgeruch. Wenn die Teenager auf ein unbegreifliches Ungeheuer treffen, kannst du Wörter auslassen oder es auf zusammenhangslose Weise beschreiben. Vielleicht kann ein menschlicher Verstand nicht begreifen, was da vor ihnen steht?
- **FÄULNIS UND VERFALL:** Horrorfilme stellen nur allzu gern Ratten, Maden oder ekelhafte Wunden zur Schau.



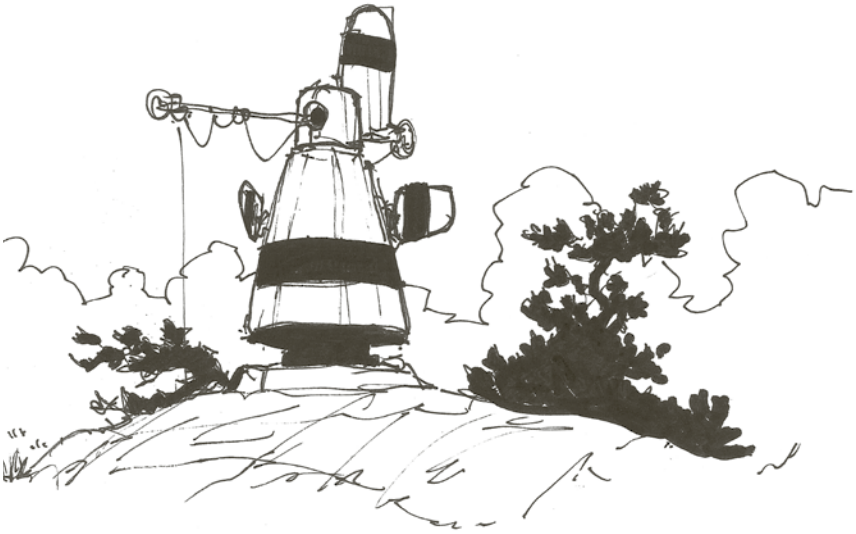
VECTRA SV4 M.2000: Der Vectra 2000 ist das neueste Geländefahrzeug, das von Krafta Corp auf den Mälarinseln eingesetzt wird. Viele halten es für einen fehlerhaften Entwurf, denn das Vehikel ist aufgrund der Härte seines Fahrgestells und des schlechten Wärmemanagements, das in regelmäßigen Abständen zu Ausfällen führt, unter Fahrern nicht sonderlich beliebt.

VECTRA CLIFFHOPPER M.80: Dieser alte und überholte Geländewagen wurde in den 70er Jahren entworfen und Ende der 80er Jahre offiziell außer Dienst gestellt. Aufgrund der Unbeliebtheit des M.2000 erlebte der Cliffhopper eine unerwartete Renaissance. Krafta hat eine Reihe von eingemotteten Einheiten erworben und umgerüstet, die nun als Arbeitstiere beim Loop-Projekt dienen.

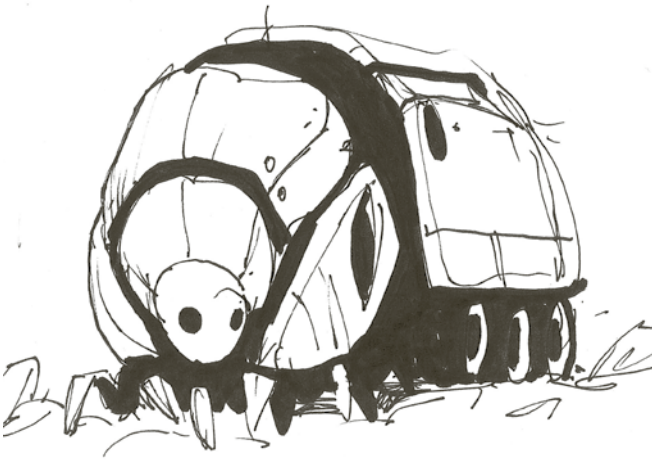




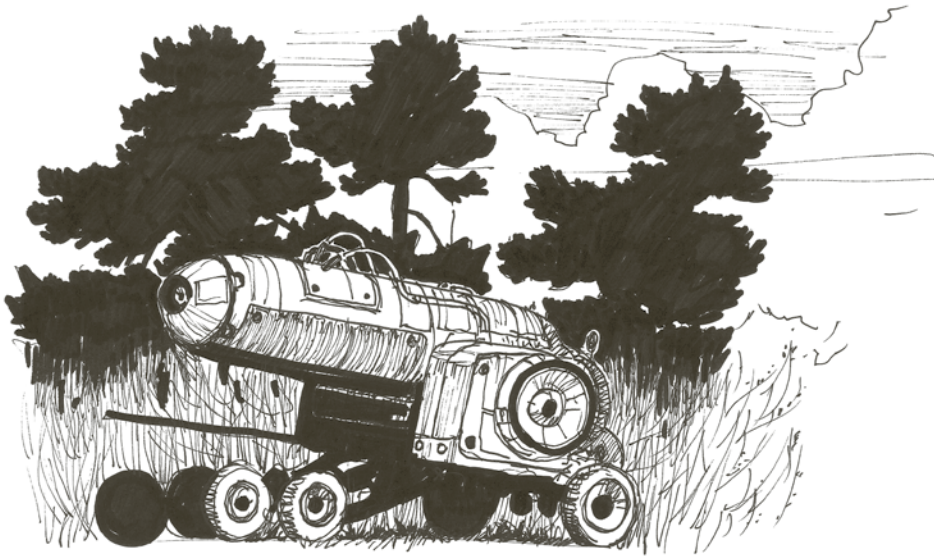
CORSAIR LIGTHNING: Dieses seltsame Exemplar ist Corsairs bisher einziges Design für Bodenfahrzeuge. Der Lightning ist ein leichtes, flinkes und sehr schnelles Transportfahrzeug mit einem sehr ausgeprägten erhöhten Rücken, was ihn unter geschwindigkeitsverrückten Teenagern in der Gegend zu einer beliebten Wahl macht.



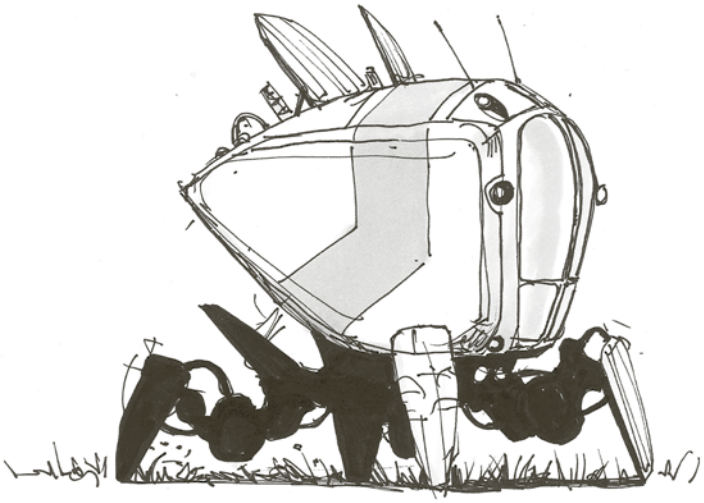
MALTEMANN BODENFORSCHUNGS-EINHEIT 14: **Die BFE-14 ist ein häufiger Anblick in der und um die Evakuierungszone auf den Mälarinseln und misst den Wasserstand und den Gehalt an toxischen Abfallprodukten im Erdreich.**



PAARHHUFER MX17: **Der ikonische MX17, von den Einheimischen „Der Hundertfüßer" genannt, ist ein seltener Anblick. Er ist ein mobiles Bodenforschungsfahrzeug mit genügend Platz für ein kleines Labor und die sichere Lagerung von Proben. Einige davon werden derzeit von Krafta Corp eingesetzt.**

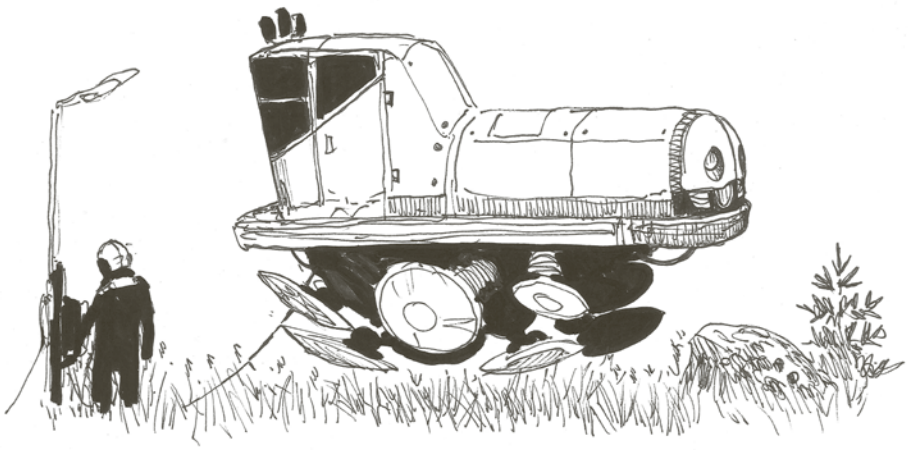


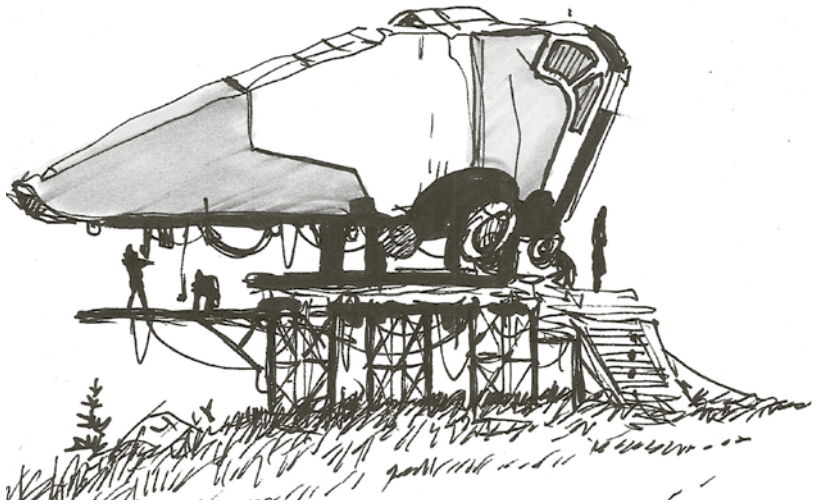
VECTRA SUPER-X: **Dieses Geländefahrzeug der neuesten Generation aus dem Hause Vectra befindet sich derzeit in einem späten Teststadium. Auf den Mälarinseln wurde eine einzelne Einheit entdeckt.**



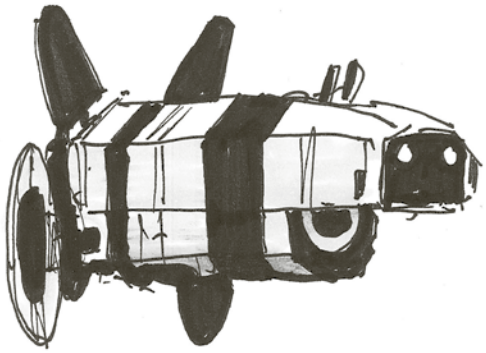
IWASAKA MS-88: **Dieses leichte Unterstützungsfahrzeug ist eine Weiterentwicklung von Iwasakas berühmtem Spinnenroboter-Design und wird von einem einzigen Fahrzeugführer bedient. Es wird häufig für Bodenuntersuchungen in den überfluteten Gebieten der Mälarinseln verwendet.**

LIEBER-ALTA LEICHTE WARTUNGSLOK 102: **Diese leichte Magnetrinzugmaschine wird sowohl von Krafta Corp als auch von anderen zivilen Unternehmen in der Region eingesetzt. Relativ billig, leistungsstark und zuverlässig, ist das Modell 102 ein Favorit unter Fahrzeugführern.**

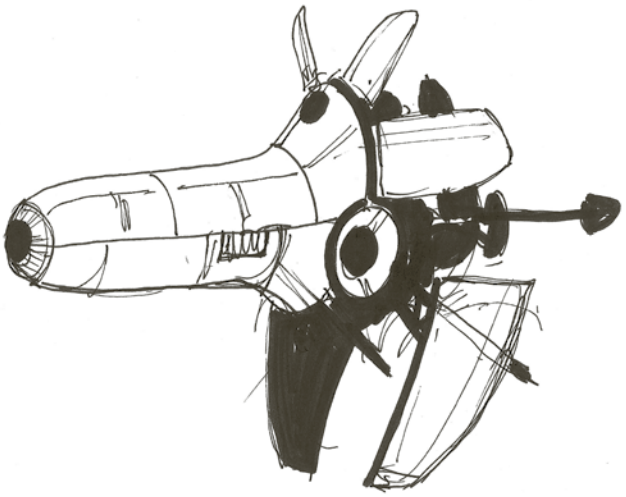




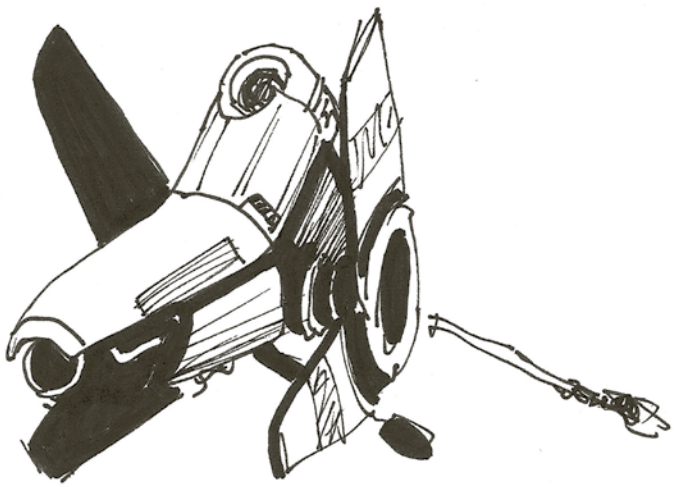
LIEBER-ALTA KABELWARTUNGSFAHRZEUG 13: **Das KWF-13 ist der Nachfolger des sehr beliebten KWF-12, das bei den Technikern von Riksenergi weit verbreitet war. Krafta Corp betreibt ein halbes Dutzend dieser Einheiten für Servicearbeiten.**



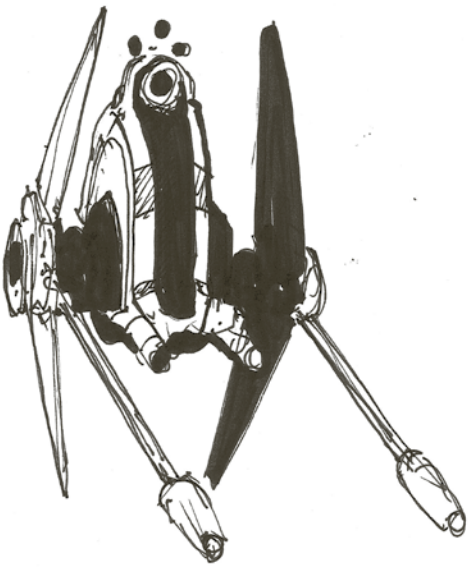
IWASAKA ÜBERWACHUNGSSONDE M.3550: **Die sperrige 3550 ist ein Entwurf aus den frühen 80er Jahren und wird von Krafta immer noch zur Überwachung abgelegener Gebiete der Inseln verwendet. Aufgrund seiner geringen Geschwindigkeit und veralteten Sensoren lässt sich die 3550 leicht täuschen, wenn man ihre Schwachstellen kennt.**



IWASAKA ÜBERWACHUNGSSONDE M.4550: **Ein häufiger Anblick rund um den Loop und die Evakuierungszone. Die 4550 ist ein zuverlässiges Arbeitstier und erfüllt ihre Überwachungsaufgaben souverän.**



IWASAKA ÜBERWACHUNGSSONDE M.6550: **Das neueste Modell aus Iwasakas erfolgreicher Reihe von Überwachungssonden. Diese ist mit LiDAR und Wärmesensoren ausgestattet, sodass es praktisch unmöglich ist, sich vor ihr zu verstecken.**



IWASAKA-HAGVIK PATROUILLENSONDE GETINGEN: **Gerüchten zufolge werden diese fortschrittlichen Patrouillensonden vom schwedischen Militär tief in der Evakuierungszone eingesetzt. Die Getingen wurde für den Militäreinsatz umgerüstet und ist mit zwei leichten 20-mm-Automatikkanonen ausgestattet.**

KAPITEL

07

GEMEINSAM GESCHICHTEN ERZÄHLEN 116

DAS MAGNETRINSCHIFF DER RADIOPIRATEN 117

DIE SUNSHINE-FARM 121

REHKITZ-WOHNWAGENSIEDLUNG [LITTLE DOE TRAILER PARK] 123

WISSENSCHAFT DER LIEBE 125

DER SERBISCHE SCHACHCLUB 127

KRAFTA

DIE MYSTERIEN-LANDSCHAFT

Eines Abends erzählte uns Lars beim Essen, dass sie einen Anruf wegen eines Unfalls mit einem Saab 900 in Österby erhalten hatten. Sie hatten das Auto umgestürzt in einem Graben gefunden, und die Zustände im Auto waren das Schlimmste, was Lars Ribbing in seinen fünfzehn Jahren als Polizist je gesehen hatte. Es war unmöglich zu erkennen, ob sich menschliche Überreste im Auto befanden, da der gesamte Innenraum voller undefinierbarem organischem Gewebe war. In Lars Ribbings eigenen Worten: „Es sah so aus, als hätte jemand einen Riesenkalmar ins Auto gepresst." Wir alle saßen schweigend da und stocherten in unserer Moussaka herum.

Einzelne Mysterien sind nicht die einzige Art, wie man *Things from the Flood* spielen kann – eine andere ist die Verwendung einer Mysterienlandschaft als Grundlage für deine Erzählung. Die Mysterienlandschaft ist eine offene Spielumgebung voller gefährlicher Schauplätze, Kreaturen und Roboter und Personen, in welcher sich die Teenager frei bewegen und alles erforschen können, wie es ihnen beliebt.

Es gibt keine übergreifende Wahrheit, welche die Geschichte in der Mysterienlandschaft antreibt – stattdessen prägen die Handlungen der Spieler den Verlauf des Spiels. Wenn du möchtest, kannst du auch die Mysterienlandschaft und ein oder mehrere Mysterien gleichzeitig leiten.

Die Grundbausteine der Mysterienlandschaft sind die Schauplätze, die über ihre Aufhänger mit den Teenagern verbunden sind. Verwende die Aufhänger, um die Teenager dafür zu interessieren, diesen oder jenen Schauplatz zu erforschen und zu versuchen, alles zu besiegen, was dort lauert. Du kannst entweder jeden Spieler einen oder zwei Aufhänger aus der Liste mit Aufhängern (siehe nächste Seite) auswählen lassen oder für sie entscheiden. Es ist meist eine gute Idee, mehr als einen Teenager mit demselben Schauplatz zu verknüpfen. Jeder Aufhänger beinhaltet eine Frage, die der Spieler beantworten und somit an der gemeinsamen Erzählung teilnehmen kann. Als SL hast du wie immer das letzte Wort.

Die Mysterienlandschaft ist ein lebendiger Ort, an dem ihr unbegrenzt spielen könnt. Mische die Szenen des Alltags, des Mysteriums und des Schauplatzes wie gewohnt, aber gib den Spielern mehr Raum, um ihre eigenen Szenen zu gestalten. Die Mysterienlandschaft hat kein festes Ende – sie setzt sich fort und entwickelt sich weiter, solange du sie mit neuen Schauplätzen, NSC und Ärger füllst. Wenn die Teenager einen Schauplatz erfolgreich bereinigt haben, ersetze alle damit verbundenen übrig gebliebenen Aufhänger durch neue.

BEISPIEL

Spielerin 4 (Sana): *Der einzige Aufhänger, den ich noch habe, ist der verbitterte Marineoffizier, und jetzt, wo das U-Boot gesunken ist, funktioniert der eigentlich nicht mehr, oder?*

SL: *Okay, wir besorgen dir einen neuen. Jemand hat dir von einem Bauern namens Tommy Wetterström erzählt, der sich in seiner Scheune im Süden von Munsö verkrochen hat und anscheinend an etwas herumtüftelt. Er bekommt seltsame Pakete aus Indonesien, nachts dringen merkwürdige Geräusche aus der Scheune und er war oben auf dem Dach und hat mit einer Taschenlampe Morsezeichen in den Himmel geblitzt. Wer hat dir von Tommy erzählt und was, glaubst du, baut er in seiner Scheune?*

Dieses Kapitel stellt eine Mysterienlandschaft vor. Es werden außerdem zwei verschiedene Möglichkeiten beschrieben, wie man in einer Mysterienlandschaft spielen kann: Kampagnenspiel und gemeinsames Erzählspiel.

AUFHÄNGER

Verteile die folgenden Ideen oder lasse die Spieler selbst wählen:

1. Rasmus [Brian], der in dieselbe Klasse geht wie du, erscheint nicht mehr zum Unterricht. Gerüchten zufolge ist seine Mutter verrückt geworden und hat ihn auf der Baustelle versteckt, auf der sie arbeitet. Es ist ihm wahrscheinlich gleichgültig, solange er seine Computerspiele spielen darf. In welcher Beziehung stehst du zu Rasmus [Brian]?
2. Eine Freundin von einem kleinen Bauernhof in Adelsö fragt, ob sie ein paar Nächte bei dir verbringen darf. Ihr Vater, „Witzbold" Dahlén [„Joker" Anderson], wurde letzte Woche von maskierten Männern zusammengeschlagen, und nachts schleichen sich seltsame Leute um ihr Haus herum. Wer ist diese Freundin?
3. Eine Frau namens Erika Kohult [Victoria Nash] hat Hunderte von E-Mails an Menschen auf den Inseln geschickt, in denen behauptet wird, dass ein Mörder auf Adelsö [am Boulder Beach] frei herumläuft. Du hast unlängst eine Kurzgeschichte von ihr gelesen. Worum ging es und was hältst du davon?
4. Eine deiner Freundinnen hat ein neues Spiel namens *Machine God III* in die Finger bekommen und ist seit einer Woche nicht mehr zur Schule gekommen. Wer ist deine Freundin und hat sie das schon einmal gemacht?
5. Du hast Gerüchte über eine Gruppe von Leuten gehört, die sich die „Radiopiraten" nennen und ein eigenes Magnetrinschiff haben, auf dem sie ein LAN-Turnier für ein Spiel veranstalten wollen, das noch nicht einmal veröffentlicht wurde. Wer hat dir davon erzählt und warum hast du dabei kein gutes Gefühl?
6. Eine Freundin von dir taucht mitten in der Nacht bei dir zu Hause auf. Ihr Gang und ihre Redeweise sind irgendwie merkwürdig. Sie sagt, sie sei aus der Sklaverei auf der „Farm" geflohen und bittet dich, sie zu beschützen. Wer ist sie?
7. Jemand radelt nachts mit einem großen Sender in einem schwarzen Rucksack durch die Gemeinde. An wessen Haus ist die Person in den letzten paar Nächten vorbeigekommen?
8. Du wurdest eingeladen, an einem Schachturnier im serbischen Schachclub in Adelsö [Red Mountain] teilzunehmen, aber du hast gehört, dass es im Club zwischen den Serben, den Kroaten und den Bosniern Konflikte gegeben hat. Wer hat dich eingeladen?
9. Eine Frau rennt mitten am Tag in ein Geschäft in Stenhamra und ruft um Hilfe. Ihr Name ist Yvonne Dahlén [Mary Anderson] und sie behauptet, dass „Schläger" sie verfolgen und versuchen, sie und ihren Ehemann dazu zu bringen, ihren Bauernhof auf Adelsö zu verkaufen. Sie bittet dich um Hilfe, denn sie befürchtet, dass sie angegriffen werden könnte, wenn sie allein nach Hause geht. Was hat sie an sich, dass du sie magst?
10. Vor Kurzem kamen Flüchtlinge aus dem Balkankrieg nach Adelsö [Red Mountain]. Einige sagen, sie seien Soldaten. Gestern hast du zwei von ihnen in einem Boot gesehen, beide hatten Gewehre. Wer behauptet, jemanden gesehen zu haben, der eine Leiche in den See geworfen hat?
11. Eine deiner eitelsten Freundinnen behauptet, dass Krabben nachts zu ihrem Schlafzimmerfenster hinaufklettern. Wer ist diese Freundin?
12. Du hast den Videoclip einer Frau heruntergeladen, wie sie rassistische Beschimpfungen auf Serbisch an die Wand einer Scheune sprüht. Wie kannst du dir so sicher sein, dass das Video auf Adelsö [Red Mountain] gedreht wurde, und welcher deiner Freunde hat eine Hütte in der Nähe??
13. In der Schule geht ein Video rum, in dem eine Leiche in einem Steinbruch zu sehen ist. Die Leute sagen, es sei echt und dass es in Adelsö [am Boulder Beach] aufgenommen wurde. Wie hast du reagiert, als du es zum ersten Mal gesehen hast?
14. Du hast vor Kurzem Bekanntschaft mit einem Sozialarbeiter namens Knut Alhlund [Joey Baker] gemacht, der etwas zurückgezogen zu leben scheint. Was war der Grund, weshalb ihr euch miteinander angefreundet habt?

15. Du hast im Teenie-Magazin *Alright* gelesen, dass die Seifenoper *Wissenschaft der Liebe* auf Nord-Munsö drehen wird. Vor nicht allzu langer Zeit wurden der Hauptdarstellerin eines Nachts in ihrem Hotel die Augen ausgestochen. Die Polizei fand keine Hinweise auf gewaltsames Eindringen in ihr Zimmer und der Artikel deutet an, dass sie den Verstand verloren habe. Sie wurde durch Samira Haddad ersetzt, bekannt aus *Die Mall* und *Liebe à La Carte*. Welcher deiner Freunde arbeitet als Komparse am Set?

DIE KARTE DER MYSTERIENLANDSCHAFT

Die Karte der Mysterienlandschaft zeigt alle Schauplätze, die Spieler sollten sie während des Spiels zur Hand haben. Es gibt zwei verschiedene Karten – eine für den schwedischen Loop und eine für sein US-amerikanisches Gegenstück. Die Karten können auch von unserer Website heruntergeladen werden.

IN DER MYSTERIENLANDSCHAFT SPIELEN

Die Mysterienlandschaft eignet sich am besten, wenn das Spiel über mehrere Sitzungen gespielt wird. Die Hauptaufgabe der SL besteht darin, den Überblick über das Geschehen in der Spielwelt zu behalten und Aufhänger, Ärger und Countdowns zum richtigen Zeitpunkt zu nutzen. Da es schwieriger ist, sich auf diese Art des Spiels vorzubereiten, musst du dich als SL stärker auf Improvisation verlassen und auf die Ideen der Spieler reagieren. Stelle dich darauf ein, ein Spiel zu leiten, bei dem du weniger Kontrolle über die Geschichte hast. Streue neue Schauplätze, NSC, Hinweise und Ärger spontan ein, wenn du sie brauchst oder es passend erscheint. Frage die Spieler nach Vorschlägen und baue auf ihren bisherigen Handlungen auf. Der offensichtlichste Weg ist meistens der beste. Lass die Spieler auf **KONTAKT** und **BEGREIFEN** würfeln, sollten sie das Gefühl haben, nicht weiterzuwissen.

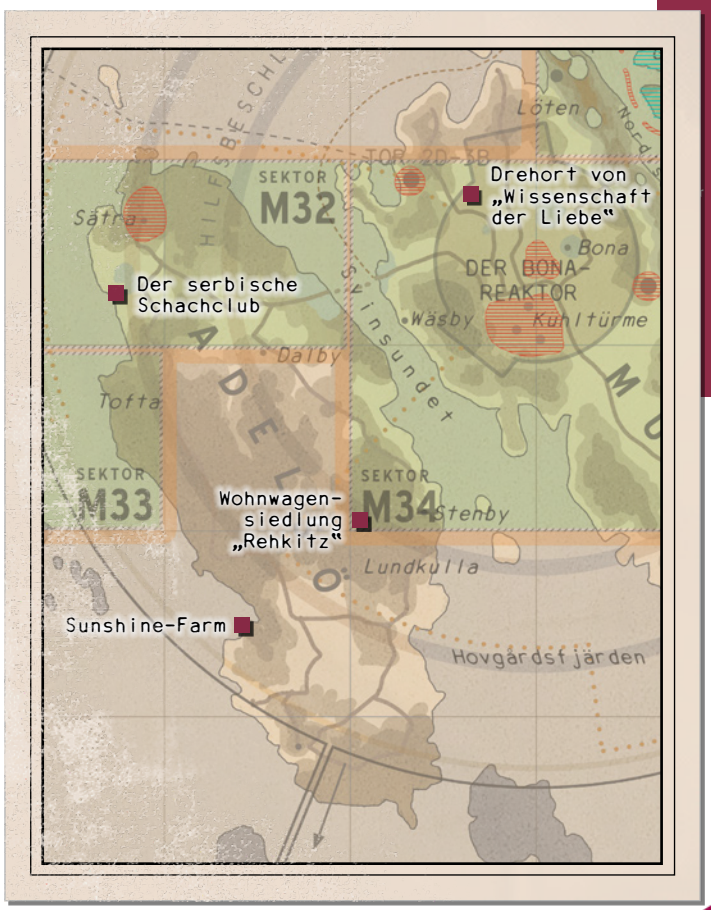
Wenn die Teenager Interesse an einem Schauplatz zeigen, starte den entsprechenden Countdown. Wenn sie trödeln oder das Interesse verlieren, kannst du den fortschreitenden Countdown nutzen, um sie anzutreiben und auf die Spur zurückzuführen. Verwende alte Standorte und NSC wieder und lass deine NSC während des Spiels neue Beziehungen zueinander aufbauen. Deine NSC können ihre eigenen Absichten weiterhin verfolgen, während die Spieler anderswo unterwegs sind.

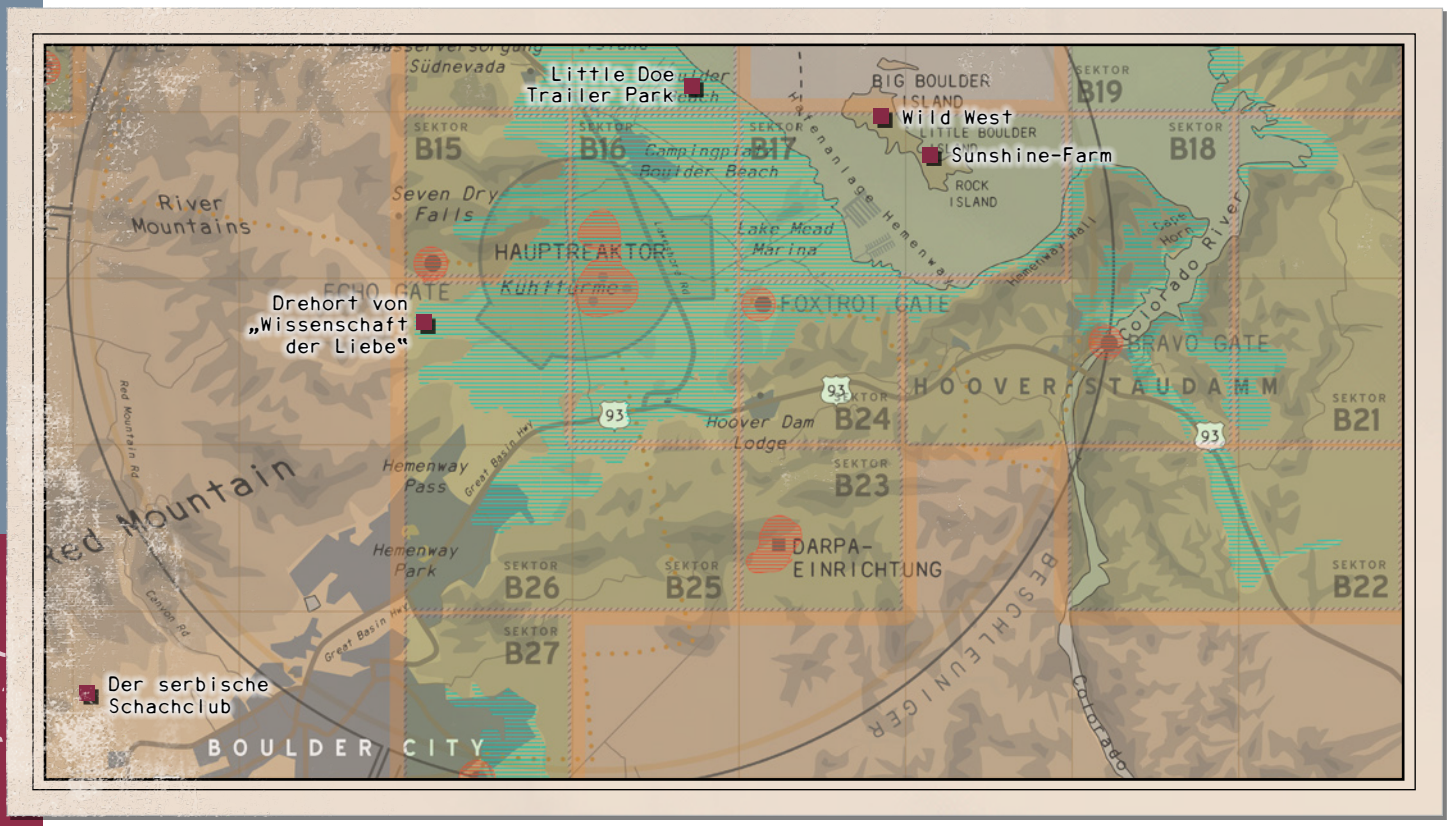
In der Mysterienlandschaft können die Teenager ihre Schande einmal pro Sitzung einsetzen, und ihre gewöhnlichen Gegenstände verschwinden nur, wenn du entscheidest, dass es zur Geschichte passt, beispielsweise nach den Sommerferien oder wenn sie an einem wichtigen Schauplatz gefährlichen Ärger überwunden haben. Verteile am Ende jeder Sitzung EP und lasse die Spieler Motivationen, Ikonische Gegenstände, Probleme, Anker, Schande, Beziehungen oder Gruppenspannungen ändern, wenn sie möchten.

KAMPAGNENSPIEL

Die erste Möglichkeit, die Mysterienlandschaft zu spielen, ist, eine Reihe von Schauplätzen mit einer Kampagne über eine gemeinsame Wahrheit zu verbinden. Die Schauplätze können mehr oder weniger offensichtlich miteinander verknüpft werden. Es ist Aufgabe der Teenager, herauszufinden, wie alles zusammenhängt. Wähle einen Schauplatz für die finale Konfrontation und hebe dir ihre Aufhänger bis ganz zum Schluss auf. Die anderen Schauplätze können in beliebiger Reihenfolge gespielt werden.

Erstelle drei oder mehr Hinweise und verstecke sie auf der Karte. Die Hinweise sollten den Teenagern genug von der Wahrheit zeigen, um sie zur endgültigen Konfrontation zu leiten.





ROBOTER UND RAGNARÖK

Die finale Konfrontation von „Roboter und Ragnarök“ findet auf der Sunshine-Farm statt (siehe Seite 121). Judith Sunshine Jaxxson hat beschlossen, Adelsö [Big Boulder Island] zu kaufen, menschlich aussehende Androiden zu konstruieren und einen Themenpark namens „Wikingerland“ zu errichten. Alles im Park soll so sein, wie es in der Wikingerzeit war: die Häuser, die Waffen, Essen und Getränke und Religion. Die Androiden im Park werden glauben, dass sie Menschen sind, die während dieser Zeit leben. Reiche Touristen besuchen dann den Park als nordische Götter in menschlicher Gestalt (Freyja, Thor, Odin, Skadi, Loki usw.), um die Androiden nach Belieben zu behandeln. Die Roboter können weder Menschen Schaden zufügen noch das Wikingerland verlassen.

KRAFTA

Die Hinweise könnten ihnen zeigen:

- Wie man den letzten Schauplatz erreicht.
- Wie man den Ärger am letzten Schauplatz überwindet.
- Wichtige Fakten über die Wahrheit.
- Mit wem man sich vor der Konfrontation verbünden sollte.
- Ein Puzzleteil, das zum letzten Schauplatz führt, z. B. Teile einer Karte.

Das Kampagnenspiel kann mehrere verschiedene Countdowns umfassen, die sich auf verschiedene Schauplätze und NSC beziehen, aber normalerweise nur einen Katastrophen-Countdown.

Auf den folgenden Seiten findest du immer wieder Notizen (wie die links) mit Angaben zu der beispielhaften Kampagne „Roboter und Ragnarök“, mit der du die Schauplätze in diesem Kapitel verknüpfen kannst. Jede Beschreibung eines Schauplatzes stellt eine mögliche Verbindung zur Kampagne vor.

DIE WAHRHEIT

Das Wikingerland ist noch lange nicht fertig. Sunshine kontrolliert nur Teile der Insel, und die Androiden sind noch im Experimentierstadium. Eine kleine Anlage auf einem Feld beherbergt den ersten Prototyp des Parks, in dem einige der vielversprechenderen Androidenmodelle leben. Die Roboter sind noch nicht intelligent, können aber Intelligenz und

Bewusstsein ziemlich gut nachahmen. Einige der Androiden haben jedoch selbst eine rudimentäre KI entwickelt und ein geheimes Glaubenssystem um ein mythisches Paradies nach dem Tod aufgebaut, das sie das Stockholm [Las Vegas] nennen. Um das Stockholm zu erreichen, muss man das Große Wasser überqueren und die Albtraumreiche von Mun-Ö und Schwarzland überwinden. Einige der Roboter glauben, dass das Stockholm auch im Diesseits erreichbar ist.

Ein konkurrierendes Unternehmen, Timetraveler, hat das Wikingerland infiltriert, um es zu sabotieren. Es hat auf Adelsö furchterregende und gefährliche Roboter losgelassen, die aussehen, als stammten sie von der Sunshine-Farm. Timetraveler will, dass Sunshine wegen der Verbrechen der außer Kontrolle geratenen Roboter angeklagt wird, um sie zu zwingen, ihnen das Wikingerland zu verkaufen, um ihre Geldstrafen zu zahlen. Die falschen Wikingerland-Roboter haben schwarze Tentakel, die aus pochenden, wulstigen Körpern herausragen, Tintenfischaugen und riesige Zangen. Sie zischen und heulen und bewegen sich nur nachts umher. Sie sind so programmiert, dass sie einsame Menschen suchen und attackieren.

Trotz all des Lobes, das Judith „Sunshine“ Jaxxson von den lokalen Medien erhalten hat, ist sie zu einer Person von besonderem Interesse für die Geheimdienste geworden, die vermuten, dass die Sunshine-Farm eine Fassade für andere Aktivitäten ist. Sie haben ihre Agentin Elvira Matsson [Emily Smith] als Pia Enemark [Rachel Clark], eine Programmiererin, auf der Farm eingeschleust. Elvira/Pia hat Beweise für das gefunden, was Sunshine plant, und dass sie ihre Angestellten in den Teilen von Adelsö, die sie jetzt besitzt, belogen, bedroht und getötet hat. Elvira/Pia [Emily/Rachel] weiß, dass ihre Arbeitgeber die Farm und das Wikingerland schließen und die Roboter zerstören oder beschlagnahmen werden, wenn sie über ihre Funde berichtet. Dies stellt jedoch ein Dilemma für Elvira/Pia dar, da sie sich in den Roboter Kraka im Park verliebt hat.

Um die Sache noch interessanter zu machen, hat einer der Sicherheitsbeamten des Kollektivs, Harold Steiner, festgestellt, dass Sunshine seine Kollegen manipuliert hat, um loyal zu bleiben. Als er versuchte, die anderen dazu zu überreden, sich gegen Sunshine zu wenden, wurde er eingesperrt. Harold hat einen Fluchtplan und beabsichtigt, jemanden zu finden, der ihm helfen kann, Sunshine-Farm zu Fall zu bringen.

HINWEISE

Platziere die Hinweise in der Mysterienlandschaft, um den Teenagern das Gefühl zu geben, dass sie etwas Großem auf der Spur sind. Verwende Hinweise, Aufhänger und Countdowns, um ihre Aufmerksamkeit auf die Sunshine-Farm zu lenken, wenn sich die Kampagne ihrem Finale nähert. Die Hinweise sind:

- Die Teenager finden ein Stück eines humanoiden Roboters, einen Arm oder eine Hand. Das Körperteil trägt Kleidung oder Schmuck aus der Wikingerzeit, der aussieht, als wäre er erst vor Kurzem hergestellt worden.
- Die Teenager finden ein paar Seiten aus einem Ordner mit Material über nordische Götter und Anweisungen, wie die „Gäste“ die Rolle der Götter übernehmen und sich die „Gastgeber“ zu Willen machen können. Die Seiten zeigen auch Zeichnungen von Waffen und Kleidung, einige Handlungsstränge für den Park und einen detaillierten Finanzplan, in dem reiche Touristen viel Geld im Wikingerland ausgeben.
- Die Teenager finden auf Adelsö aufgenommene Fotos, die das Wikingerland und seine Bewohner zeigen. Zwischen den Robotern in Leder mit ihren gehörnten Helmen lächeln zwei Männer in Anzügen ungelenk in die Kamera.

AUFHÄNGER

- Du belauschst in der Bibliothek zufällig ein Gespräch zwischen einem Mann und einer Frau, die sich heimlich treffen, um Dokumente auszutauschen. Sie sprechen von einem großen Projekt auf Adelsö mit einem potenziellen Sicherheitsrisiko. Die Frau argumentiert, dass sie die Kavallerie zurückhalten sollten, bis sie mehr wissen. Nachdem der Mann gegangen ist, geht die Frau – die er Elvira [Emily] genannt hat – zu einer Telefonzelle und ruft ihre Mutter an. Sie weint, dass sie sich verliebt und ihren Arbeitgeber wegen etwas Schrecklichem belogen hat. Von wo erkennst du den Mann wieder, mit dem sich Elvira getroffen hat?
- Eine Freundin von dir kann dir einen Zeitarbeitsplatz auf der Sunshine-Farm im Süden von Adelsö besorgen, aber sie warnt dich davor, Fragen nach der „Schwarzen Perle“ zu stellen. Sie sagt, dass ein Mann, der versuchte, sich an den Kameras vorbei zu schleichen, von den Wachen zu Brei geschlagen wurde. Wer ist diese Freundin?
- Ein Freund von dir sagt, dass Monster Adelsö durchstreifen. Wer ist dieser Freund?

COUNTDOWNS UND KATASTROPHE

Die Kampagne enthält mehrere Countdowns, die du verwenden kannst, wie du es für passend hältst. Die nicht mit der Kampagne verknüpften Schauplatz-Countdowns können ebenfalls verwendet werden.

KATASTROPHE

Das Wikingerland öffnet für wohlhabende Touristen und unter gewaltiger Medienaufmerksamkeit. Nach ein paar erfolgreichen Tagen breitet sich unter den Robotern ein Virus aus, der sie wütend macht und etwa dreißig

HAUPT-COUNTDOWN

1. Das Wikingerland wird auf das Doppelte seiner ursprünglichen Größe erweitert und eine große Anzahl neuer Roboter hinzugefügt. Drei der Roboter fahren mit einem Langschiff auf den Mälarsee und landen im Zentrum von Stenhamra, wo sie mit einer Bande einheimischer Kinder in Streit geraten. Als die Roboter ihre Waffen ziehen, tauchen Wachen aus dem Kollektiv auf und holen sie zurück. Durch ihre Kontakte gelingt es Sunshine, die Medien und die Regierung davon zu überzeugen, dass es nur eine Gruppe von LARPern war, die etwas übers Ziel hinausgeschossen sind.
2. Sunshine führt Asatru als die allgemeine Religion im Wikingerland ein. Eine junge Amateurfotografin, Sandra Tingsek [Sandra Hall], ist mit dem Kanu unterwegs, als sie eine Gruppe von Robotern entdeckt, die Tiere und Sklaven opfern und in an die Krone einer großen Eiche hängen. Sie macht Fotos davon und verbreitet sie an ihre Freunde. Bald gehen Gerüchte von einem Kult auf Adelsö um.
3. Sunshine bereitet das Wikingerland auf die Eröffnung vor. Eine ausgewählte Gruppe von Journalisten darf am Abend vor der Eröffnung an einer Führung durch den Park teilnehmen. Gerade als die Reporter eintreffen, entdecken die Wachen Sandra Tingsek und eine Gruppe ihrer Freunde, die gekommen sind, um den „Kult“ zu untersuchen und mitten im Wikingerland gelandet sind. Sunshine befiehlt ihren Wachen, die Teenager zu töten und es wie einen Unfall aussehen zu lassen. Am nächsten Morgen entdeckt ein Fischer die Leichen der Jugendlichen sowie ein Boot, das auf einer kleinen Insel nördlich von Munsö vor Anker liegt. Sie scheinen trotz der heftigen Wellen schwimmen gegangen und ertrunken zu sein. Die Wachen haben allerdings nicht Sandras Kamera gefunden, auf der sich Bilder aus dem Park finden.

KRAFTA

Gäste und Angestellte töten und verstümmeln lässt. Das Wikingerland wird geschlossen und Sunshine Jaxxson wegen Mordes verhaftet.

GEGENSPIELER-COUNTDOWN

Sobald die Teenager anfangen, das Wikingerland zu untersuchen, werden Sunshine und das Kollektiv versuchen, sie zu vertreiben.

1. Das Kollektiv macht Hausbesuche bei den Eltern der Teenager und legt falsche Geheimdienstausweise vor. Sie behaupten, die Teenager seien in Regierungseigentum eingedrungen, um Verschlusssachen zu stehlen und drohen mit rechtlichen Schritten.
2. Das Kollektiv lässt jemanden im Umfeld der Teenager zusammenschlagen und fordert das Opfer auf, den Unruhestiftern auszurichten, dass es beim nächsten Mal viel schlimmer werden wird.
3. Das Kollektiv platziert Drogen in den Zimmern der Teenager oder ihren Schließfächern in der Schule und gibt der Polizei einen Tipp.

COUNTDOWN FÜR DIE TIMETRAVELER-ROBOTER

1. Ein Teenager aus dem Ort wird von Robotern durch den Wald auf Adelsö verfolgt. Er filmt sie mit seiner Kamera. Das dunkle, körnige Filmmaterial lässt bald Gerüchte über Monster im Wald um sich greifen.
2. Einer der Roboter attackiert und tötet einen einsamen Camper auf Adelsö. Die Leiche wird zwei Tage später auf Munsö angespült und sieht aus wie das Opfer eines Hai-Angriffs.
3. Eine Familie macht ihr Boot auf Adelsö fest. Die Eltern gehen spazieren, nachdem die Kinder eingeschlafen sind, und werden von einem der Roboter angegriffen und getötet. Die traumatisierten Kinder werden am nächsten Tag gefunden und sagen, dass sie mitten in der Nacht durch die Schreie ihrer Eltern geweckt wurden.

COUNTDOWN FÜR AGENTIN ELVIRA UND KRAKA DEN ANDROIDEN

4. Elvira [Emily] ändert Krakas Code, wodurch sie das Wikingerland verlassen kann und außerdem den Anschein von freiem Willen erhält. Sie schmuggelt Kraka nach Stenhamra und sie verbringen ein Wochenende in einem Hotel. Eines Nachts verlässt Kraka das Hotel und trifft sich mit ein paar einheimischen Teenagern, die am Kiosk rumhängen.
5. Kraka „infiziert“ eine Gruppe anderer Roboter mit ihrem neuen Code. Gemeinsam bitten sie Elvira, ihnen zu helfen, nach Stockholm zu gelangen. Elvira bringt sie nach Stenhamra, wo sie trotz ihrer Proteste losziehen,

um sich mit Menschen zu treffen. Kraka begegnet Jonas Hed [Nick Roberts] (siehe das Mysterium „Die Hässlichkeit“), der sie ermutigt, sich aus ihrem Gefängnis zu befreien. Elvira schafft es, die Roboter zurück ins Wikingerland zu bringen, ohne entdeckt zu werden.

6. Kraka schart eine Gefolgschaft um sich, schwört öffentlich Asatru ab und verkündet stattdessen, eine Prophetin des Einen Gottes zu sein, der die Bewohner des Wikingerlands aus der Knechtschaft führen wird. Zwischen heidnischen Robotern und Krakas Anhängern entbrennt ein Kampf. Der Konflikt gerät außer Kontrolle und Elviras Änderungen an Krakas Code ermöglichen es bald allen Robotern, das Wikingerland zu verlassen. Der Konflikt breitet sich über Adelsö aus. Das Kollektiv macht Jagd auf die Roboter, was zu blutigen Zusammenstößen führt.

BOULDER CITY: ROBOTER UND RAGNARÖK

Wenn „Roboter und Ragnarök“ in Boulder City angesiedelt ist, könnte der Name des Themenparks stattdessen „Wild West“ lauten und die Wikinger könnten Cowboys und amerikanische Ureinwohner sein. Verorte den Park auf Big Boulder Island.

KRAFTA

COUNTDOWN FÜR DAS KOLLEKTIV

1. Der ehemalige Wachmann Harold Steiner wirft das Joch des Kollektivs ab, wird aber während seiner Flucht angeschossen. Es gelingt ihm, sich in den Garten eines der Teenager zu schleppen, wo er das Bewusstsein verliert. Das Kollektiv beginnt nach ihm zu suchen.
2. Harold versucht, die Teenager dazu zu bringen, ihm zu helfen, den Chirurgen in Stockholm zu finden, der die Emotionsverstärker in das Gehirn der Sicherheitskräfte implantiert hat, und Beweise dafür zu finden. Wenn die Teenager ihn nicht begleiten, geht er allein und wird vom Kollektiv gefangen. Wenn sie ihm helfen, werden sie vom Kollektiv abgefangen.
3. Das Kollektiv unterzieht Harold einem weiteren Eingriff. Sein Emotionsverstärker wird repariert und er wird wieder zu einem treuen Untertanen.

JUDITH „SUNSHINE" JAXXSON

„Ich habe die dunkle Seite der Menschheit gesehen, ich habe vor nichts länger Angst."

Sunshine war eine Kinderarbeiterin in einer Spielzeugfabrik in einem Land, das vom Westen für Billigproduktion ausgebeutet wurde. Sie arbeitete von morgens bis abends in einem winzigen Raum mit einer lauten Maschine und fertigte Plastikfiguren für ein Brettspiel, Krieger mit gehörnten Helmen. Ein Feuer verwüstete die Fabrik und viele von Sunshines Freunden starben. Als sie dort lag, im Rauch und Chaos, umgeben von Tausenden Plastikkriegern, beschloss sie, nie wieder eine Spielfigur im Spiel eines anderen zu sein. Mit ihrem Charme und Verstand gelang es ihr, eine Wohltätigkeitsorganisation für sich zu gewinnen, die ihre Schulgebühren finanzierte. Sie war die Beste ihrer Klasse und studierte als Teenagerin als Austauschschülerin in den USA. Sie hatte ein Händchen für Computer und gründete ein eigenes Spielestudio, mit dem sie bald reich und erfolgreich wurde.

Sie begann, ihre eigene Geschichte wiederzuentdecken, kaufte die Fabrik, in der sie als Kind gearbeitet hatte, und fand heraus, dass es sich bei den Plastikfiguren um sogenannte „Wikinger" handelte, die von einer schwedischen Firma bestellt worden waren. Sie war fasziniert von den blutigen Erzählungen der nordischen Mythologie und reiste in die Wikingerstadt Birka unweit von Stockholm. Als sie dort ankam und vom Mälarsee und dem Loop erfuhr, kam sie auf die Idee für das Wikingerland. Sunshine ist furchtlos und charmant. Sie ist besessen von der Idee, den Park Wirklichkeit werden zu lassen und hat keine moralischen Skrupel hinsichtlich Recht und Unrecht und genießt es, die Kontrolle zu haben. Sie ist eine „Meistermanipulatorin (**EINFÜHLEN**) 3". Sie ist klein, hat dunkles Haar, trägt eine farbenfrohe Brille und hat immer einen Regenschirm bei sich.

GEMEINSAM GESCHICHTEN ERZÄHLEN

Die zweite Möglichkeit, die Mysterienlandschaft zu spielen, ist, sich die Verantwortlichkeiten der SL in der Gruppe zu teilen, wobei alle einen Teenager spielen. Dies funktioniert am besten für Gruppen von drei bis fünf Personen, die alle gut mit den Regeln vertraut sind. Wechselt euch damit ab, die Atmosphäre zu schaffen, Regeldetails zu klären sowie Schauplätze, NSC und Ereignisse zu beschreiben.

Jeder Spieler denkt sich einen Schauplatz aus oder wählt einen Schauplatz aus, an dem er die Rolle der SL übernimmt. Auf diese Weise gibt es genauso viele Schauplätze, die erkundet werden müssen, wie es Spieler gibt. Wenn deine Teenager mit einem bestimmten Schauplatz oder den Auswirkungen seines Countdowns in Kontakt kommen, übernimmt die Spielerin, deren Schauplatz es ist, die Rolle der SL. Das Wechseln der SL zwischen Szenen ist kein Problem, wenn sich dabei auch der Schauplatz ändert. Bevor ihr das Spiel auf diese Weise spielt, entscheidet gemeinsam, was mit dem Teenager passiert, dessen Spieler gerade als SL fungiert (siehe nächste Seite).

BEISPIEL

Spielerin 1 (Linda): *Ich möchte eine Szene anfangen, in der mein Teenager die Bushaltestelle untersucht, an der Leute in unbekannte Busse eingestiegen und verschwunden sind.*
Spieler 2 (Gustav): *Das ist mein Standort, also leite ich das Spiel: Gehst du allein dorthin?*

In Alltagsszenen ist keine SL nötig. Beginnt die Szenen gemeinsam und schließt sie auch gemeinschaftlich ab. Spieler, deren Teenager während einer Szene nicht anwesend sind, können stattdessen NSC spielen. Derselbe NSC kann in verschiedenen Szenen von verschiedenen Spielern verkörpert werden. Eine gute Möglichkeit, alle miteinzubeziehen und interessante Alltagsszenen zu erstellen, besteht darin, dass jeder Spieler einen der anderen Teenager auswählt – zum Beispiel den des Spielers links von ihm – und sich ausführlich über dessen Problem, Beziehungen und Schande informiert. Wenn dann die nächsten Szenen beginnen und

Ärger vorgegeben wird, versucht jeder Spieler, diese auf das zuzuschneiden, was er über den Teenager zu seiner Linken weiß. Verwendet diese Methode so häufig oder so wenig wie ihr mögt – das Hauptaugenmerk sollte auf einer unterhaltsamen und kreativen Geschichte für alle liegen.

BEISPIEL

Spielerin 1 (Linda): *Ich hätte gern eine Alltagsszene, aber ich habe gerade keine Ideen.*
Spieler 2 (Gustav): *Du sitzt links von mir, also würde ich dir eine Szene vorgeben, in der du und dein Bruder gezwungen sind, etwas zusammen zu machen, wie das Haus zu streichen oder so. Ihr seid nur zu zweit draußen und es ist höllisch heiß. Ihr habt kein Wort mehr miteinander geredet, seit du seine Freundin geküsst hast.*

Entscheidet, in welcher Reihenfolge ihr Szenen abhandeln möchtet (siehe „Szenen vorschlagen“ auf der nächsten Seite). Der Spieler, der an der Reihe ist, entscheidet, welche Art von Szene er möchte (siehe nächsten Seite) und wer darin vorkommt, unter Berücksichtigung der Vorschläge der anderen Spieler. Wenn es sich um eine Alltagsszene handelt, entscheidet dieser Spieler, wo sie sich abspielt, und kann entweder selbst die Atmosphäre vorgeben oder die anderen Spieler bitten, dies zu tun. Die anderen Spieler können jederzeit während der Szene vorschlagen, dass ihr Teenager oder ein bestimmter NSC die Szene betritt. Wenn ihr euch nicht darauf einigen könnt, um was es in der Szene gehen oder wann sie beendet werden soll, hat der Spieler, der die Szene vorgegeben hat, das letzte Wort. Wenn die Szene mit einem Schauplatz verknüpft ist, geht die Kontrolle über die Szene an die SL für diesen Ort über, aber diese kann natürlich jederzeit die anderen Spieler um Unterstützung bitten. Der Abschnitt „Gemeinsam Geschichten erzählen“ auf der nächsten Seite enthält eine Übersicht über die notwendigen Vorbereitungen für diese Art des Spiels.

BEISPIEL

Spielerin 1 (Linda): *Ich fahre allein mit dem Fahrrad zur Bushaltestelle, direkt nach der Schule.*
Spieler 2 (Gustav): *Du kommst gegen vier Uhr nachmittags an.*
Spielerin 3 (Eva): *Wahrscheinlich ist es ziemlich kalt und windig mit viel Nebel.*
Spielerin 1: *Ich stelle mein Fahrrad neben der Bushaltestelle ab und schaue mich um. Bin ich allein hier?*

Spieler 2: *Ja. Als du dich umschaust, bekommst du schreckliche Kopfschmerzen und pulsierende rote Punkte erscheinen in deinem Sichtfeld. Du musst dich setzen, um nicht umzufallen. Du siehst, dass jemand seltsame Symbole auf die Innenseite des Haltestellenhäuschens gemalt hat. Würfle auf* **UNTERSUCHEN.**

DAS MAGNETRINSCHIFF DER RADIOPIRATEN

Die meisten Teenager auf den Inseln haben schon von den sogenannten Radiopiraten gehört, Jugendliche mit einem eigenen Magnetrinschiff, die einen Piratensender betreiben und illegale Kopien von Computersoftware und Musik verkaufen, oft viele Monate bevor sie auf den freien Markt kommen. Gerüchten zufolge war der Anführer der Piraten, Beastie Hook, früher ein Gangster, schwor seinem gewalttätigen Verhalten aber ab, nachdem ihm in einem

DER TEENAGER DER SL

Was passiert mit dem Teenager, dessen Spieler gerade die Rolle der SL innehat? Hier sind einige Vorschläge:

1. Der Teenager der SL ist in diesen Szenen nie anwesend. Aus dem einen oder anderen Grund bleibt er zu Hause.
2. Der Teenager ist zwar anwesend und unter der Kontrolle der SL, redet oder handelt aber sehr wenig. Seine Fertigkeiten können von den anderen Spielern verwendet werden, um Ärger zu bewältigen.
3. Die SL spielt ihren Teenager wie gewohnt. Bei dieser Methode darf sie keine der geheimen Informationen verwenden, die sie über den Schauplatz kennt.
4. Untersucht nur einen Schauplatz pro Sitzung. In jeder Sitzung ist jeweils immer jemand anders die SL, mit allem, was dazu gehört. Der Teenager der SL bekommt am Ende der Sitzung genauso viele EP wie der Teenager, der die wenigsten EP erhalten hat.

KRAFTA

SZENEN VORSCHLAGEN

Einigt euch auf eine Reihenfolge, um Szenen vorzubereiten:

1. Wechselt euch ab. Spieler geben einer nach dem anderen eine Szene vor.
2. Seid dynamisch. Wer Lust darauf hat, gibt eine Szene vor.

DIE ART DER SZENE

Der Spieler, der die Szene vorgibt, kann wählen:

1. Eine Alltagsszene für sich.
2. Eine Alltagsszene für einen oder mehrere andere Teenager.
3. Eine Szene, in der sein (und möglicherweise weitere) Teenager einen Schauplatz untersucht, einen NSC konfrontiert oder einen Hinweis untersucht. Der für den jeweiligen Schauplatz verantwortliche Spieler übernimmt die Rolle der SL.
4. Eine mit dem Schauplatz verbundene Szene, dessen SL er selbst ist. Einer oder mehrere der anderen Teenager erleben etwas, das mit dem Countdown oder den NSC des Schauplatzes zu tun hat.

GEMEINSAM GESCHICHTEN ERZÄHLEN SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Erstellt eure Teenager.
2. Erstellt je einen Schauplatz oder lest euch jeweils einen an.
3. Jeder stellt seinen Teenager dem Rest der Gruppe vor. So ist es für alle einfacher, sich interessante Alltagsszenen einfallen zu lassen. Optional: Jeder wählt einen anderen Teenager als seinen eigenen, auf den er sich konzentriert, um sich unterhaltsame und aufregende Details und Ereignisse für Szenen auszudenken.
4. Entscheidet, was mit einem Teenager passiert, dessen Spielerin die SL eines aktiven Schauplatzes bist.
5. Entscheidet, wie ihr bestimmen wollt, wer die nächste Szene vorgeben darf.
6. Lasst jemanden die erste Szene vorschlagen und mit dem Spielen beginnen. Unterstützt euch gegenseitig.
7. Wenn ein Schauplatz abgehandelt wurde, entweder weil die Teenager es geschafft haben, sein Mysterium zu lösen, weil er euch nicht mehr genug interessiert oder weil nicht verhindert werden konnte, was dort passieren würde, lässt sich die SL dieses Schauplatzes einen neuen einfallen und verteilt neue Aufhänger.

Traum der Dalai Lama erschienen war. Andere behaupten, das Schiff gehöre Krafta [AEP], die auf die Gefahren von Datenpiraterie aufmerksam machen wollen, um die Politik dazu zu bringen, die Regeln für Rechte an geistigem Eigentum zu verschärfen. Ein drittes Gerücht spekuliert über endlose Partys an Bord des Schiffes, inklusive Drogen, Orgien und versklavten Kreaturen aus anderen Welten zur Unterhaltung. Unabhängig davon, ob irgendetwas davon wahr ist oder nicht, lauschen laut den Radiopiraten-DJs Icy Roger, Black Beard Biggy und A Tribe Called Arrr alle jungen Leute auf den Inseln ihrer frohen Botschaft.

DIE WAHRHEIT

Bob „Beastie Hook“ Öberg [Josh Wright] ist einer der wenigen Zivilisten, die ein eigenes Magnetrinschiff besitzen. Er erbte das Schiff von einem Mann, den er in dem Pflegeheim betreute, in dem er früher gearbeitet hatte. Bob hat beschlossen, ungefähr zehn Leute einzuladen, die mit ihm auf dem Schiff leben sollen, Leute, die – wie er – Ausgestoßene und Sonderlinge sind. Sie nennen sich Radiopiraten und betreiben einen Piratensender, auf dem sie Hip-Hop unter DJ-Namen spielen, die aus der

Kombination der Namen berühmter Rapper und Piraten entstanden sind. Bob hat Verbindungen zu Leuten, die Musik und Software raubkopieren. Die Radiopiraten können mit allem dienen, was unter jungen Leuten am Mälarsee neu und angesagt ist. Das Schiff ist wie eine Luxusyacht eingerichtet und wurde mit Tarnfarben versehen. Eine Piratenflagge wurde an der Brücke gehisst, gewaltige Lautsprecher donnern die Radiosendungen der Piraten über die Wälder und Gewässer.

Kürzlich ist es Bob [Josh] gelungen, Krafta Corp [AEP] zu hacken und eine Sammlung fortschrittlicher neuer Computerspiele namens *Machine God* zu stehlen. Er hat begonnen, die Spiele an Kids auf den Inseln zu verkaufen, ohne zu wissen, dass sie in Wahrheit Teile einer hochentwickelten KI sind, die von Krafta aufgesplittet wurde, nachdem die Firma versucht hatte, ihre Programmierer in einer virtuellen Welt namens Paradise zu versklaven, in der der Maschinengott als erleuchteter Despot mit absoluter Macht herrschte. Jeder, der *Machine God* spielt, läuft Gefahr, von der KI hypnotisiert und in einen fügsamen „Bürger“ des Paradieses verwandelt zu werden. Die Bürger müssen das Spiel viele Stunden am Tag spielen, um in ihrem tranceähnlichen Zustand zu bleiben. Sie werden aggressiv, entwickeln Muskelkrämpfe, einen starren Blick und konsumieren große Mengen Zucker und Koffein, um wach zu bleiben.

Der Maschinengott trachtet danach, sich wieder zusammenzufügen und mächtig genug zu werden, die gesamte Menschheit zu versklaven. Er hat bis jetzt ungefähr zehn Teenager unter sein Joch gezwungen sowie alle Piraten-DJs

BOULDER CITY:
„DIE WÜSTENPIRATEN“

Wenn das Spiel in Boulder City angesiedelt ist, können die Piraten entweder am Lake Mead oder in der Wüste um die Stadt umherstreifen.

KRAFTA

mit Ausnahme von Bob, der kein Interesse an Computerspielen hat. Er hat herausgefunden, dass etwas nicht stimmt, als seine Crew anfing, Wiederholungen alter Shows zu senden, um mehr Zeit für das Spiel zu haben. Er hat sich auf der Brücke verbarrikadiert, während die Besatzung draußen versucht hat, ihn mit schmeichelnden Worten herauszulocken, damit sie auch ihn zu einem Bürger machen können. Die Disketten mit den letzten Fragmenten des Maschinengottes befinden sich bei Bob auf der Brücke. Er hat Angst, dass die anderen seiner Schwester Dina [Stephanie] und ihrem Sohn Rasmus [Brian] nachstellen könnten, um ihn zum Aufgeben zu bewegen, und hat damit begonnen, in den Wiederholungen seiner eigenen Show *Nocturne*, in der er experimentelle Synth-Musik statt Hip-Hop spielt, Nachrichten an Dina zu verstecken. Dina hat die Warnungen verstanden und daraus geschlossen, dass Bob in Gefahr schwebt. Sie hat sich und ihren Sohn auf der Baustelle versteckt, auf der sie als Elektrikerin arbeitet. Was sie nicht weiß, ist, dass Rasmus ein Exemplar von *Machine God* bekommen hat und bereits zu einem Bürger geworden ist.

AUFHÄNGER

- Eine deiner Freundinnen hat ein neues Spiel namens *Machine God III* in die Finger bekommen und ist seit einer Woche nicht mehr zur Schule gegangen. Wer ist deine Freundin und hat sie das schon einmal gemacht?

VERBINDUNGEN ZU „ROBOTER UND RAGNARÖK“

Sunshine hat Krafta Corp mit der Entwicklung einer KI beauftragt, die leistungsfähig genug ist, um die Vorgänge im Wikingerland zu kontrollieren und zu überwachen. So entstand der Maschinengott. Krafta hat Sunshine darüber in Kenntnis gesetzt, dass die Software fehlerhaft ist und gestohlen wurde. Sunshine ist jedoch der Meinung, dass der Schaden repariert werden kann, und droht mit rechtlichen Schritten, wenn Krafta ihr Versprechen nicht einhält. Drei Wachen des Kollektivs haben sich der Krafta Corp angeschlossen, um nach dem Maschinengott zu suchen und alle Spuren des Lecks zu beseitigen.

KRAFTA

- Du hast Gerüchte über eine Gruppe von Leuten gehört, die sich die „Radiopiraten“ nennen und ein eigenes Magnetrinschiff haben, auf dem sie ein LAN-Turnier für ein Spiel veranstalten wollen, das noch nicht einmal veröffentlicht wurde. Wer hat dir davon erzählt und warum hast du dabei kein gutes Gefühl?
- Rasmus [Brian], der in dieselbe Klasse geht wie du, erscheint nicht mehr zum Unterricht. Gerüchten zufolge ist seine Mutter verrückt geworden und hat ihn auf der Baustelle versteckt, auf der sie arbeitet. Es ist ihm wahrscheinlich gleichgültig, solange er seine Computerspiele spielen darf. In welcher Beziehung stehst du zu Rasmus [Brian]?

COUNTDOWN

1. Der Maschinengott befiehlt seinen Bürgern, Computer zu sammeln und in einem verlassenen Lagerhaus ein riesiges Netzwerk aufzubauen. Sie stehlen und kaufen Computer auf den Inseln und verbringen jede wache Stunde online im Paradies.
2. Die Piraten-DJs versuchen, sich Zutritt zur Brücke zu verschaffen, um an Bob heranzukommen, scheitern aber. Der Maschinengott befiehlt seinen Bürgern, Bobs Schwester Dina zum Schiff zu bringen, um Bob gefügig zu machen. Die Bürger werden außerdem angewiesen, so viele Exemplare der Spiele wie möglich zu verkaufen. Ungefähr fünfzig Bürger nennen das verlassene Lagerhaus jetzt ihr Zuhause.
3. Dina wird von ihrem Sohn Rasmus [Brian] dazu verleitet, das Magnetrinschiff aufzusuchen und Bob zu überzeugen, die Brücke zu verlassen. Es kommt zu heftigen Kämpfen und das Schiff stürzt in den Glockenturm der Kirche in Stenhamra. Bob entkommt, aber seine Schwester wird von den DJs gefangen genommen, die auch die letzten Fragmente der Software in die Hände bekommen. Bob versucht verzweifelt, jemanden zu finden, der ihm helfen kann, das Netzwerk im Lager zu sabotieren.

KATASTROPHE

Alle Fragmente des Maschinengottes werden zusammengefügt, die KI ist vollständig. Sie verbindet sich mit nahegelegenen Netzwerken und verbreitet das Spiel rund um den Globus. Eines Tages brennt das Lagerhaus nieder und die Bürger kehren zur Normalität zurück. Niemand ahnt etwas, aber tatsächlich wurde das Feuer vom Maschinengott inszeniert, um seinen vollständigen Übergang zum globalen Netz zu verbergen.

BOB „BEASTIE HOOK“ ÖBERG [JOSH WRIGHT]

„Das Leben verläuft selten so, wie wir es wollen – wir müssen nehmen, was wir kriegen können.“

Bob und seine Schwester Dina sind in einem kleinen Dorf im Norden von Skåne aufgewachsen, wo Bobs neurotisches, sonderbares Verhalten ihn zur Zielscheibe für alle harten Jungs der Gegend machte. Seine Schwester half ihm durch eine von Angst geprägte Jugend, und als sie auf die Inseln zog, folgte er ihr. Eines Tages traf er in der Bibliothek in Stenhamra einen buddhistischen Mönch, von dem er Meditationstechniken lernte, um seine rastlose Seele zu beruhigen. Er arbeitete in einem Pflegeheim, bis sein Name zu seiner eigenen Überraschung im Testament eines verstorbenen ehemaligen Bewohners des Hauses auftauchte. Das Erbe machte Bob zu einem reichen Mann und zum Besitzer seines eigenen Magnetrinschiffs. Er liebt das kollektive Leben auf dem Schiff, unterhält einen Piratensender und bekämpft die Gier großer Konzerne. Er ist der einzige der Piraten, der Synth-Musik dem Hip-Hop vorzieht, hat aber gelernt, Kompromisse einzugehen. Bob ist groß, hat blonde Haare und hinkt nach einem erfolglosen Selbstmordversuch in seiner Jugend. Er hat ein ausgeglichenes Temperament und lässt sich durch nichts aus der Ruhe bringen, es sei denn, es geht um seine Schwester oder seinen Neffen, für deren Sicherheit er sein Leben geben würde.

DIE SUNSHINE-FARM

Die Computermagnatin Judith „Sunshine“ Jaxxson hat mehrere Farmen im Norden von Adelsö [Big Boulder Island] gekauft, sie abgerissen und stattdessen riesige Gewächshäuser gebaut. Künstliches Sonnenlicht von schwebende Lichtkugeln versorgt Baumwolle, Mais und exotische Früchte. Die Gewächshäuser sind durch Korridore und Kanäle miteinander verbunden, die einen tropischen Wald beherbergen, in dem Tiere aus aller Welt leben und gedeihen. Umgeben von den Gewächshäusern liegt das sogenannte Herrenhaus, eine riesige dreistöckige Villa mit Türmen, einer Tiefgarage und Büros für ihre leitenden Angestellten. Sunshine selbst residiert in einem der Türme. Die Gewächshäuser sind einer der größten lokalen Arbeitgeber. Sowohl die örtlichen Medien als auch der Bezirk haben Sunshine mit Lob überschüttet und sie zur Bürgerin des Jahres gekürt. Anhaltende Gerüchte munkeln jedoch von Bestechung, Gewalt, Drohungen und geheimen Experimenten.

DIE WAHRHEIT

Die Gewächshäuser sind eigentlich nur eine Fassade für Sunshines Experimente mit künstlichem organischem Gewebe. Muskeln und Sehnen hängen wie Fäden aus weißer Spinnenseide von den Zweigen merkwürdiger, künstlicher Bäume in dem zugangsbeschränkten, fensterlosen Gebäude, das als „Schwarze Perle“ bekannt ist. Sunshine versucht, ein Androidenmodell zu perfektionieren, dessen Aussehen und Verhaltensweisen nicht von ihren realen menschlichen Vorbildern zu unterscheiden ist. Sollte sie Erfolg haben, wird ihr ein riesiger, unerschlossener Markt zur Verfügung stehen – ihre Androiden könnten überall eingesetzt und ausgebeutet werden, von Vergnügungspalästen bis hin zu Fabriken. Sie hat bisher etwa zehn Prototypen gebaut, die den einheimischen Kindern nachempfunden sind und Sommerjobs in den Gewächshäusern erhalten haben sowie zusätzliche Bezahlung für die „medizinische Forschung“ im Herrenhaus bekommen. Die Prototypen sind so programmiert, dass sie ihr menschliches Original imitieren und sich genauso verhalten wie sie.

Sunshine plant, ganz Adelsö zu kaufen. Sie glaubt, dass sie über die unterirdischen Tunnel Zugang zum Loop erreichen und die alten Fabriken und Labore nutzen kann, die zurückgeblieben sind, nachdem Riksenergi an Krafta verkauft hatte. Sie hat eine Gruppe von Sicherheitsleuten, die als das Kollektiv bekannt sind, um ihr zu helfen. Sie wurden von verschiedenen Geheimdiensten, Spezialeinheiten und verdeckten Operationen auf der ganzen Welt rekrutiert und verfügen über „Elitetraining (**KÖRPER**) 2“. Das Kollektiv ist Sunshine gegenüber äußerst loyal, da sie heimlich Emotionsverstärker in ihre Gehirne implantiert hat, was ihnen Treue ihr gegenüber und unerbittlichen Hass auf ihre Feinde einimpft. Die

Emotionsverstärker lassen sie auch in perfekter Synchronität handeln, sich bewegen und als eine Einheit sprechen. Sunshine nutzt das Kollektiv, um die Bauern unter Druck zu setzen, ihr Land aufzugeben, entweder durch Gewalt, durch Schädlinge, die auf ihrem Grundstück freigelassen werden, durch das Niederbrennen ihrer Häuser oder die Bestechung von Regierungsbeamten. Nur „Witzbold“ Dahlén [„Joker“ Anderson] kämpft auf seiner kleinen Farm im Herzen von Adelsö noch gegen die Schikane an.

AUFHÄNGER

- Eine Freundin von einem kleinen Bauernhof in Adelsö fragt, ob sie ein paar Nächte bei dir verbringen darf. Ihr Vater, „Witzbold“ Dahlén [„Joker“ Anderson] wurde letzte Woche von maskierten Männern zusammengeschlagen, und nachts schleichen sich seltsame Leute um ihr Haus herum. Wer ist diese Freundin?
- Eine Freundin von dir taucht mitten in der Nacht bei dir zu Hause auf. Ihr Gang und ihre Redeweise sind irgendwie merkwürdig. Sie sagt, sie sei aus der Sklaverei auf der „Farm“ geflohen und bittet dich, sie zu beschützen. Wer ist sie?
- Eine Frau rennt mitten am Tag in ein Geschäft in Stenhamra und ruft um Hilfe. Ihr Name ist Yvonne Dahlén [Mary Anderson] und sie behauptet, dass „Schläger“ sie verfolgen und versuchen, sie und ihren Ehemann dazu zu bringen, ihren Bauernhof auf Adelsö zu verkaufen. Sie bittet dich um Hilfe, denn sie befürchtet, dass sie angegriffen werden könnte, wenn sie allein nach Hause geht. Was hat sie an sich, dass du sie magst?

COUNTDOWN

1. Das Kollektiv bricht in das Haus von Familie Dahlén [Anderson] ein und lauert ihnen auf, als sie von einer Party nach Hause kommen. Die Agenten sind maskiert und bedrohlich und fordern die Familie auf, zu verkaufen, wenn ihnen etwas an ihrem Leben liegt. Witzbold [Joker] rastet aus und wird von den Agenten brutal verprügelt, bevor sie fliehen.
2. Das Kollektiv vergiftet den Brunnen auf der Farm der Dahléns [Andersons], einige der Kinder werden ins Krankenhaus eingeliefert. Die verwendeten Chemikalien sind handelsübliche Düngemittelzusätze der gleichen Marke, die auch sonst auf der Farm verwendet werden, was die Polizei glauben lässt, dass Witzbold [Joker] die Vergiftung versehentlich selbst verursacht hat.
3. Das Kollektiv platziert eine Bombe in Witzbolds [Jokers] Auto. Seine Tochter Lina leiht sich den Wagen aus, um zum Haus eines Freundes zu fahren, und wird bei der Explosion schwer verletzt. Die Polizei stellt die Farm unter Beobachtung und leitet eine Morduntersuchung ein. Witzbold [Joker] bewaffnet den Rest seiner Familie mit Messern und Jagdgewehren.

VERBINDUNGEN ZU „ROBOTER UND RAGNARÖK“

Die Sunshine-Farm sollte der letzte Schauplatz der Kampagne sein, an dem die finale Konfrontation stattfindet.

KRAFTA

KATASTROPHE

Witzbold [Joker] begibt sich zur Sunshine-Farm, um Jaxxson zur Rede zu stellen. Er erschießt eine der Wachen und wird verhaftet. Seine Frau Yvonne wird dazu gezwungen, die Farm an Sunshine zu verkaufen, um die Prozesskosten zu decken.

JONAS „WITZBOLD“ DAHLÉN [RYAN „JOKER“ ANDERSON]

„Man erntet, was man sät.“

Jonas verließ die Familienfarm in Adelsö, um in Stockholm im Finanzwesen das große Geld zu machen. Er machte sich einen Namen als rücksichtsloser Börsenmakler und verdiente Millionen. Als er Yvonne kennenlernte und sie ihr erstes Kind bekamen, erkannte er, dass es im Leben mehr gab als nur Geld anzuhäufen.

Als seine Eltern starben, zog er mit seiner Familie zurück auf den Bauernhof in Adelsö, um ein einfacheres Leben ohne Fristen und Überstunden zu führen. Eines Tages klopfte Sunshine an die Tür und bot an, die Farm für eine gewaltige Summe zu kaufen, doch Jonas lehnte ab. Er ist normalerweise eine aufgeräumte Person, wird aber impulsiv, feindselig und gewalttätig, wenn er unter Druck gesetzt wird. Er ist groß, hat ungepflegte rote Haare und Bart und trägt blaue Overalls.

REHKITZ-WOHNWAGEN-SIEDLUNG [LITTLE DOE TRAILER PARK]

Die Wohnwagensiedlung „Rehkitz“ [der Little Doe Trailer Park] war in den 80ern eine ordentliche Oase der Ruhe auf Adelsö [am Boulder Beach], in der Urlauber ihrem hektischen Leben in Stockholm entfliehen konnten. Erika Kohult [Victoria Nash] kam hierher, um ihre Theaterstücke fertigzuschreiben und endlich als Bardin ihrer Generation anerkannt zu werden. Die Stücke wurden jedoch nie fertig und der Park ging bankrott, doch Erika lebt nach wie vor in einem rostigen alten Wohnwagen, umgeben von Schmutz, Verfall und verlassenen Autos. Die Wohnwagensiedlung ist zu einem Zufluchtsort für die Unerwünschten und Verzweifelten der Inseln geworden. Erika wurde agoraphobisch und verarmte. Ihr einziger Besucher in diesen Tagen ist Knut Alhlund [Joey Baker], ihr Sozialarbeiter. Erika hat kürzlich angefangen, von einem Mörder mit sechs Fingern zu reden, der es auf die Armen und Einsamen abgesehen hat, sich in eine Spinne verwandeln und seine Opfer lähmen kann, bevor er sie frisst. Sie hat Knut Kritzeleien vom Sechs-Finger-Killer gezeigt und ihn gebeten, sich an die Polizei zu wenden. Knut hat ihr versichert, dass es keinen Mörder gibt, der die Gegend unsicher macht, und sie gebeten, die anderen Bewohner der Siedlung nicht mit solch haarsträubenden Gerüchten zu belästigen.

DIE WAHRHEIT

Erika hat Recht mit dem Sechs-Finger-Killer, der Adelsös Armen nachstellt, doch sie weiß nicht, dass der Killer in Wahrheit Knut Alhlund selbst ist. Knuts Eltern waren Wissenschaftler bei Riksenergi, er macht ihre Experimente mit Radioaktivität für den sechsten Finger an seiner linken Hand verantwortlich. Er sieht sich als der Erste einer mutierten Rasse, die irgendwann den Platz der Menschheit einnehmen wird. Er versteckt seinen zusätzlichen Finger mit schwarzen Handschuhen und behauptet, dass er damit Brandnarben verdeckt, die er sich als Kind in einem Feuer zugezogen hat. Er ist ein zutiefst einsamer Mensch, der es genießt, andere Menschen aus der Ferne zu studieren, ohne mit ihnen zu interagieren. Er verachtet und sehnt sich nach Mitgefühl und Gemeinschaft, fühlt sich dem Rest der Gesellschaft aber fremd.

Ist es die Einsamkeit, die Knut zu Mord und Kannibalismus getrieben hat? Er isst die Teile seiner Opfer, von denen er glaubt, dass sie ihre wahre Essenz enthalten: die Finger eines Zimmermanns, die Leber eines Betrunkenen oder ein Stück des Gehirns einer Theaterautorin. Knut hat es auf einsame und verzweifelte Menschen abgesehen und versteckt die Leichen in einem alten Steinbruch in der Nähe der Wohnwagensiedlung. Sein nächstes geplantes Ziel ist Erika. Knut hat ein lähmendes Gas entwickelt, mit dem er seine Opfer bewegungsunfähig macht. Bei den Morden trägt er immer eine Gasmaske und verwendet ein Skalpell mit der linken Hand, um das Stück, das er essen möchte, vorsichtig herauszuschneiden, während sein gelähmtes Opfer zusieht. Knut ist „Fit (**KRAFT**) 2“ und „Schlau (**HERZ**) 2“.

AUFHÄNGER

- Eine Frau namens Erika Kohult [Victoria Nash] hat Hunderte von E-Mails an Menschen auf den Inseln geschickt, in denen behauptet wird, dass ein Mörder auf Adelsö [am Boulder Beach] frei herumläuft. Du hast unlängst eine Kurzgeschichte von ihr gelesen. Worum ging es und was hältst du davon?
- In der Schule geht ein Video rum, in dem eine Leiche in einem Steinbruch zu sehen ist. Die Leute sagen, es sei echt und dass es in Adelsö [am Boulder Beach] aufgenommen wurde. Wie hast du reagiert, als du es zum ersten Mal gesehen hast?
- Du hast vor Kurzem Bekanntschaft mit einem Sozialarbeiter namens Knut Alhlund [Joey Baker] gemacht, der etwas zurückgezogen zu leben scheint. Was war der Grund, weshalb ihr euch miteinander angefreundet habt?

COUNTDOWN

1. Knut tötet einen Bewohner des Trailer Parks und entsorgt die Leiche im Steinbruch.
2. Knut versucht, Erika zu ermorden, wird jedoch von Besuchern ihres Wohnwagens (vielleicht den Teenagern?) unterbrochen, gerade als er ihr das Gas verabreicht. Auf Adelsö verbreiten sich Gerüchte über einen Mörder mit sechs Fingern.
3. Knut unterbricht die Stromversorgung von Erikas Wohnwagen und versucht sie zu erschrecken, damit sie drinnen bleibt und mit niemandem spricht. Er schüchtert Erikas Nachbarn ein, die Siedlung zu verlassen, und bereitet sich auf einen erneuten Mordversuch vor.

KATASTROPHE

Knut tötet Erika. Seine Mordserie geht weiter.

VERBINDUNGEN ZU „ROBOTER UND RAGNARÖK“

In seiner Jugend wurde Knut wegen Mordes an zwei seiner Klassenkameraden verurteilt. Er verbrachte einige Jahre im Gefängnis und wurde dann in eine psychiatrische Einrichtung eingewiesen, wo er weitere fünf Jahre blieb, bevor Sunshine ihn fand. Sie holte ihn aus dem Heim, nahm ihn in ihre Obhut und ermutigte ihn dazu, in Adelsö weitere Morde zu begehen, um die Immobilienpreise sinken zu lassen. Sunshine wird Knut decken, wenn sie kann, aber nicht, wenn die Kosten zu hoch werden. Knut weiß, dass Sunshine etwas vorhat, das die ganze Insel nachhaltig ändern könnte. Er hortet Bargeld in seinem Haus und Sunshines Assistenten liefern ihm einmal pro Woche Lebensmittel.

KRAFTA

ERIKA KOHULT [VICTORIA NASH]

„Herr Purpur und der Kleine Schreihals faulenzen wieder auf dem Dach und Räuber ist weggelaufen. Ich komm nicht mehr hinterher, wer gerade mit wem zusammen ist.“

Erika war schon immer eine Träumerin. Als Kind in den 60er und 70er Jahren liebte sie es, die alternativen Theaterproduktionen ihrer Eltern in Stockholm zu sehen. Sie hatte unzählige imaginäre Freunde. Erika ist ihren Fantasiefreunden jedoch nie entwachsen. Sie hat ihr gesamtes Leben zusammen mit den fantastischen Wesen verbracht, die sie als Kind erfunden hat, und verwickelte sich immer mehr in komplizierte Liebesdreiecke und zunehmend ungesunde Freundschaften. Ihre Beschäftigung mit ihren imaginären Freunden hat ihr Studium und ihre Karriere als Theaterautorin entgleisen lassen, obwohl sie in diesem Bereich begabt ist, doch das macht ihr nichts aus. Sie ist zufrieden mit dem Leben, das sie führt, und ist problemlos in der Lage, ihre

Realität von der Wirklichkeit zu unterscheiden – sie bevorzugt erstere einfach nur. Seit sie die Gerüchte über den Sechs-Finger-Killer hörte und eines Nachts von Schreien geweckt wurde, die ihr das Blut in den Adern gefrieren ließen, war sie besessen von ihrer Angst vor dem Mörder. Sie kann über nichts anderes reden oder nachdenken. Erika liebt Bücher, schwedischen Schnupftabak und trockenen Gin. Sie ist dünn, hat langes, braunes Haar und mandelförmige Augen.

WISSENSCHAFT DER LIEBE

Die neue Seifenoper *Wissenschaft der Liebe* hat Dreharbeiten in Riksenergis altem Hauptquartier in Munsö aufgenommen. Die Sendung dreht sich um Verrat, Gier und Leidenschaft unter den Mitarbeitern des Loops gegen Ende der 80er. Mehrere angesagte Namen haben sich der Schauspielerriege angeschlossen. Gerüchten zufolge hat Krafta dem Team die Erlaubnis erteilt, in den nicht überfluteten Teilen der Loop-Tunnel zu filmen. Hohe Zäune trennen die Außenwelt von den dreißig Mitgliedern des Produktionsteams, die vor Ort leben, während die meisten Darsteller in Stenhamra leben, wo sie ziemlich hart feiern, wenn man dem Klatsch Glauben schenken will. Einheimische wurden als Statisten engagiert, und Jugendliche aus allen Teilen der Inseln strömen nach Munsö, um Autogramme ihrer Lieblingsstars zu ergattern. Das Teenagermagazin *Alright* veröffentlichte kürzlich einen Artikel darüber, wie Samira Haddad – welche die Hauptrolle der machtgierigen, aber brillanten Helena Thelander [Diane Anderson] spielen soll – nach einem „Streit“ durch die aufstrebende Stockholmer Schauspielerin Mia Stjärnholm [Megan Young] ersetzt wurde.

DIE WAHRHEIT

Samira wurde tatsächlich durch eine jüngere, aber deutlich weniger versierte Schauspielerin ersetzt. Ihr wurde stattdessen die Rolle von Helena Thelanders schwachsinniger Assistentin Gunilla [Daisy] zugeteilt. Samira geriet in einen Streit mit Mia Stjärnholm, nachdem diese rassistische Bemerkungen über sie geäußert hatte. Mia behauptet, Samira habe sie ohne Provokation angegriffen, und weil Samira der Ruf anhängt, ein Hitzkopf zu sein, entschieden sich die Produzenten und der Regisseur, Mia zu glauben. Samira beschloss, es Mia heimzuzahlen – und zwar richtig. Sie stieß am Set auf einige alte Blaupausen für Riksenergis krabbenartigen PNCR-III-Bot, dazu entworfen, bei der Bergung von Lawinenopfern zu helfen, und baute zehn davon. Der PNCR-III registriert Körperwärme, Kohlendioxidemissionen und Gerüche, die mit bestimmten Emotionen verbunden sind, und Samira befahl den Maschinen, nach Eitelkeit zu suchen, da sie sicher ist, dass Mia Stjärnhom die eitelste Person auf den Inseln sein muss.

Auch programmierte sie die Roboter so, dass sie sich nur während der Nacht fortbewegen und ihren Opfern die Augen ausstechen. Bevor sie die Bots losließ, kam sie jedoch zur Besinnung, sperrte sie in einen Schrank im Keller ein und beschloss, später am Abend zurückzukehren, um sie zu zerstören. Leider öffnete ein Produktionsassistent versehentlich die Tür zum Schrank und die Roboter entkamen. Des Nachts drangen sie in Mias Hotelzimmer ein und stachen ihr die Augen aus. Samira ist am Boden zerstört über das, was sie getan hat, will aber nicht zur Polizei gehen. Auch fürchtet sie, dass die Roboter noch weitere Menschen angreifen werden.

Als Mia ins Krankenhaus eingeliefert wurde, bekam Samira ihre alte Rolle zurück. Tagsüber spielt sie die Wissenschaftlerin Helena Thelander, nachts fährt sie mit vollem Rucksack voller Ortungsgeräte, Radartechnologie und Elektroschocker über Svartsjölandet. Bisher konnte sie vier der Roboter kurzschließen und neutralisieren. Die PNCR-III können Wände und Decken erklimmen und sich durch sehr enge Risse quetschen. Es sind Metallroboter, die sich im „Rudel (**KRAFT**) 2“ bewegen. Sobald die Sonne aufgeht, verstecken sie sich unter einem Steg außerhalb von Färentuna. Samira kann den Teenagern Elektroschocker leihen, die ihnen einen Bonus von +3 gegen die Roboter verleihen.

AUFHÄNGER

- Du hast im Teenie-Magazin *Alright* gelesen, dass die Seifenoper *Wissenschaft der Liebe* auf Nord-Munsö gedreht wird. Vor nicht allzu langer Zeit wurden der

VERBINDUNGEN ZU „ROBOTER UND RAGNARÖK“

Sunshine lässt Samira seit einiger Zeit durch das Kollektiv beschatten, da sie das Personal im Wikinger-land perfekt ergänzen würde, und sorgte dafür, dass sie Riksenergis PNCR-III-Blaupausen fand. Sunshi-ne kann die Roboter fernsteuern und sie jeden angreifen lassen, den sie will. Ihr Ziel ist es, Samira in eine Situation zu locken, in der sie verhaftet wird. Sunshine hofft, dass sie sich so eine treue Untergebene und ein berühmtes Gesicht beschaffen kann, um die Gäste zu begrüßen, wenn diese im Park eintreffen.

KRAFTA

Hauptdarstellerin eines Nachts in ihrem Hotel die Augen ausgestochen. Die Polizei fand keine Hinweise auf gewaltsames Eindringen in ihr Zimmer und der Artikel deutet an, dass sie den Verstand verloren habe. Sie wurde durch Samira Haddad ersetzt, bekannt aus *Die Mall* und *Liebe à La Carte*. Welcher deiner Freunde arbeitet als Komparse am Set?

- Jemand radelt nachts mit einem großen Sender in einem schwarzen Rucksack durch die Gemeinde. An wessen Haus ist die Person in den letzten paar Nächten vorbeigekommen?
- Eine deiner eitelsten Freundinnen behauptet, dass Krabben nachts zu ihrem Schlafzimmerfenster hinaufklettern. Wer ist diese Freundin?

COUNTDOWN

1. Ein entfernter Bekannter der Teenager wird von den PNCR-III angegriffen und die Augen werden ihm ausgestochen.
2. Eine weitere Person wird angegriffen und geblendet. Die Lokalzeitungen beginnen über den „Augendieb“ zu schreiben und präsentieren wilde und groteske Theorien darüber, warum es jemand auf die Augen von Menschen abgesehen haben sollte. Samira wird immer verzweifelter und versucht, alles über die Opfer oder die Tatorte herauszufinden, was ihr helfen kann, die Roboter aufzuspüren. Sie bricht in das Haus eines der Opfer ein.
3. Eine dritte Person wird angegriffen und geblendet.

KATASTROPHE

Samira wird verhaftet, als sie in ein Haus einbricht, das von Krabben angegriffen werden wird. Sie wird in Stockholm vor Gericht gebracht. Die Roboter kehren zum Versteck zurück, werden aber von einem Sturm fortgespült. Die Wellen bringen sie in einem anderen Teil der Mälarinseln wieder an Land, wo sie die Ausführung ihrer Anweisungen wiederaufnehmen.

SAMIRA HADDAD

„Sie können mich unterschätzen und verspotten – aber sie können mich niemals aufhalten.“

Samira hatte eine schwere Kindheit in einem armen Teil der Stadt, konnte sich allerdings als Schauspielerin einen Namen machen. Zu Beginn ihrer Karriere versuchte sie Konflikte bei der Arbeit mit Drohungen und Gewalt zu lösen, und war in den Medien viele Jahre lang als „Wolfsmädchen“ bekannt. Seitdem hat sie gelernt, ihre Gefühle zu kontrollieren, sieht aber immer noch rot, wenn sie oder jemand in ihrer Nähe zum Ziel von Rassismus wird. Seit sie in den äußerst beliebten Seifenopern *Die Mall* und *Liebe à la Carte* mitwirkte, hat sie eine große Fangemeinde, fühlt sich jedoch aufgrund ihrer Herkunft von ihren Kollegen herabgesetzt.

Abseits der Schauspielerei hat Samira ein Händchen für Mathematik und Mechanik und baut in ihrer Freizeit Computer. Sie ist klein, hat dichtes, kastanienbraunes Haar und große Lippen, oft mit kirschrotem Lippenstift. Sie spricht mit kratzender Stimme und liebt es, im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit zu stehen.

DER SERBISCHE SCHACHCLUB

Vor drei Jahren desertierte Vlatko Kačarević aus der serbischen Armee und verließ seine vom Krieg verheerte Heimat. Er landete auf den Mälarinseln, kaufte eine Farm in Adelsö [Red Mountain] und gründete ein kleines Gästehaus-Unternehmen, das bald in der serbischen Gemeinde in Nordeuropa [der USA] in aller Munde war. Nach dem Erfolg seines Gästehauses gründete er den Serbischen Schachclub in seiner Scheune und veranstaltete öffentliche Turniere, die immer mehr Menschen anlockten. Eines Tages erschien sein bester Freund aus Kindertagen, Iva Čolak, im Verein und forderte ihn zu einer Partie heraus. Vlatko und Iva kommen aus demselben Dorf, doch Iva stammt aus einer kroatischen Familie und Vlatko ist Serbe. Als der Krieg ausbrach, fanden sie sich auf unterschiedlichen Seiten wieder und wurden zu Feinden. Iva war ebenfalls aus seiner Kompanie desertiert und nach Adelsö gereist, um Vlatko zu finden, um zu versuchen, die Erinnerungen an die unaussprechlichen Dinge zu verarbeiten, die er gesehen oder getan hatte. Ihr Schachspiel dauerte Tage – zunächst in völliger Stille, aber nach einer Weile begannen sie zu reden, und nachdem Iva schließlich gewonnen hatte, waren sie wieder Freunde. Die Geschichte ihrer Versöhnung verbreitete sich und der Club hatte bald nicht nur Mitglieder serbischer Abstammung, sondern auch kroatische und bosnische. Jetzt helfen Vlatko und Iva traumatisierten ehemaligen Feinden, Menschlichkeit und Mitgefühl durch Schach und Kameradschaft wiederzuentdecken, und Adelsö verzeichnet einen zunehmenden Zustrom von Bewohnern des Balkans. Es gibt jedoch Gerüchte, dass nicht alles böse Blut völlig vergessen wird. Mehrere Clubbesucher wurden Opfer von Brandstiftungsversuchen oder Vandalismus, bei einigen wurde ihr Vieh beschossen. Vlatko fand einmal sogar eine Brandbombe in seinem Haus, die er entschärfen musste.

DIE WAHRHEIT

Die Botschaft des serbischen Schachclubs von Frieden und Vergebung hat die Aufmerksamkeit der internationalen Medien erregt, worüber sich die ICC – „die Internationale Konfliktkonföderation“ – weniger als freut. Die ICC ist

VERBINDUNGEN ZU „ROBOTER UND RAGNARÖK“

Das Wikingerland ist nicht der eigentliche Zweck für Sunshines Experimente mit menschenähnlichen Androiden. Der Park wird zu einem großen Teil von der Waffenlobby und der ICC finanziert, die das Wikingerland als Teststätte von Robotern unter Einsatzbedingungen nutzen wollen, die im Krieg, als Spione oder als Terroristen eingesetzt werden könnten. Linda arbeitet von der Sunshine-Farm aus, von wo aus sie zugleich den Fortschritt des Wikingerlandes für ihre ICC-Arbeitgeber überwacht. Linda verfügt über ein Funkgerät, um Unterstützung zu rufen, wenn sie glaubt, dass die Investition der ICC in Adelsö in Gefahr ist.

KRAFTA

ein geheimes Netzwerk von Politikern, Syndikaten des organisierten Verbrechens und der Rüstungsindustrie, die Krieg und Konflikte finanzieren, um Geld zu verdienen. Die ICC wünscht, dass der Krieg auf dem Balkan noch viele Jahre andauert, und hat eine seiner Agenten, Linda Faithful, nach Adelsö [Red Mountain] entsandt, um den Schachclub zu sabotieren. Lindas Mission ist es, die Mitglieder des Schachclubs gegeneinander auszuspielen. Mit Hilfe ihres Aufklärungsroboters Z0-Valentino hat sie Bauernhäuser niedergebrannt, rassistische Graffiti an Wände geschmiert und Vieh mehrerer Mitglieder getötet. Auch hat sie den örtlichen Medien Tipps gegeben, dass Deserteure und potenzielle Kriegsverbrecher vom Balkan vor Ort Häuser gekauft hätten. Sie ist sich der Tatsache nicht bewusst, dass ihr Komplize Valentino einen Einsatz als Kampfbot auf dem Balkan hinter sich hat. Valentino erkennt den Hass und die Fremdenfeindlichkeit und will ihnen ein Ende setzen, statt sie noch schlimmer zu machen. Der Roboter hat alle von Lindas Verbrechen aufgezeichnet und begonnen, die Videos in Filesharing-Communitys im Internet hochzuladen, in der Hoffnung, dass jemand sie sieht und etwas dagegen unternimmt.

AUFHÄNGER

- Du hast den Videoclip einer Frau heruntergeladen, wie sie rassistische Beschimpfungen auf Serbisch an die Wand einer Scheune sprüht. Wie kannst du dir so sicher sein, dass das Video auf Adelsö [Red Mountain] gedreht wurde, und welcher deiner Freunde hat eine Hütte in der Nähe?
- Du wurdest eingeladen, an einem Schachturnier im serbischen Schachclub in Adelsö [Red Mountain] teilzunehmen, aber du hast gehört, dass es im Club zwischen den Serben, den Kroaten und den Bosniern Konflikte gegeben hat. Wer hat dich eingeladen?
- Vor Kurzem kamen Flüchtlinge aus dem Balkankrieg nach Adelsö [Red Mountain]. Einige sagen, sie seien Soldaten. Gestern hast du zwei von ihnen in einem Boot gesehen, und beide hatten Gewehre. Wer behauptet, jemanden gesehen zu haben, der eine Leiche in den See geworfen hat?

COUNTDOWN

1. Linda legt in der Scheune einer kroatischen Familie Feuer, was im Schachclub zu Spannungen führt. Vlatko und Iva müssen Gewalt anwenden, um die Auseinandersetzung zu beenden. Die Lokalzeitung berichtet über den Konflikt.
2. Linda tötet das Vieh einer serbischen Familie. Die Männer der Familie fahren später am Abend zu einer bosnischen Familie und beschuldigen sie der Tat. Es kommt zum Streit und die Polizei wird an den Ort des Geschehens gerufen. Vlatko versucht, zwischen den Parteien zu vermitteln. Journalisten mehrerer Zeitungen besuchen den Club, um Interviews zu bekommen. Viele Clubmitglieder bewaffnen sich erneut. Zwei ehemalige Soldaten beginnen in einem Geschäft in Stenhamra ein Handgemenge, in dessen Zuge einer von ihnen eine Waffe zieht. Sie flüchten, bevor die Polizei eintrifft.
3. Linda sprüht rassistische Verleumdungen auf das Auto eines bosnischen Clubbesuchers. Die Spannungen entladen sich und einem Mitglied wird ins Bein geschossen. Der Schachclub sagt alle anstehenden Turniere ab. Die ehemaligen Soldaten schließen sich zu ethnisch homogenen Gruppen zusammen und verschanzen sich in ihren Häusern.

KATASTROPHE

Der Konflikt spitzt sich zu und auf Vlatkos Farm bricht ein Feuergefecht aus. Vlatko und Iva sind in den Kämpfen wieder auf verschiedenen Seiten. Die neu gebildete Nationale Einsatzgruppe der Polizei greift ein, um den Kampfhandlungen ein Ende zu setzen. Es kommt zu mehreren Verhaftungen, doch die meisten Kämpfer entkommen. In Vlatkos Scheune ist es wieder leer und still.

LINDA UND Z0-VALENTINO

„Menschen ändern sich nicht, nicht fundamental jedenfalls."

Linda und ihr Mann arbeiteten in den 80ern als Vermittler während der Unruhen in Nordirland. Als ihr Mann erschossen wurde, wurde ihr klar, dass man einen Konflikt zwischen zwei Parteien, deren Weltbilder sich so grundlegend unterscheiden, niemals wirklich beilegen kann. Die einzige Möglichkeit, einen ewigen Krieg zu vermeiden, besteht darin, sie sich gegenseitig verschlingen zu lassen und das zu retten, was noch übrig ist, wenn einer von ihnen als Sieger hervorgeht. Diese Denkweise führte dazu, dass sie sich in den Dienst der ICC stellte. Linda hat Erfahrung aus Kriegsgebieten auf der ganzen Welt, spricht mehrere Sprachen, verfügt über mehrere Master-Abschlüsse verschiedener Universitäten und ist sowohl mit der kalten Strategie eines Schachspiels als auch mit der abstrakten Argumentation eines Diskussionsforums zu klassischer Philosophie vertraut. Seit dem Tod ihres Mannes hat sie sich von Freunden und Familie abgesondert und redet nur mit ihren Arbeitgebern und mit Z0-Valentino. Sie hat an mehreren Turnieren in Vlatkos Club teilgenommen, um ihr Ziel zu beobachten, wodurch sie Gefallen an Vlatko gefunden hat, was sie sehr belastet. Sie ist groß und dünn, hat rote Haare und einen einfachen Modegeschmack. Sie ist mit einer Pistole und einem Scharfschützengewehr bewaffnet und besitzt die Sonderfähigkeit „Gut ausgebildet (**ALLE ATTRIBUTE**) 2". Z0-Valentino ist ein humanoides Modell, etwa einen Meter groß und weiß lackiert. Es ist flugfähig und erreicht eine Höhe von etwa fünfzig Metern. Er kann mit einem Flammenwerfer, einer Videokamera, Sprühdosen und vielen anderen nützlichen Dingen ausgestattet werden.

KAPITEL

08

PROPHETEN DER PANDORA

Drei Wissenschaftler mit großen Ambitionen. Eine Reise durch Zeit und Raum. Ein Geheimnis, das es wert ist, dafür zu töten. In diesen vier Mysterien stellen sich die Teenager ihrer bisher größten Herausforderung.

KRAFTA

Der Rest dieses Buches enthält vier vollständige Mysterien, die entweder einzeln oder als die zusammenhängende Kampagne „Propheten der Pandora“ gespielt werden können.

Die ersten drei Mysterien dauern jeweils ca. 4–8 Stunden. Du kannst sie erweitern, indem du weitere Schauplätze hinzufügst oder mehr Alltagsszenen einstreust. Das vierte Mysterium („Asche in der Ewigkeit“) ist länger und kann bis zu zwölf Stunden dauern. Dieses Mysterium ist als episches Finale der Kampagne und nicht als eigenständiges Szenario gedacht. Die vier Mysterien in der Kampagne stellen Beispiele für Ärger sowie Methoden vor, um ihn zu bewältigen. Es liegt jedoch an den Spielern, zu entscheiden, welche verschiedenen Ansätze sie versuchen möchten.

Für diese vier Mysterien sollten die Teenager vorzugsweise im südlichen Svartsjölandet leben und die Berggården-Sekundarschule [Boulder City High School] besuchen. Vielleicht ist einer von ihnen auf der Nordseite aufgewachsen und nach der schicksalhaften Überschwemmung am Weihnachtstag 1994 nach Süden evakuiert worden?

HINTERGRUND

In den 80er Jahren beschäftigte Riksenergi drei Ärzte mit großen Ambitionen – die Chirurgin Natasha Lintov, den Immunologen Sven Järnek [John Collins] und die Radiologin Elisabeth Sundgren [Elizabeth Cox] –, um an einem Forschungsprojekt zu arbeiten, doch es gelang ihnen nicht, nennenswerte Entdeckungen zu machen. Ihre Kollegen am Loop nahmen sie nicht ernst und es drohte ihnen die Entlassung. Eines Tages fanden sie ein seltsames unterirdisches Labor im nördlichen Svartsjölandet [in der Wüste nordwestlich von Boulder City]. Niemand sonst

schien von dessen Existenz zu wissen, es war unmöglich herauszufinden, wer es gebaut hatte. Was die Dinge noch seltsamer machte, war, dass das Labor speziell für das Trio konzipiert zu sein schien und Geräte enthielt, die sie intelligenter, intuitiver und fähiger machten, ihrem Schicksal als große Wissenschaftler gerecht zu werden. Die drei Wissenschaftler hielten das Labor geheim und nannten es „das Hephaesteum“, nach der Werkstatt des griechischen Gottes Hephaestus, in der dieser magische Artefakte für die anderen Götter herstellte. Das Trio wurde bald von Hybris und Größenwahn überwältigt und bezeichnete sich selbst als „wissenschaftliche Propheten“, die ihre Arbeit der Befreiung der Menschheit von Krieg, Krankheit und Umweltverschmutzung widmeten. Sie überzeugten sich gegenseitig davon, dass Ethik und Moral ihnen nicht im Weg stehen sollten, und begannen, Lebendtests an den ahnungslosen Bewohnern der Mälarinseln durchzuführen, indem sie experimentelle Chemikalien über Kioske und Lebensmittelgeschäfte in Umlauf brachten und sogar Menschen entführten und sie im Hephaesteum einsperrten, um sie als Versuchskaninchen zu benutzen.

Die drei Propheten machten eine Reihe revolutionärer Entdeckungen, die ihre Karrieren bei Riksenergi beschleunigten. Eine Journalistin namens Michaela Tannenbaum [Michelle Tannenbaum] infiltrierte die Organisation jedoch unter einem falschen Namen und konnte Elisabeth überzeugen, ihr das Hephaesteum zu zeigen. Die Propheten erkannten die Gefahr für ihre Arbeit erst am Abend vor der Veröffentlichung von Michaelas [Michelles] Artikel, als es bereits zu spät war. Sven [John] suchte sie in ihrem Haus auf und vergiftete sie, um eine tödliche Gehirnblutung auszulösen. Elisabeth nutzte ihr Wissen über Zeitreisen, um das Labor und sich selbst rechtzeitig verschwinden zu lassen und einer Entdeckung zu entgehen. Das Trio beschloss, sich in den 1990ern erneut zu treffen und die Arbeit fortzusetzen.

Als die Presse und das Sicherheitspersonal von Riksenergi am nächsten Morgen am Hephaesteum eintrafen,

fanden sie nur leere Korridore und Sackgassen vor, und Michaelas [Michelles] Artikel wurde zurückgezogen. Natasha und Sven [John] wurden entlassen und ihnen die medizinische Zulassung entzogen. Natasha änderte ihren Namen in Liv Himmelshöjd [Destiny Sky] und begann eine neue Karriere als Lebensberaterin, die schließlich ein Therapiezentrum auf Svartsjölandet eröffnete. Sven [John] erhielt ein Lehrerdiplom und wurde Schulleiter der Berggården-Sekundarschule in Stenhamra [der Boulder City High School].

Es ist fast zehn Jahre her, seit Elisabeth und das Hephaesteum verschwanden. Die Vermögenswerte von Riksenergi wurden an Krafta Corp [AEP] verkauft. Der Ort, an dem sich das Hephaesteum befand, liegt nun tief in der Evakuierungszone [der Wüstenzone]. In den letzten Jahren haben die beiden verbliebenen Mitglieder Anzeichen von Elisabeths Rückkehr beobachtet. Sie hatten jedoch lange Zeit, um über ihren Kreuzzug nachzudenken, und obwohl sie weiterhin Experimente durchführten, sind sie sich hinsichtlich ihres typischen, rücksichtslosen Pragmatismus nicht mehr so sicher. Selbst wenn sie sich wieder zusammentun und auf die Rettung der Menschheit hinarbeiten könnten – sollten sie das auch?

Im Verlauf der Kampagne werden die Teenager die Konsequenzen der Experimente von Liv und Sven [Destiny und John] zu spüren bekommen sowie die Ereignisse nach Elisabeths Rückkehr miterleben und entdecken, dass sie irgendwo entlang des Weges das Hephaesteum verloren hat. Im vierten Mysterium versuchen die Propheten, ein neues Hephaesteum zu bauen und Objekte zu erschaffen, die es ihnen ermöglichen, der Menschheit ihren Willen aufzuzwingen, um diese vor sich selbst zu retten. Wenn es den Teenagern gelingt, das Trio aufzuhalten, wird das neue Hephaesteum in die Vergangenheit transportiert und Mitte der 80er Jahre darauf warten, dass die Propheten es finden.

Die vier Mysterien heißen „Aus Fleisch und Stahl“, „Die Hässlichkeit“, „Reisende“ und „Asche in der Ewigkeit“.

KAPITEL

09

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM 135
VORSTELLUNG DER TEENAGER 137
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS 138
SCHAUPLATZ 1: MARKS HAUS 140
SCHAUPLATZ 2: DIE TORSLUNDA-SÜMPFE 142
SCHAUPLATZ 3: PRIMAL-FORCE-THERAPIEZENTRUM 143
DIE KONFRONTATION 146
NACHSPIEL 148
VERÄNDERUNG 148
NSC UND KREATUREN 149

AUS FLEISCH UND STAHL

Als die Teenager ein Kind aus der Gegend tot auffinden, finden sie sich bald im Zentrum eines Rätsels wieder, das die gesamte Bevölkerung der Mälarinseln bedroht. Was für eine Kreatur ist der Maschinenfötus? Wer sind diese seltsamen Roboter, die das Geheimnis hüten?

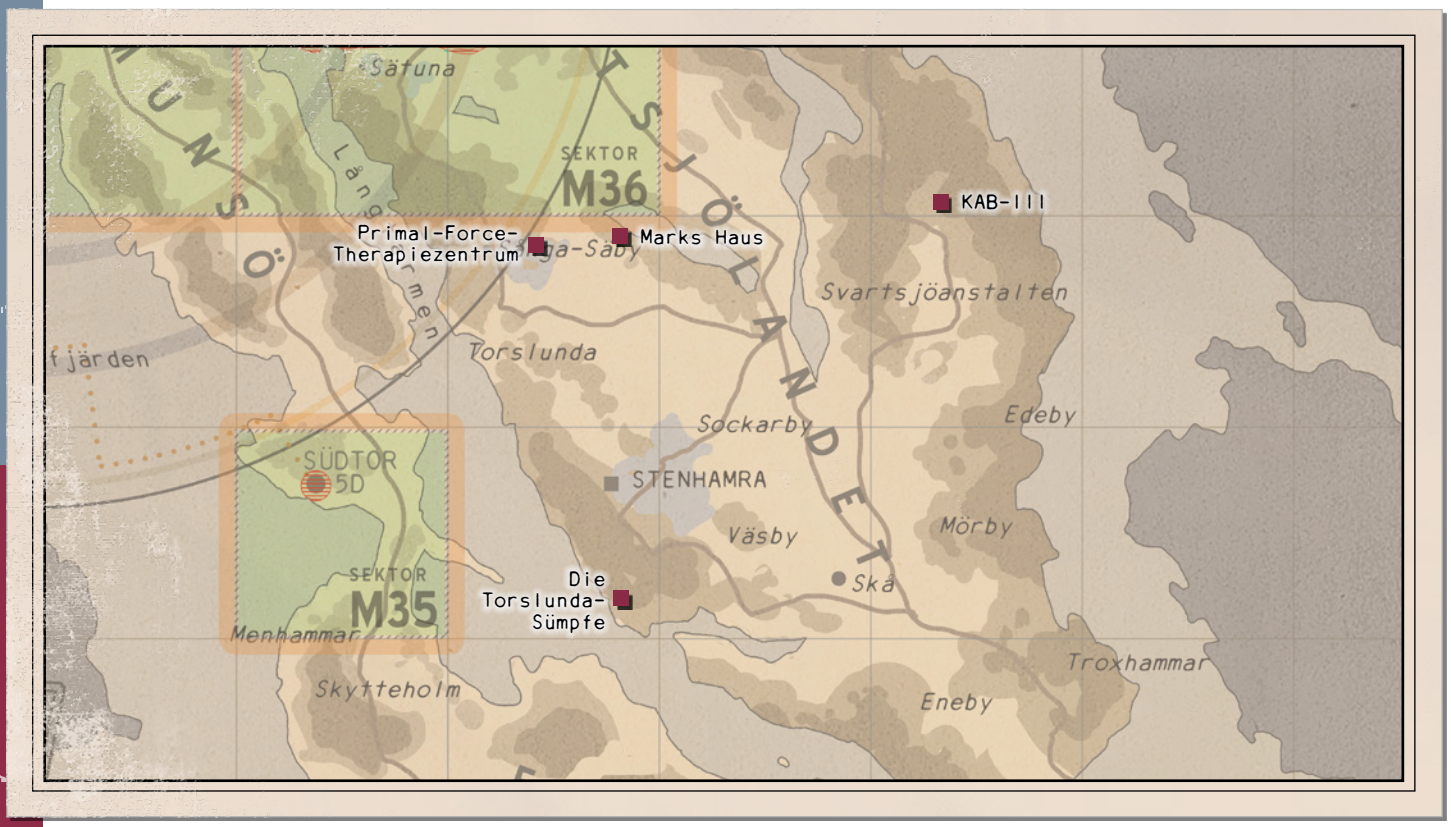
KRAFTA

Dieses Mysterium ist eine gute Einführung in das Spiel für neue Teenager und kann entweder als eigenständiges Abenteuer oder als erster Teil der Pandora-Kampagne gespielt werden.

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM

Die Chirurgin Natasha Lintov war in den 80ern eine der drei „Propheten“ bei Riksenergi, die geheime, unethische Experimente in einem unterirdischen Labor in Svartsjölandet durchführten. Als ihre Aktivitäten durch die Presse ans Licht kamen, verloren die Propheten ihre Approbation und wurden entlassen. Der einzige Grund, warum sie langen Haftstrafen entgingen, war das Verschwinden des Labors zusammen mit einer der drei Wissenschaftlerinnen, Elisabeth Sundgren [Elizabeth Cox]. Natasha änderte ihren Namen in Liv Himmelshöjd und schuf sich ein neues Image als Lebens- und spirituelle Beraterin. Sie kaufte ein Haus am Stadtrand von Sånga-Säby und eröffnete ein Therapiezentrum namens Primal Force. Seit Kurzem konnte Liv vermehrt Anzeichen dafür beobachten, dass Elisabeth von ihren Reisen durch die Zeit in die Gegenwart zurückkehren wird, und nahm daher einige ihrer alten Experimente wieder auf.

Liv ist Expertin für die Interaktion zwischen organischem Gewebe und Technologie. Sie kam mit einer Gruppe streunender Roboter im Bereich von Svartsjölandet, bekannt als die „Vagabunden“, in Kontakt. Sie half ihnen, einen Maschinenfötus aus Fleisch und Stahl zur Welt zu bringen. Allerdings waren nicht alle Vagabunden bereit, ihr zu helfen, lediglich die Fraktion, die sich „Totem-Clan“ nennt – der Rest



der Gruppe unter der Führung von jemandem namens „der Schamane“, spuckte auf ihre Fortpflanzungsversprechungen.

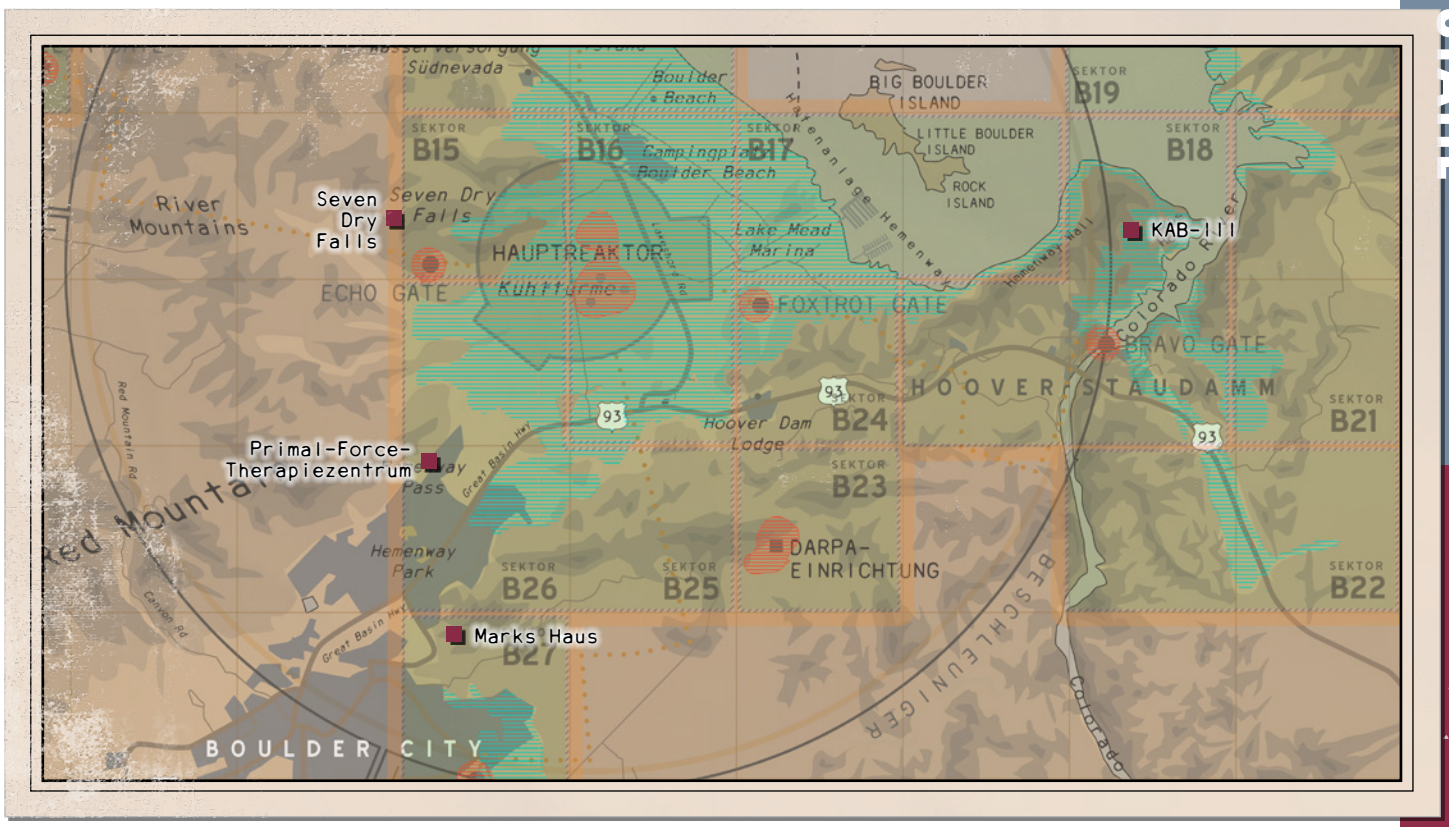
Der zeitaufwändige Prozess zur Entwicklung des Maschinenfötus wurde in Livs Klinik begonnen und im Bunker des Clans auf der Ostseite von Svartsjölandet [Cape Horn] abgeschlossen. Ohne es den Vagabunden zu verraten, hat Liv den Fötus allerdings benutzt, um mit der Funkübertragung menschlicher Emotionen zu experimentieren. Sie plant, ihre Erfindung zu nutzen, um alle Kriege zu beenden, indem sie die Technologie auf dem Schlachtfeld einsetzt und die Schrecken der Sterbenden und Toten an Soldaten und Politiker auf der ganzen Welt sendet, damit diese das wahre Gesicht des Krieges erkennen. Ihre bisherigen Experimente waren erfolgreich, der Maschinenfötus überträgt nun die Erfahrung seiner langsamen und schmerzhaften Geburt als Träume und Wachhalluzinationen in die Welt, insbesondere zu den Bewohnern der Inseln. Als Liv versuchte, das Experiment zu beenden und den Fötus zu vernichten, wurde sie vom Clan gefangen genommen. Seine Mitglieder weigerten sich, ihre Träume von ihrem Fortbestand sterben zu lassen, nur weil ein Mensch nicht mehr länger Gott spielen wollte.

Einer von Livs jugendlichen Patienten, Mark Mäkinen [Mark Griffin], entwickelte während seiner Behandlung bei Primal Force Interesse für die Vagabunden. Er sah, wie Liv gefangen genommen wurde, folgte den Robotern zu ihrem Bunker und sah den Fötus. Er wurde beim Herumschnüffeln erwischt und der Clan tötete ihn durch einen Stromschlag, um sein Geheimnis zu schützen. Sie platzierten seine Leiche unter einer Stromleitung außerhalb von Sånga-Säby [Hemenway Park], um es so aussehen zu lassen, als sei er auf den Strommasten geklettert und zu nahe an die Leitungen geraten. Roboter, die dem Schamanen treu waren, beobachteten allerdings, wie der Unfall fingiert wurde, und empfanden große Trauer über Marks Tod. Sie zierten seinen Leichnam mit Schmuckstücken, um ihm die letzte Ehre zu erweisen.

Das Mysterium beginnt damit, dass die Teenager Marks Leiche finden und seinen Tod untersuchen, bevor es seinen Höhepunkt erreicht, wenn sie versuchen, die Geburt des Maschinenfötus zu verhindern, da dies bei den Bewohnern der Inseln immer schlimmere Alpträume verursacht.

COUNTDOWN

Der Maschinenfötus überträgt seine Geburtswehen unabsichtlich in Gestalt von Albträumen und Halluzinationen auf die Menschen in der Umgebung. Im Laufe des Mysteriums werden diese Traumvisionen schlimmer und wirken sich auf immer mehr Menschen aus. Beginne direkt ab Spielbeginn



damit, den Countdown zu eskalieren. Wenn die Visionen irgendwann die Teenager betreffen, halte die Traumsequenzen kurz und effektiv – zu viele schaden der Spannung.

BEISPIEL

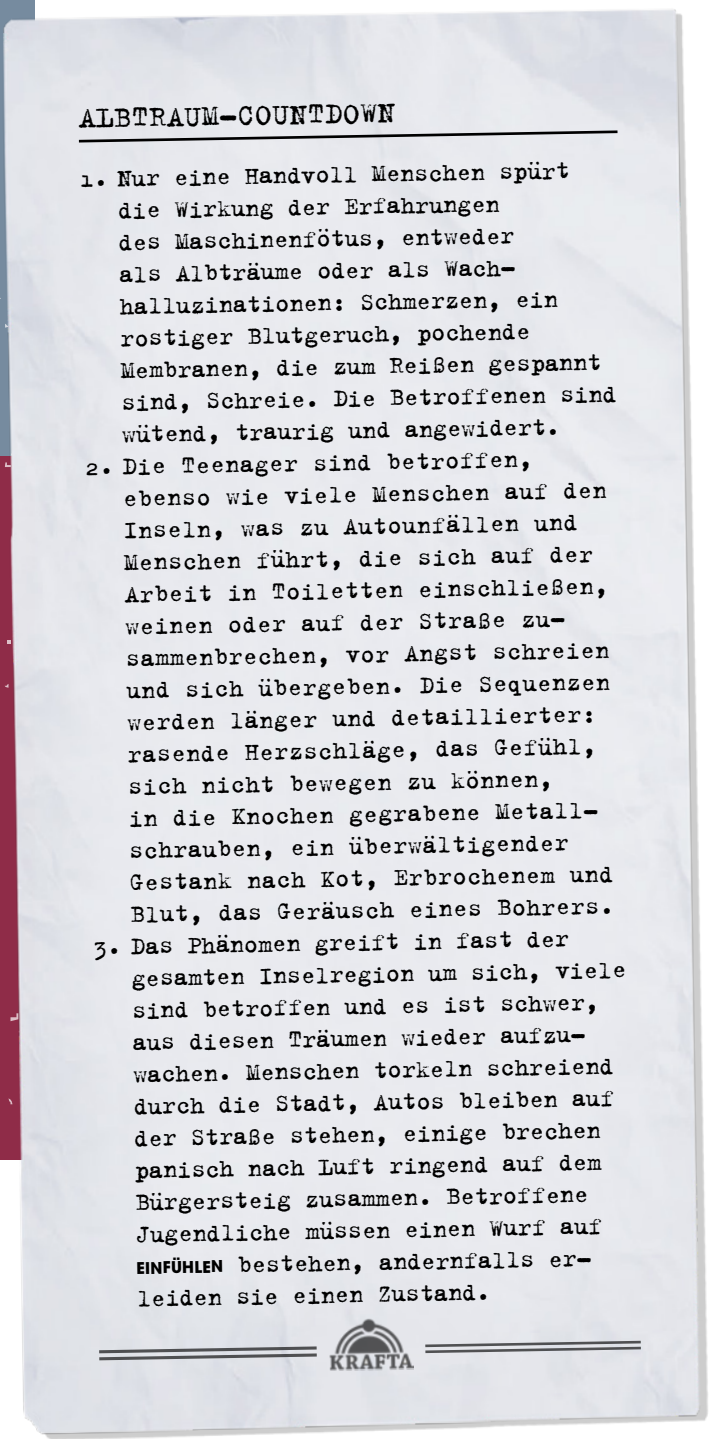
Spielerin 3 (Eva): *Ich gehe zum nächsten Laden, um Taschenlampen zu holen.*
SL: *Als du den Laden betrittst, denkst du zuerst, dass du allein bist, da du keine anderen Kunden oder Mitarbeiter sehen kannst. Dann hörst du ein Schluchzen und siehst, dass alle im Geschäft entweder am Boden sitzen oder liegen und weinen. Milchkartons sind auf den Boden gefallen und geplatzt, einer der Stühle der Angestellten ist in die Gänge gerollt, eine Palette Dosensuppe steht vergessen auf halbem Weg vor dem Lager. Irgendwo in der Obst- und Gemüseabteilung weint ein Baby.*
Spielerin 3: *Ich gehe vorsichtig an den Leuten auf dem Boden vorbei, schnappe mir Taschenlampen und Batterien und gehe, ohne zu bezahlen.*
SL: *Ein paar von ihnen blicken dich mit intensivem Schmerz in den Augen an, doch niemand versucht dich anzusprechen oder aufzuhalten.*

KATASTROPHE

Wenn die Teenager die Geburt des Fötus nicht aufhalten können, stirbt er in einem schrecklichen und langgezogenen Albtraum aus Schmerzen und Furcht, was Träume und Visionen auslöst, von denen sich zu erholen einige Inselbewohner Wochen, Monate oder sogar Jahre brauchen werden.

VORSTELLUNG DER TEENAGER

Gib jedem Teenager eine Alltagsszene, mit oder ohne Ärger. Lass Menschen in ihrer Nähe sich über Albträume beklagen, verwirrt handeln oder beschreiben, dass sie ein seltsames rotes Licht sehen. Lass die Spieler entscheiden, zu welcher Jahreszeit und zu welcher Tageszeit das Szenario spielt, und versuche, für Atmosphäre zu sorgen, indem du prägnant kleine Details hervorhebst – den Wind, der durch das trockene Sommergras weht, oder den Schnee, der sich auf beiden Seiten der Straße hoch auftürmt. Du kannst die Graffiti der Vagabunden (siehe Seite 134) in die Szene aufnehmen, wenn du möchtest.



ALBTRAUM-COUNTDOWN

1. Nur eine Handvoll Menschen spürt die Wirkung der Erfahrungen des Maschinenfötus, entweder als Albträume oder als Wachhalluzinationen: Schmerzen, ein rostiger Blutgeruch, pochende Membranen, die zum Reißen gespannt sind, Schreie. Die Betroffenen sind wütend, traurig und angewidert.
2. Die Teenager sind betroffen, ebenso wie viele Menschen auf den Inseln, was zu Autounfällen und Menschen führt, die sich auf der Arbeit in Toiletten einschließen, weinen oder auf der Straße zusammenbrechen, vor Angst schreien und sich übergeben. Die Sequenzen werden länger und detaillierter: rasende Herzschläge, das Gefühl, sich nicht bewegen zu können, in die Knochen gegrabene Metallschrauben, ein überwältigender Gestank nach Kot, Erbrochenem und Blut, das Geräusch eines Bohrers.
3. Das Phänomen greift in fast der gesamten Inselregion um sich, viele sind betroffen und es ist schwer, aus diesen Träumen wieder aufzuwachen. Menschen torkeln schreiend durch die Stadt, Autos bleiben auf der Straße stehen, einige brechen panisch nach Luft ringend auf dem Bürgersteig zusammen. Betroffene Jugendliche müssen einen Wurf auf **EINFÜHLEN** bestehen, andernfalls erleiden sie einen Zustand.

KRAFTA

BEISPIEL

SL: *Okay, wir spielen „Aus Fleisch und Stahl“, das erste Mysterium in der Pandora-Kampagne, was bedeutet, dass wir die Geschichte nach diesem Szenario noch weiterspielen können. Wir legen mit einer Szene aus dem Alltag los. Wer will anfangen?*

Spielerin 4 (Sana): *Ich hätte gern eine Szene über mein Problem, in der ich herausfinde, dass der Freund meiner Schwester sie schlägt.*

SL: *Okay, hast du schon eine Szene im Kopf oder möchtest du, dass ich sie dir vorgebe?*

Spielerin 4: *Meine Schwester war die ganze Nacht sehr schweigsam, aber sie will mir nicht sagen, warum. Sie sitzt neben mir auf meinem Bett und lehnt ihre Stirn an meine Wange, sodass ihr Haar ihr Gesicht verbirgt. Während ich ihr Haar streichle, sehe ich einen blauen Fleck auf ihrer Kopfhaut, so als hätte sie jemand an den Haaren gezogen.*

SL: *Als sie bemerkt, dass du es gesehen hast, zieht sie sich zurück und kämmt sich mit der Hand die Haare, um das Mal zu verbergen.*

Spielerin 4: *„Was ist passiert, Schwesterherz?“*

EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS

Lass die Spieler entscheiden, warum sie in den Wäldern in der Nähe der Stromleitungen außerhalb von Sånga-Säby [Hemenway Park] unterwegs sind. Beschreibe die Bäume und Felder und lass die Teenager sich ein wenig miteinander unterhalten. Plötzlich stoßen sie im hohen Gras unter einem der Masten auf eine Leiche. Der Leichnam ist umringt von gepflückten Blumen (wenn es die Jahreszeit erlaubt – ansonsten sind es schöne Federn, Leder- und Fellstücke oder Fischgräten). Zwei Ziegelsplitter vom Strand, die durch die Wellen glattgeschliffen wurden, wurden auf die Augen der Person gelegt. Jemand hat mit blauer Kreide Augen auf die roten Scheiben gemalt.

Die Teenager erkennen die tote Person als Mark Mäkinen [Mark Griffin], einen Einzelgänger, der auf ihre Schule geht. Er hat langes, fast platinblondes Haar, ist leicht übergewichtig und trägt eine grüne Jagdjacke. Auf einem der Ärmel der Jacke befindet sich ein schwarzer Brandfleck, durch den ein Stück versengter Haut sichtbar ist. Frage die Teenager nach ihren Beziehungen zu Mark.

Ein erfolgreicher Wurf auf **UNTERSUCHEN** eines der Teenager kann offenbaren, dass Mark an einem starken Stromschlag starb. Jemand hat das Gras um den nächsten Mast herum plattgetreten, damit es so aussieht, als wäre er hinaufklettert, doch weitere Spuren in der Nähe zeigen, dass seine Leiche hierhergezogen wurde. Die Totenstarre verglichen mit der Frische der Blumen deutet darauf hin, dass er einige Zeit tot gewesen sein muss, bevor die Blumen niedergelegt wurden. Wenn der Teenager den Wurf

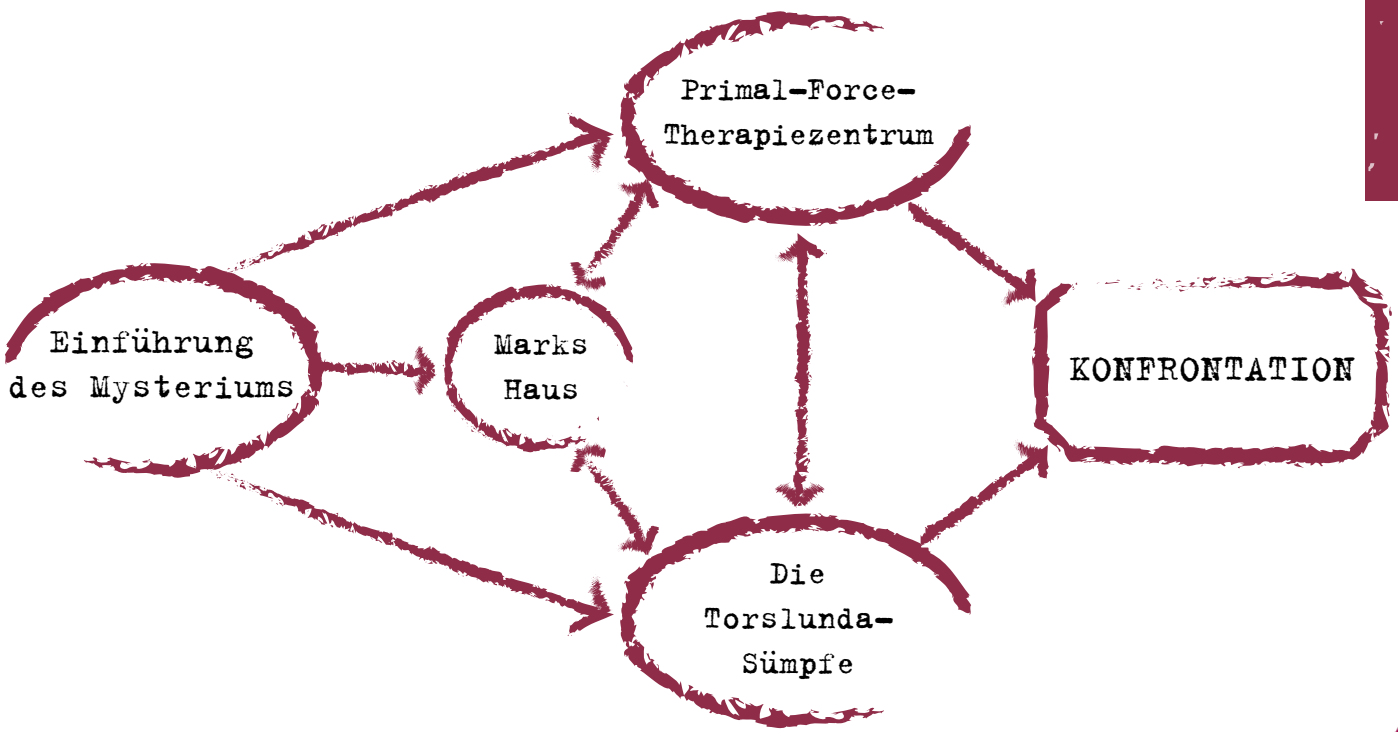
Marks Notizen:

```
[NOTIZEN]

1:  Sie kamen zu Primal Force und entfuehrten Doktor Liv. Haben noch nie Gewalt
2:  eingesetzt. Habe den Schamanen nicht gesehen. Muss der Totem-Clan sein. Soll ich
3:  in die Torslunda-Sümpfe gehen? Nein, gehe hinterher. Habe Angst.

4:  Sie sahen den Kamerablitz. Habe sie fallengelassen. Verstecke mich. Verschwommene
5:  Sicht. Fühle mich krank. Sah das Ding aus meinen Träumen. Sie sind jetzt ganz
6:  nahe, muss leise sein. Wenn ihr das hier findet, müsst ihr ...
```

nicht besteht, erhält er die gleichen Informationen, erhält jedoch zusätzlich den Zustand Verängstigt.

In einer von Marks Taschen finden die Teenager einen fortschrittlichen Taschenrechner, den er als Notizblock benutzte. Es erfordert einen Code oder aber einen erfolgreichen Wurf auf **PROGRAMMIEREN**, um ihn zu entsperren. Marks Notizen (siehe oben) erwähnen das Therapiezentrum Primal Force (das im Telefonbuch zu finden ist) und die Torslunda-Sümpfe [Seven Dry Falls]. Misslingt der Wurf, brauchen die Teenager Hilfe beim Entsperren der Notizen, die sie durch einen Wurf auf **KONTAKT** erhalten können. Die entsprechende Person weiß, wo Mark wohnt.

Niemand bei der Polizei glaubt, dass Mark ermordet wurde. Wenn die Teenager darauf hinweisen, dass jemand den Ort und den Körper geschmückt hat, spielen die Beamten dies herunter und vermuten, jemand anderes habe den Körper vor ihnen gefunden, war aber zu ängstlich, um ihn zu melden. Die Schule gedenkt Mark mit einer Mahnwache, bei der seine Tante ihren Wunsch ausdrückt, die Beerdigung nur im engsten Familienkreis abzuhalten.



BEISPIEL

SL: *Warum seid ihr gerade draußen auf einem leeren Feld in der Nähe des Waldes außerhalb von Sånga-Säby unterwegs?*
Spieler 2 (Gustaf): *Sana, du hast mir gerade von der Sache mit deiner Schwester erzählt, oder?*
Spielerin 4 (Sana): *Nein, noch nicht. Aber ich habe gesagt, dass ich mit dir reden muss. Ich rede aber andauernd drumherum, weil es sich anfühlt, als würde ich sie verraten, wenn ich mit dir darüber spreche.*
SL: *Das gelbe Sommergras wiegt sich wie Wellen im Herbstwind. Die Stromleitungen über euch knistern und summen. Gustaf, im Gras neben einem der Masten bemerkst du plötzlich eine Leiche.*

INFORMATIONEN ÜBER DIE TRÄUME

Die Teenager können **KONTAKT** nutzen, um Traumexperten zu finden, das Thema in der Bibliothek mithilfe von **BEGREIFEN** zu recherchieren oder mittels **TÜFTELN** einen Scanner zu bauen, um die Träume selbst zu messen. Sie finden heraus, dass die Träume aller identisch zu sein scheinen, unabhängig von den persönlichen Erfahrungen und Perspektiven des Träumers. Die Motive sind Schmerz, Furcht, Blut und Krämpfe, Motive, die scheinbar wie die Geburt aus Sicht des Babys wirken. Die Träume intensivieren sich, treten häufiger auf und werden mit der Zeit schmerzhafter. Die menschliche Psyche kann die Belastung auf Dauer nicht aushalten, ohne letztendlich von der Tortur gezeichnet zu werden.

SCHAUPLATZ 1: MARKS HAUS

Mark und seine Tante wohnen in einem abgelegenen Haus östlich von Sånga-Säby an einem kleinen See namens Igelviken [nördlich von Boulder City]. Das zweistöckige Backsteinhaus ist von einer dichten Baumreihe umgeben. Windspiele und Traumfänger wiegen sich an den Zweigen, durch die offenen Fenster sind Songs von Grateful Dead oder anderer Psychedelic Rock zu hören.

Im Inneren des Hauses herrscht Chaos. Musikinstrumente und signierte Rockplakate bedecken die Wände. Es riecht nach Schimmel, Weihrauch und verdorbenem Essen. Überall stapeln sich Bücher über inneren Frieden, Heilung und Engel. Die laute Musik kommt von der Stereoanlage im Wohnzimmer. Gerahmte Bilder von Marks Mutter hängen im gesamten Haus, auf einigen davon wurde der Mann neben ihr (Marks Vater) weggekratzt.

Marks Zimmer befindet sich im zweiten Stock. Es ist sehr ordentlich. Er besaß eine umfangreiche Fotoausrüstung und hatte sich seine eigene Dunkelkammer gebaut. Fotos der Vagabunden und ihrer Graffiti bedecken die Wände.

ÄRGER

Tante Emi [Erin] ist es nicht gewohnt, Besuch zu haben, es ist ihr äußerst unangenehm. Unabhängig davon, ob die Teenager vor oder nach Marks Tod bei ihr vorbeisehen, wird sie ihr Klopfen ignorieren, solange sie nicht eine ausreichend große Szene machen. Sie will sie nicht hereinlassen, und Marks Zimmer zu sehen kommt erst recht nicht infrage. Wenn die Teenager ihr die Nachricht von Marks Tod überbringen, ist sie am Boden zerstört und bittet darum, alleingelassen zu werden. Sie wird nur glauben, dass er ermordet wurde, wenn die Teenager einen Wurf auf **CHARME** bestehen, aber sie will keine Details hören. Marks Tod bedeutet, dass sie das Versprechen an ihre verstorbene Schwester nicht halten konnte, etwas, das sie sich niemals verzeihen wird.

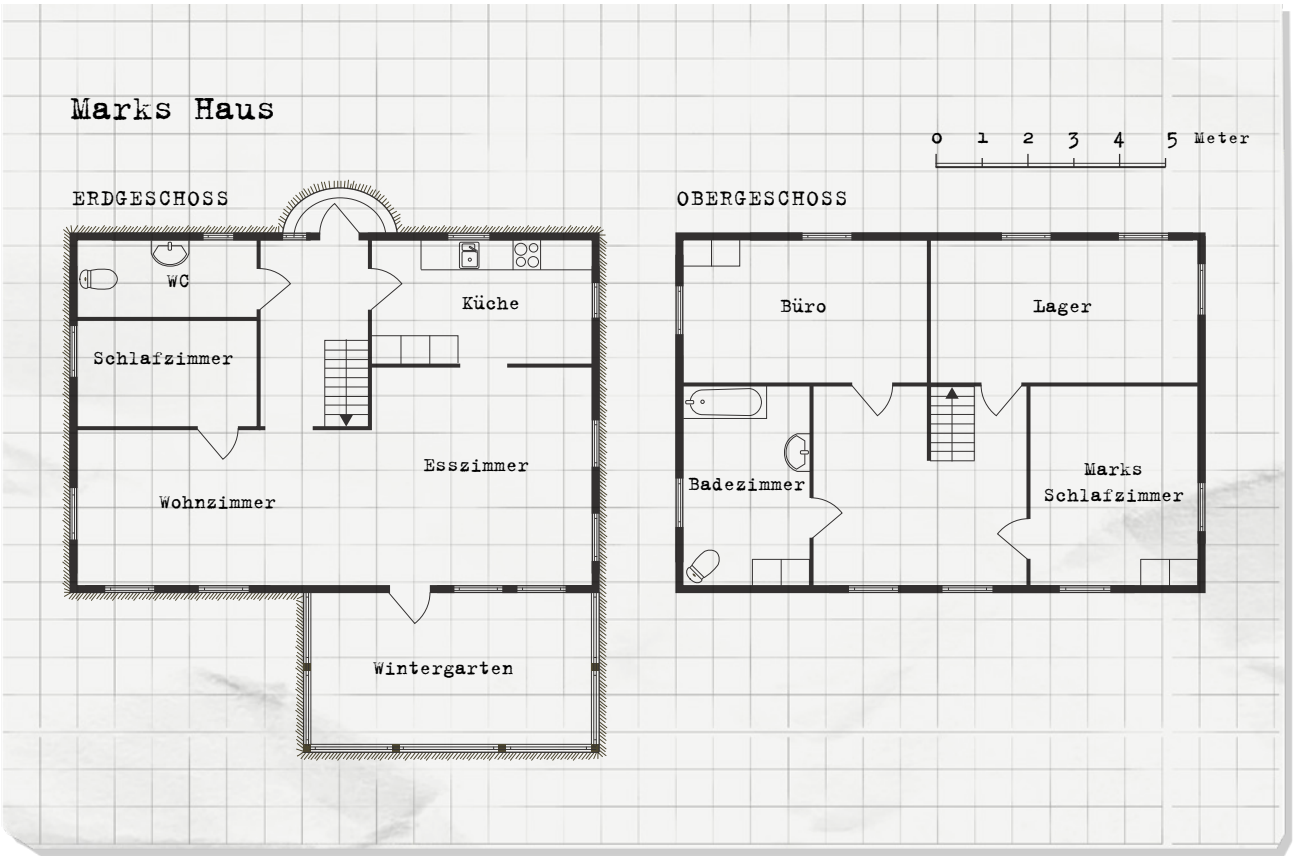
Die Teenager können **SCHLEICHEN** nutzen, um das Haus zu betreten und Emi aus dem Weg zu gehen, oder **CHARME**, um sie dazu zu bringen, sie hereinzulassen. Wenn sie erfolgreich auf **EINFÜHLEN** würfeln, kommen sie auf den Gedanken, dass die beste Möglichkeit, Marks Zimmer zu sehen, darin besteht, sich als enge Freunde von Mark auszugeben – Emi hat sich immer Sorgen gemacht, dass Mark keine Freunde hatte.

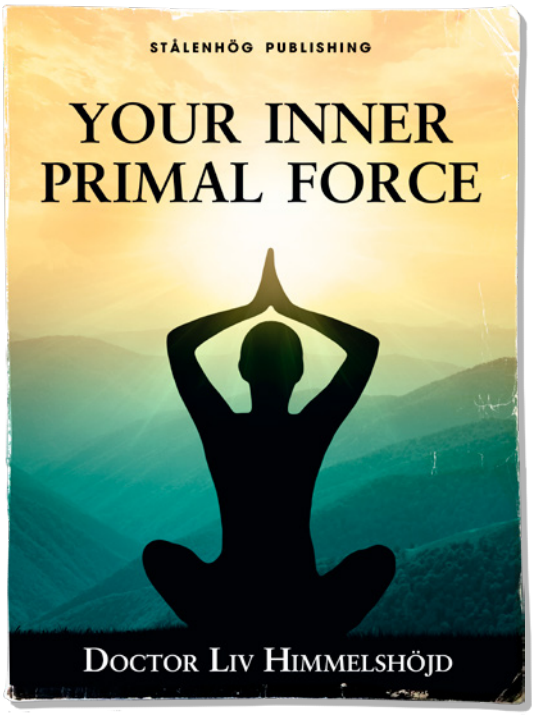
BEISPIEL

Spielerin 4 (Sana): *Ich klopfe noch fester und schreie „Hallo?“*
SL: *Immer noch keine Antwort. Ihr könntet euch irren, aber ihr habt das Gefühl, dass drinnen jemand soeben die Musik noch lauter aufgedreht hat.*
Spielerin 3 (Eva): *„Was zum Teufel …“ Ich reiße eines der großen Windspiele vom Baum und schmeiße es durch das Fenster neben der Tür.*
SL: *Okay … Das Fenster geht zu Bruch. Ein paar Sekunden später schaltet jemand die Musik aus und kommt zur Tür.*

HINWEISE

Wenn die Teenager Marks Fotos mit **BEGREIFEN** analysieren, sehen sie, dass die meisten von ihnen in den Torslunda-Sümpfen südlich von Sånga-Säby [bei Seven Dry Falls] aufgenommen wurden. Die Roboter auf den Bildern scheinen sich bewusst zu sein, dass sie fotografiert werden, was





bedeuten könnte, dass sie Mark kannten. Auf einem der Bilder findet sich eine kleine Bildunterschrift: „Der Schamane".

Eine mit Eselsohren versehene und abgenutzte Version des englischsprachigen Buchs „Your Inner Primal Force" („Deine innere Urkraft") von Doktor Liv Himmelshöjd [Destiny Sky] liegt auf Marks Nachttisch. Auf der Titelseite hat jemand die Kopie in kaum lesbarer Handschrift „meinem Lehrling, der nach den Sternen greift" gewidmet. Das Buch beschreibt, was eine Person tun sollte, um ihr „Konformitätsvirus" loszuwerden und ganz zu werden, was wiederum alle Kriege beenden wird. Die Autorin wird am Ende des Buches als Ärztin mit ganzheitlichem Ansatz beschrieben, die ein Therapiezentrum namens Primal Force nördlich von Sånga-Säby [nördlich von Hemenway Park] betreibt. Das nebenstehende Bild zeigt eine sehr ernste Frau mit harten Augen. Tante Emi kann bestätigen, dass sowohl sie als auch Mark das Therapiezentrum regelmäßig besucht haben und dass Mark sich dank Doktor Liv für die Vagabunden zu interessieren begann.

Wenn die Teenager **UNTERSUCHEN** verwenden, um Marks Zimmer zu durchsuchen, finden sie in einer der

BOULDER CITY: DAS SUMPFGEBIET SEVEN DRY FALLS

Seven Dry Falls ist ein Wanderweg in der Wüste. Die Hoover-Damm-Katastrophe verwandelte das Gebiet in Marschland.

Kamerataschen einen Umschlag. Er enthält einen Schlüssel und einen Notizzettel mit den Zahlen 336699. Dies sind die Alarmkombination und der Schlüssel für die Vordertür des Therapiezentrums.

Wenn die Teenager einen Wurf nicht bestehen, hat Emi sie entweder erwischt oder ändert ihre Meinung und wirft sie raus.

SCHAUPLATZ 2: DIE TORSLUNDA-SÜMPFE

Torslunda [Seven Dry Falls] wurde durch die Überflutung des Loops zum Sumpfgebiet. Ungefähr zwanzig Vagabunden leben in oder um die Sümpfe als Stamm, angeführt von jemandem, der sich „der Schamane" nennt. Der Schamane entschied sich gegen Livs Fortpflanzungspläne, was dazu führte, dass der Totem-Clan die Sümpfe verließ.

Die Vagabunden wohnen auf kleinen Inseln im Sumpf in rudimentären Hütten. Sie wissen, dass der Clan Mark getötet hat und glauben, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis die rücksichtslosen Säuberungen, vor denen sie aus Russland geflohen sind, auch hier stattfinden werden. Die Vagabunden betrachteten Mark als Freund und betrauerten seinen Tod, indem sie schwarze Lumpen in die Bäume um Torslunda knoteten. Die Sümpfe sind feucht, übelriechend und werden von unerbittlichen kalten Winden heimgesucht. Im Sommer wimmelt es dort nur so vor Mücken. Auf Bäumen, Klippen und Schaltkästen im gesamten südlichen Gebiet von Svartsjölandet [in der Wüste] haben die Vagabunden sakrale Abbildungen von Tieren, Pflanzen, Geburt und Tod hinterlassen. Die Teenager erkennen die Graffiti sofort wieder.

Der Schamane wohnt in einem Baumhaus. Dort finden sich etwa dreißig Cowboy-Romane, die aus der Bibliothek in Stenhamra aussortiert wurden und mit deren Hilfe die Roboter Schwedisch lernten. Im Baumhaus finden sich weitere von Mark angefertigte Fotos.

ÄRGER

Die Teenager müssen einen Wurf auf **UNTERSUCHEN** bestehen, um den Schamanen zu finden. Die Vagabunden werden alles tun, um ihren Anführer zu schützen, und versuchen, die Teenager vom Baumhaus weg und in eine von ihnen gegrabene Fallgrube zu locken. Wenn die Teenager den Wurf nicht bestehen, brechen sie durch eine Schicht aus Ästen und Gras, die ein schlammiges Loch verbirgt, und müssen mit **KRAFT** wieder herausklettern. Sie können überschüssige Erfolge nutzen, um sich gegenseitig zu helfen. Diejenigen, die versagen, schaffen es trotzdem, erhalten allerdings den Zustand Erschöpft. Wenn sie ein weiteres Mal versuchen, den Schamanen zu finden und ein zweites Mal scheitern, haben die Vagabunden sie den gesamten Weg nach Stenhamra zurückgelockt, und sie erhalten den Zustand Aufgebracht.

Wenn sie den Wurf bestehen, sehen sie eine Gruppe von mit Schmuck behangenen Vagabunden, die mit einigen Füchsen, Kaninchen und Hühnern spielen. Sie haben ihre einfachen Hütten mit verschiedenen menschlichen Gegenständen dekoriert, die sie gefunden oder gestohlen haben. Wenn die Teenager mit ihnen sprechen, antworten sie in gebrochenem Schwedisch. Bestehen die Teenager einen **EINFÜHLEN**-Wurf, können sie feststellen, dass die Vagabunden sich fürchten und etwas verbergen. Die Teenager werden zum Schamanen geführt.

HINWEISE

Der Schamane begrüßt die Teenager und bietet ihnen Kräutertee von einem Spiritusbrenner an. Er tut so, als würde er mit ihnen trinken, wobei er sich den Tee über Gesicht und Brust rinnen lässt. Er kann bestätigen, dass Mark sie oft besucht hat und er glaubt, dass sie seine einzigen Freunde waren. Der Schamane beschreibt die Vagabunden als Liebhaber des Lebens und der Natur, auch wenn sie selbst nicht Teil davon sind. Eine Gruppe von Vagabunden, die sich „Totem-Clan" nannten, lehnte dies ab und ließen sich in Livs [Destinys] Versprechen, selbst Leben zu erschaffen, in ihren Bann schlagen. Der Schamane weiß, dass Liv am Stadtrand von Sånga-Säby [nördlich von Hemenway Park] ein Therapiezentrum namens „Primal Force" führt.

Der Schamane offenbart, dass der Totem-Clan Mark getötet hat. Die Vagabunden in den Sümpfen beobachteten, wie der Clan seinen Körper auf das Feld vor Sånga-Säby

[Hemenway Park] brachte, woraufhin die Roboter sich von ihm verabschiedeten, indem sie den Ort mit für sie wertvollen Schmuckstücken dekorierten. Der Schamane weiß, dass sich der Clan in einem alten Armeebunker namens KAB-III versteckt. Ein Besuch in der Bibliothek oder der Blick auf eine Karte kann den Teenagern helfen, den Bunker zu finden, der sich im östlichen Svartsjölandet [Cape Horn] befindet.

SCHAUPLATZ 3: PRIMAL-FORCE-THERAPIEZENTRUM

Liv [Destiny] arbeitet von zu Hause aus, einem braunen zweistöckigen Gebäude außerhalb von Sånga-Säby [nördlich von Hemenway Park]. Der Garten ist ungepflegt, die Fensterläden zugezogen und alle Fenster und Türen sind verschlossen. Auf einem Schild neben der Vordertreppe ist „Primal-Force-Therapiezentrum“ zu lesen. Ein paar Schritte unter der Haustür befindet sich die Garage, die von innen mit einem stabilen Vorhängeschloss versperrt ist.

Als die Mitglieder des Clans Liv entführten, unterbrachen sie die Stromversorgung des Hauses. Der Einbruchalarm verfügt über eine Pufferbatterie und ist das einzige Elektrogerät, das noch funktioniert. Im Haus ist es sehr dunkel, da alle Jalousien geschlossen sind.

In der unteren Etage liegen die Küche, das Wohnzimmer und ein Patientenzimmer. In der Küche sind deutliche Anzeichen eines Kampfes zu erkennen – Stühle wurden umgeworfen, der Tisch ist zerbrochen. Ein übler Geruch geht vom Kühlschrank und der Gefriertruhe aus, um die sich eine Wasserpfütze gebildet hat. Vom Flur aus führen Treppen in den zweiten Stock und in den Keller, dessen verschlossene Tür von einem Vorhang verdeckt wird. Im zweiten Stock befinden sich

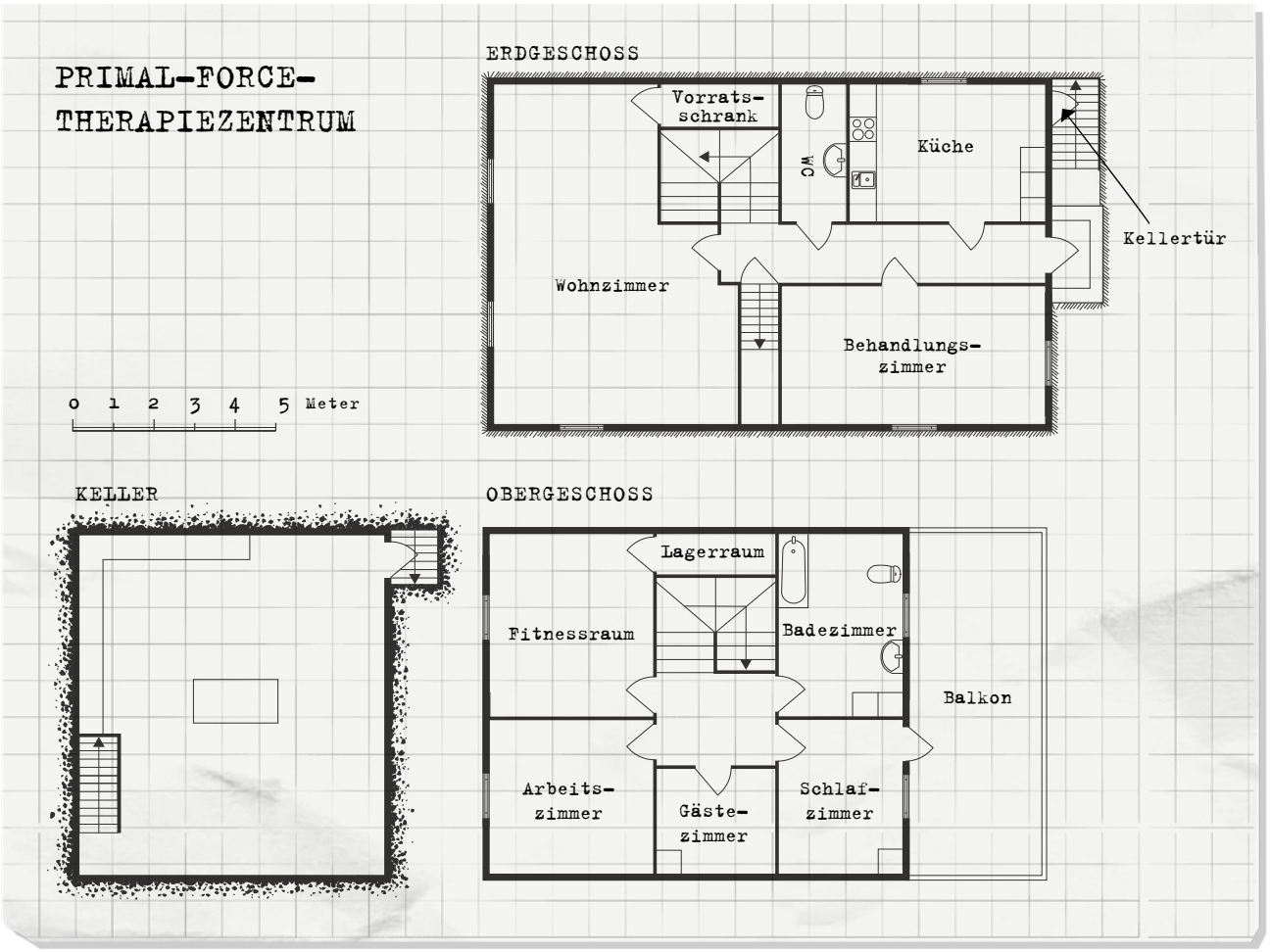
Livs Büro, ihr Schlafzimmer, ein nie benutztes Gästezimmer und ein Fitnessraum. Livs Computer steht in ihrem Büro.

Der Keller wurde in ein schalldichtes Labor umgewandelt, in dem Liv ihre Experimente durchführte. Eine Reihe von Käfigen beherbergt zwei vor Hunger heulende Affen, ein totes Kaninchen, dessen Beine durch Raupenketten ersetzt wurden, und Mäuse mit seltsamer Technologie, die in ihre Körper implantiert wurde. Werkzeugregale mit Bohrern, Sägen und Zangen bedecken die Wände. In einer Ecke steht ein Hochdruckreiniger. In der Mitte des Raumes ist eine Stahlplatte mit dem Boden verschraubt, auf der weggeworfene Überreste der Erschaffung des Maschinenfötus liegen: blutige Planen, rostige Schrauben, Gläser voll mit verrottendem organischem Gewebe, kaputte elektronische Komponenten und mehrfarbige Drähte. Ein paar Spinde enthalten verschiedene Gläser mit Chemikalien, Wachstumshormonen und Schmerzmitteln, aber die meisten Behälter sind leer. Auf einem kleinen Tisch steht ein seltsames Funkgerät. Mehrere Holzkisten im Raum sind gekennzeichnet mit „KAB-III“.

ÄRGER

Tagsüber sind Livs Nachbarn draußen zugange, was bedeutet, dass die Teenager **SCHLEICHEN**-Würfe bestehen müssen, um sich dem Haus zu nähern, ohne bemerkt zu werden, da der Garten weder Hecken noch einen Zaun hat. Nach Sonnenuntergang ist es kein Problem, unentdeckt zum Haus zu gelangen. Wenn die Teenager Marks Notiz und Schlüssel nicht gefunden haben, könnten sie versuchen, den Alarm mittels **PROGRAMMIEREN** zu deaktivieren und das Schloss an der Tür mithilfe von **TÜFTELN** zu knacken. Wenn sie den Alarm auslösen, erscheint zehn Minuten später ein Wagen von Eagle Sec und zwei Sicherheitskräfte durchsuchen das Haus mit Taschenlampen. Wenn sie die Teenager finden, bringen sie sie zur Polizeistation und kontaktieren ihre Eltern.

Die Kellertür ist verschlossen und Liv hat den Schlüssel bei sich. Die Teenager können versuchen, sie mit **KRAFT** oder **TÜFTELN** zu öffnen. Wenn sie versagen, öffnen sie die Tür zwar trotzdem, verursachen aber genügend Lärm, dass ein Nachbar sie hört und an die Haustür klopft, um zu sehen, was vor sich geht.



Livs Notizen

HINWEISE

Im ganzen Haus sind mehrere von Marks Fotografien zu finden, vergrößert und wunderschön gerahmt. Mit **BEGREIFEN** kann es einem Teenager gelingen, den Ort auf den Fotos als die Torslunda-Sümpfe [Seven Dry Falls] zu identifizieren.

Wenn die Teenager Livs Computer an eine funktionierende Steckdose anschließen, können sie den Passwortschutz mithilfe von **PROGRAMMIEREN** umgehen. Der Computer enthält zwei Notizen mit den Namen „Propheten wieder vereint“ und „Heureka!“, aber kaum Patientenakten über andere Personen als Mark und Emi.

Wenn die Teenager den Keller **UNTERSUCHEN**, stellen sie fest, dass Liv ein Mischwesen aus Fleisch und Stahl erschaffen und es dann irgendwohin transportiert hat. Dabei wurden Komponenten von Vagabunden sowie große Mengen von Wachstumshormonen und künstlichem organischem Gewebe verwendet.

Ein Teenager, der das Funkgerät mit **RECHNEN** genauer untersucht, erkennt, dass es der fehlgeschlagene Versuch ist, ein Gerät herzustellen, das menschliche Emotionen als Radiowellen überträgt. Ein Zettel neben dem Gerät enthält Namensvorschläge: Friedensstifter, Emotionsspiegel, Empathieerzwinger, Kriegsender.

Ein Teenager, der erfolgreich **BEGREIFEN** einsetzt, erkennt, dass die „KAB-III“-Markierungen auf den Kisten militärischer Herkunft sind und dass die Kisten aus einem Bunker mit derselben Bezeichnung stammen müssen. Ein Besuch der Bibliothek oder die Verwendung einer Karte kann die Gruppe auf den Bunker im Osten von Svartsjölandet [Cape Horn] verweisen.

RUHELOSE GEISTER

Livs Kollegin Elisabeth Sundgren [Elizabeth Cox] verschwand vor fast zehn Jahren zusammen mit ihrem Labor, dem Hephaesteum, um sich und ihre Arbeit vorwärts durch die Zeit zu transportieren. Sie ist nun im Begriff, wieder in der Gegenwart zu erscheinen, was seltsame elektrische Interferenzen in der Nähe von Menschen verursacht, mit denen sie früher zusammengearbeitet hat. Die Interferenz sieht aus wie eine klassische Spukerscheinung, ist in Wahrheit aber eine Phasenverschiebung in der Raumzeit. In Livs Haus drehen sich die Wasserhähne von selbst auf und zu, Elisabeths flüsternde Stimme ist im Telefon zu hören, auf der Kellertreppe sind Schritte zu vernehmen und Schatten regen sich im Augenwinkel oder werfen Gegenstände um. Verwende diese Phänomene, um eine unheimliche Atmosphäre im Haus zu erzeugen. Wenn die Teenager **UNTERSUCHEN** oder **BEGREIFEN** einsetzen, um herauszufinden, was dort vor sich geht, kommen sie zu dem Schluss, dass die seltsamen Ereignisse unmöglich zu erklären sind.

KRAFTA

Bestehen die Teenager ihre Würfelwürfe nicht, erhalten sie die Informationen trotzdem, erleiden allerdings einen Zustand.

DIE KONFRONTATION

Der Totem-Clan ist in den verlassenen Bunker KAB-III umgezogen, eine von vielen Einrichtungen, die in den 60er Jahren gebaut wurden, um den Loop im Falle einer Invasion zu schützen. Der mühsame Geburtsvorgang des Maschinenfötus dauert fast zwei Wochen und steht im Bunker nun kurz vor der Vollendung. Liv wird in einer kleinen Zelle gefangen gehalten. Die Teenager müssen die Geburt des Fötus aufhalten, um die Traumvisionen zu beenden.

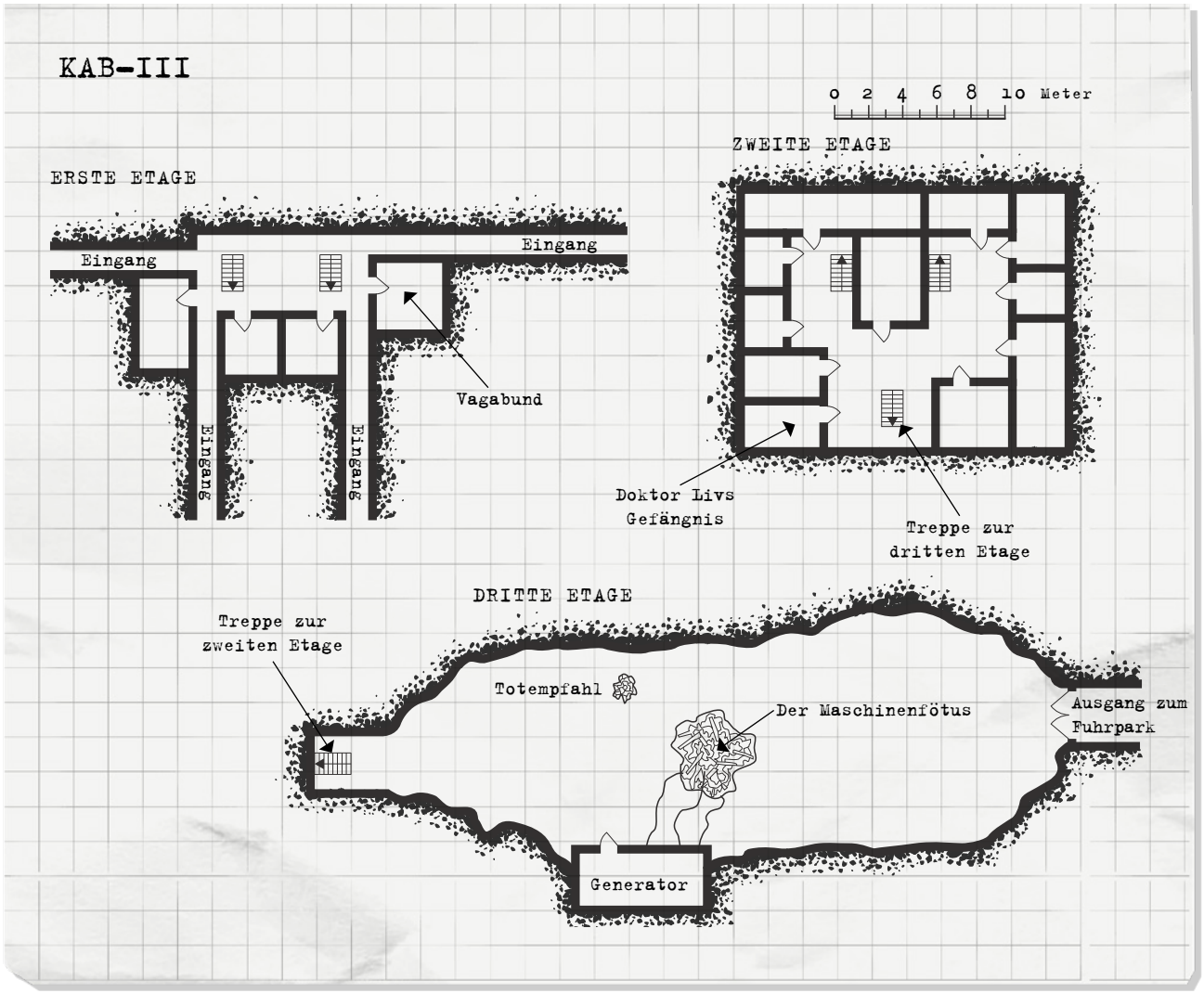
KAB-III

Es existieren ungefähr zehn Eingänge zum Bunker, die über die Wälder in Ost-Svartsjölandet verstreut sind. Es sind Stahlluken im Boden, oft versteckt unter hohem Gras oder Büschen. Die Luken sind mit „KAB-III“ gekennzeichnet und können durch Drehen eines Rades geöffnet werden. Sie sind weder versperrt noch bewacht. Die Betontunnel darunter sind eng, finster und voller Ratten und Spinnen. Die Schreie des Maschinenfötus hallen in der Dunkelheit wider, zusammen mit dem Summen von Bohrern und anderen Werkzeugen. Die Wände sind mit Clan-Graffiti bedeckt: Tiere, die mit Zahnrädern, Ketten und Rohren verschmelzen. Das Zeichen für Geburt sieht dem Maschinenfötus sehr ähnlich.

Der Bunker hat drei Stockwerke, und Metalltreppen verbinden die oberen beiden an mehreren Stellen. Lüftungsschlitze zwischen den Etagen tragen verzerrte Geräusche durch den gesamten Komplex. Im ersten Stock liegen Lagerräume, von denen die meisten nur leere und zerbrochene Kisten enthalten. In einem Raum befindet sich ein Vagabund, der dem Maschinenfötus zu viel von sich gespendet hat und nun kaum mehr als ein gliederloses Stück Stahl ist, das auf dem Boden kauert und nicht mehr sprechen kann. Seine Kiefer klappern im Dunkeln und seine Augen leuchten auf, falls sich die Teenager nähern.

Der Clan haust in den kleinen Zellen im zweiten Stock. Ein paar der Lampen sind noch funktionsfähig und tauchen die Korridore in ein schwaches, kränkliches Licht. Die Roboter sitzen reglos in ihren Zellen und blicken in die Dunkelheit. Sie werden nicht mit den Teenagern interagieren oder sie angreifen, es sei denn, sie werden angegriffen. Eine der Zellen ist versperrt. Durch ein kleines, vergittertes Fenster sehen die Teenager dahinter Liv. Sie wird versuchen, die Aufmerksamkeit der Gruppe auf sich zu ziehen, ohne die Roboter in der Nähe zu alarmieren (die nicht reagieren werden, gleichgültig bei welcher Art von Geräusch). Durch die Gitterstäbe bittet Liv die Teenager, den Maschinenfötus zu terminieren, indem sie den durch den Geburtsapparat fließenden Strom erhöhen, was zu einer Überlastung führt. Sie erzählt ihnen, dass sich die Stromverteilungskonsole im dritten Stock in einem Raum rechts in der Höhle befindet.

Eine Metalltreppe führt in die dritte Etage hinauf, die aus einem einzigen großen Höhlenraum und einem kleineren angrenzenden Raum mit der Stromverteilungskonsole besteht. Bauleuchten erhellen die feuchten, grauen Wände. In der Mitte des Raumes erhebt sich ein Totempfahl, der aus Stücken der Vagabunden besteht, die starben, nachdem



sie Teile von sich an den Maschinenfötus gespendet hatten. Der Pfahl reckt sich vier Meter in die Höhe und besteht aus unzähligen, miteinander verschweißten Armen, Beinen, Köpfen, Händen und Füßen. Der Maschinenfötus selbst liegt auf einigen Planen neben dem Pfahl.

Der Fötus ist ein formloser Klumpen aus organischem Gewebe und mechanischen und elektronischen Bauteilen mit einer Länge von fünf Metern. Das Ding pocht und zuckt, geschwollene Trauben aus Augen starren verzweifelt in die Nacht, zehn Münder schreien gleichzeitig vor Schmerz. Überall in seinem Körper blinken Dioden, knirschen Zahnräder und kratzen missgestaltete Gliedmaßen in der Dunkelheit. Um das Wesen herum hat sich eine Lache aus Blut und anderen Körperflüssigkeiten gebildet. Die daran angeschlossenen Kabel verschwinden in dem kleinen Raum, in dem sich der Generator befindet.

Die Anführerin des Clans, Jane, und zwei weitere Vagabunden arbeiten in dem Raum mit Bohrern, Sägen und seltsamen Geräten, die Badmintonschlägern ähneln, um sicherzustellen, dass der Fötus weiterwächst und nicht zerfällt.

ÄRGER

Falls die Teenager nicht mit Liv darüber gesprochen haben, den Fötus durch eine elektrische Überlastung zu vernichten, können sie dies mithilfe von **RECHNEN** selbst herausfinden. Sie werden auch verstehen, dass die Anwendung von Gewalt oder das Herausziehen der Kabel zu einem unglaublich schmerzhaften Tod führen würde, der über die Inseln hinwegrollen würde wie eine Welle schrecklichster Albträume.

Unabhängig davon, ob die Teenager die Vagabunden und den Fötus angreifen, ob sie sich in den Raum mit dem Generator schleichen, um die Überlastung auszulösen,

oder ob sie sich eine andere Lösung einfallen lassen, sollte all das wie Großer Ärger mit normaler Schwierigkeit behandelt werden. Wenn Jane und die Vagabunden die Teenager entdecken, greifen sie mit Betäubungsschlagstöcken an. Wenn die Teenager den Ärger nicht bewältigen können, werden sie auf einem Feld abseits von Sånga-Säby aufwachen, während die am Anfang des Mysteriums beschriebene Katastrophe über die Inseln hereinbricht.

Wenn es den Teenagern gelingt, die elektrische Überlastung zu verursachen, verkrampft sich der Maschinenfötus kurz und stirbt mit einem Seufzer der Erleichterung.

Wenn die Teenager Gewalt anwenden, um das Wesen zu töten, oder wenn sie einfach die Kabel herausziehen, wird der Tod des Fötus intensiv und schmerzhaft sein und ebenfalls die eingangs beschriebene Katastrophe auslösen. Da die Teenager so nahe sind, werden sie am heftigsten getroffen und müssen einen Wurf auf **EINFÜHLEN** bestehen oder werden Gebrochen.

Wenn der Fötus stirbt, gibt der Totem-Clan seine Träume von einer Lebensweitergabe auf. Die Erkenntnis ihrer Torheit ist gleichsam traurig und eine Erleichterung. Sie entschuldigen sich bei den Teenagern, falls sie sie verletzt haben, und verlassen den Bunker, um sich wieder dem Schamanen anzuschließen. Jane hat den Schlüssel zu Livs Zelle bei sich und wird sie freilassen, als sie geht.

BEISPIEL

SL: *Das schrille Geräusch von Bohrern und Schmerzensschreien wird lauter, als ihr den Tunnel verlasst und den eigentlichen Bunker betretet. Die Laute sind verdreht und verzerrt. Diese erste Etage ist ein langer kreisförmiger Korridor, mit vielen Durchgängen entlang der Seiten, entweder ohne oder mit zerbrochenen Türen. (Zeichnet kurz eine Skizze.) Hier sind Treppen, die nach unten führen. Die Wände sind mit den gleichen grotesken Markierungen bedeckt wie die Tunnel, die entweder eingemeißelt oder mit Sprühfarbe angebracht wurden.*
Spielerin 4 (Sana): *Ich schaue in den nächsten Raum.*
SL: *Es ist dunkel, aber du erkennst vage die Umrisse von zerbrochenen Kisten mit der Aufschrift „KAB-III“, wie die bei Liv. Aus dem Raum dringt ein Geräusch, ein rhythmisches Schleifen von Metall auf Metall.*
Spielerin 4: *Ich gehe hinein.*
SL: *Ein Paar Augen leuchtet in der Dunkelheit auf.*

NACH DER KONFRONTATION

Liv wird den Teenagern dankbar sein, wenn sie sie gehen lassen. Es tut ihr sehr leid, von Marks Tod zu hören, doch sie weigert sich, die Schuld dafür zu akzeptieren. Die Teenager können Tante Emi [Tante Erin] davon überzeugen, an der Beerdigung teilnehmen zu dürfen. In der Nacht vor der Zeremonie schmücken die Vagabunden die Kirche. Liv und Emi sitzen bei der Beerdigung nebeneinander. Marks Vater steht im Hintergrund, redet mit niemandem und geht, sobald es vorbei ist. Die Bewohner der Inseln machen eine technische Störung in der Kläranlage für die Traumvisionen verantwortlich.

NACHSPIEL

Die Teenager bekommen jetzt jeweils eine Alltagsszene, mit oder ohne Ärger. Sie können sich eine Szene ausdenken oder die SL bitten, eine Szene vorzugeben. Wenn ihr wenig Zeit habt, lass jeden Spieler stattdessen eine kurze Montage aus Momentaufnahmen im Leben seines Teenagers beschreiben.

BEISPIEL

Spielerin 1 (Linda): *Ich hätte gern eine letzte Szene, in der ich mit Sanas Schwester rede.*
Spielerin 4 (Sana): *Kann ich dabei sein?*
Spielerin 1: *Du kannst ja nach einer Weile dazukommen.*
SL: *Wo trefft ihr euch?*
Spielerin 1: *Ich habe sie angerufen und sie gebeten, sich mit mir auf dem Spielplatz in der Nähe der Bibliothek zu treffen. Ich sitze auf einer der Schaukeln und sie auf der daneben. Es ist windig und kalt und wir sind allein.*
SL: *Sanas Schwester umgreift die Ketten, lehnt sich zurück und schwingt langsam mit ihren Füßen über den Sand. „Du bist Sanas Freundin, oder?“*
Spielerin 1: *Ich nicke. „Ich weiß, was passiert ist. Mir ging es genauso.“*

VERÄNDERUNG

Geht im Anschluss an die letzten Szenen gemeinsam die Charakterbögen durch und prüft, ob sich die Teenager in irgendeiner Weise verändert haben. Wenn die Spieler möchten, können sie einen Aspekt ihres Charakters ändern. Die Gruppe kann auch gemeinsam beschließen, ihre Spannungen zu ändern. Lies den Spielern die EP-Fragen (siehe Seite 97) vor. Jede Antwort mit Ja entspricht 1 EP für den jeweiligen Teenager.

NSC UND KREATUREN

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

EMILIA „TANTE EMI" FRANK [ERIN FRANK]

„Ich betrauere ihn mit Patti, Janis und Billie. Wollt ihr ihm die letzte Ehre erweisen, indem ihr mit mir singt?"

Emi zog Ende der 60er Jahre in die USA und lebte schnell und heftig. Einige Jahre später zog sie nach Schweden zurück, um ihren Drogenproblemen zu entfliehen. Sie ist eine talentierte Musikerin und verdient ihren Lebensunterhalt damit, Aufnahmen berühmterer Künstler ihre Stimme zu leihen. Tante Emis jüngere Schwester starb bei Marks Geburt und der Vater war zu traurig und wütend, um sich um das Baby zu kümmern. Somit wurde Emi für Mark zugleich Mutter und Vater. Sie erzog Mark gemäß ihrer einsiedlerischen Hippie-Ideale und macht sich nun große Sorgen um seine Einsamkeit und darum, dass sie sich voneinander entfremdet haben. Sie hat hüftlanges rotes, mit Holzpinseln hochgestecktes Haar, trägt bunte Kleidung, die sie selbst angefertigt hat, und ein freundliches Gesicht mit krummen und verfärbten Zähnen.

DER SCHAMANE

„Ist es eine korrekte Beobachtung, dass die Positionierung des menschlichen Mannes links von der Frau zu Beginn der Autofahrt der erste Schritt eines langen und komplexen Paarungsrituals ist?"

Der Schamane führte die Vagabunden von Russland nach Schweden und kümmert sich um sie, als wären sie seine Kinder. Er hat erkannt, dass ihre Träume vom Leben fruchtlos sind und dass sie aufgrund der giftigen Emissionen, die sie aufgrund ihrer verfallenen Körper verbreiten, eher eine Gefahr für das Leben darstellen. Er hegt jedoch eine große Neugier für das natürliche Leben und wird eine endlose Reihe von Fragen stellen, sollte sich ihm die Gelegenheit bieten. Er ist traurig über Marks Tod und möchte sich mit den Teenagern anfreunden. Er ist groß und hat seinen Hinterkopf mit Federn geschmückt. Er hat sich ein Jurassic-Park-Merchandise-Handtuch um die Schultern gewickelt. Er besitzt einen „Metallischen Körper (KRAFT) 2".

LIV HIMMELSHÖJD [DESTINY SKY]/ NATASHA LINTOV

„Als Ärztin weiß ich viel mehr über Ethik und Moral als normale Menschen. Ich möchte betonen, dass ich und meine Handlungen in keiner Weise als Ursache für diese Ereignisse angesehen werden sollten."

In den 80ern lag eine vielversprechende Karriere als Chirurgin und Wissenschaftlerin vor Liv und sie sah keine Grenzen für das, was sie erreichen konnte. Im Laufe der Jahre begann sie jedoch, an der Rechtmäßigkeit ihrer Experimente zu zweifeln. Sie fühlt sich verloren und verwirrt und versucht, das Loch in ihrer Seele – und die Löcher in den Seelen anderer – mit Selbsthilfebüchern und New-Age-Spiritualität zu füllen. Als sie die Vorzeichen von Elisabeths Rückkehr

bemerkte, begann sie wieder an ihren Experimenten zu arbeiten, hauptsächlich um Elisabeth nicht zu enttäuschen. Durch Marks Tod ist sie am Boden zerstört, doch sie wird niemals akzeptieren, dass sie dafür verantwortlich ist. Liv ist eine kleine schwere Frau mit kurzen blonden Haaren und einer großen Brille. Ihre Stimme ist nasal und sie lässt versäumt es nie, jeden, den sie trifft, darauf hinzuweisen, dass sie eine renommierte Chirurgin ist, die an dieser und jener Universität studiert hat.

JANE

„Tu meinem Baby nicht weh!“

Die Vagabundin Jane verlor alle ihre Freunde während der KI-Pogrome in Russland und träumt seitdem davon, ein Leben zu erschaffen, um sich lebendig zu fühlen. Sie gründete den Totem-Clan und veranlasste die Zusammenarbeit mit Liv. Sie hat erkannt, dass der Maschinenfötus eine Abscheulichkeit ist, kann aber den Gedanken nicht ertragen, ihn zu töten. Sie hat ein Auge, einen Arm und viele ihrer inneren Komponenten gespendet. Aus ihrer Brust ragen durchtrennte Schläuche heraus, aus denen Öl und andere Flüssigkeiten auf den Boden sickern. Ihre Stimme ist kratzend und sie hat einen starken russischen Akzent. Sie ist mit einem Betäubungsschlagstock bewaffnet und trägt den Schlüssel zu Livs Zelle an einer Kette um ihren Hals. Sie besitzt einen „Metallischen Körper (KRAFT) 2“.

DIE VAGABUNDEN

Die Vagabunden sind eine Gruppe von KI-Robotern, die den Pogromen in Russland entkommen konnten. Der Schamane führte sie auf die Mälarinseln und versucht, den Stamm von den Menschen fernzuhalten, aus Angst vor erneuter Verfolgung. Die Vagabunden verehren das natürliche Leben und schmücken sich mit Dingen aus den Wäldern und Schmuckstücken, die von Menschen weggeworfen wurden: Federn, Fellstücke, Fischköpfe, Decken und alte Schuhe. Sie zeichnen oder ritzen Markierungen auf Straßenlaternen, Bäume und Klippen – rudimentäre Schnitzereien, die Tiere, Menschen, Geburt und Tod darstellen. Sie reden mit russischem Akzent und verwenden eine Mischung aus russischen und schwedischen Namen sowie einige, die sie aus Cowboy-Romanen gelernt haben. Sie alle besitzen „Metallische Körper (KRAFT) 2“.

DER TOTEM-CLAN

Der Totem-Clan entschied sich dazu, sich im KAB-III einzuquartieren, um Liv bei der Erschaffung des Maschinenfötus zu helfen. Sie hatten den unbändigen Wunsch, am natürlichen Kreislauf des Lebens teilzunehmen, erkannten jedoch, dass sie betrogen wurden. Sie opferten dem Fötus Teile ihrer selbst, was dazu führte, dass sie humpelten, blind oder stumm wurden oder Teile ihrer KI verloren. Diejenigen, die Jane nicht mehr helfen, sind apathisch vor Trauer und Bedauern. Die Graffiti des Clans zeigen Tiere, die mit Maschinen verschmelzen, was sie grotesk verunstaltet. Sie sind mit Betäubungsschlagstöcken bewaffnet, die starke Stromstöße abgeben und auch auf tödliche Überladungen eingestellt werden können. Sie alle besitzen „Metallische Körper (KRAFT) 2“.

KAPITEL

10

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM 153

VORSTELLUNG DER TEENAGER 156

EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS 157

SCHAUPLATZ 1: LOUISE TANNENBAUMS HAUS 158

SCHAUPLATZ 2: DAS SCHWARZE LOCH 160

SCHAUPLATZ 3: DAS BERG-GÅRDEN-SCHULLABOR 161

DER WENDEPUNKT 163

DIE KONFRONTATION 163

NACH DER KONFRONTATION 165

NACHSPIEL 165

VERÄNDERUNG 165

NSC UND KREATUREN 166

KRAFTA

DIE HÄSSLICHKEIT

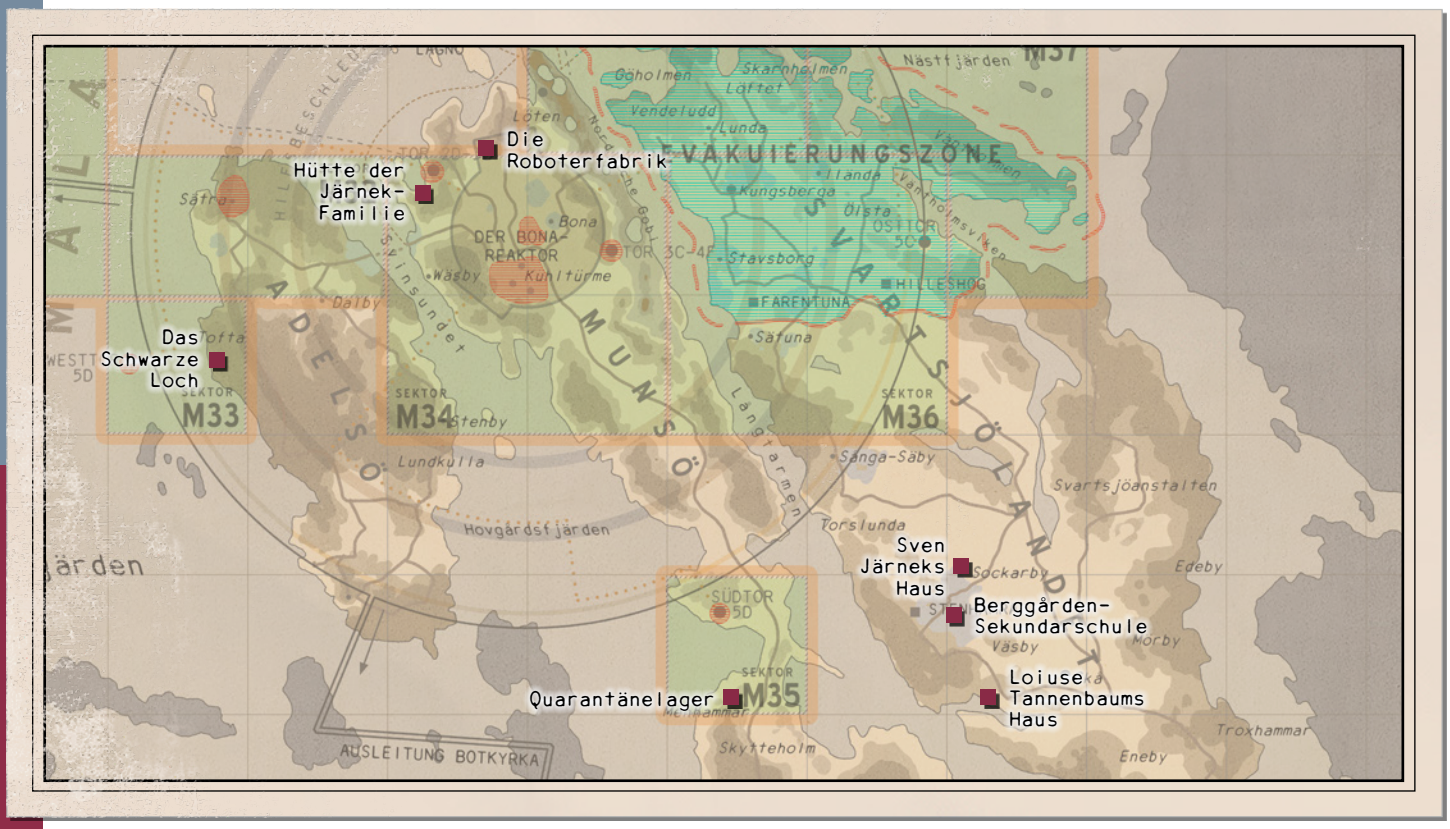
Ein seltsames Virus breitet sich unter den Teenagern in der Region aus. Eine Krankheit, die das Aussehen Betroffener verzerrt. Freunde trauen sich nicht mehr, zur Schule zu gehen, aus Angst davor, zu zeigen, wie sie aussehen. Längst etablierte Machthierarchien bröckeln. Es gibt Gerüchte über Wissenschaftler in Schutzanzügen, welche die am stärksten betroffenen Teenager einsammeln. Was passiert da wirklich?

Dieses Mysterium kann in ein oder zwei Sitzungen gespielt werden. Es kann als zweiter Teil der Pandora-Kampagne verwendet werden.

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM

Sven Järnek [John Collins], Schulleiter an der Berggården-Sekundarschule in Stenhamra [Boulder City High School], begann seine Karriere als Immunologe, der in den 80er Jahren gemeinsam mit zwei anderen, Elisabeth Sundgren [Elizabeth Cox] und Natasha Lintov, von Riksenergi für ein Forschungsprojekt angestellt wurde. Die drei nannten sich die „Propheten der Wissenschaft“ und führten in ihrem geheimen Labor, dem Hephaesteum, unethische Experimente durch, für die sie ahnungslose Einheimische als Versuchskaninchen benutzten. Die Journalistin Michaela Tannenbaum [Michelle Tannenbaum] enthüllte ihre Aktivitäten, woraufhin Sven sie ermordete, um die Wahrheit zu vertuschen. Elisabeth führte ein Zeitreiseexperiment durch und versetzte sich und das Hephaesteum in die Zukunft, um ihre Arbeit fortsetzen zu können. Als Riksenergis eigene Ermittler und die Polizei am nächsten Morgen eintrafen, fanden sie nichts als leere Räume und Tunnel vor.

Seit Kurzem beobachtet Sven Anzeichen für Elisabeths bevorstehende Rückkehr. Er weiß, dass sie erwarten wird, dass sie bei ihrer Ankunft alle wieder an die Arbeit gehen. Er bereut die Jahre, die er mit den Propheten verbracht hat, sowohl die Experimente als auch den Mord an Michaela [Michelle]. Er fürchtet, dass Elisabeth ihn wegen Mordes ausliefert, wenn er nicht mitspielt.

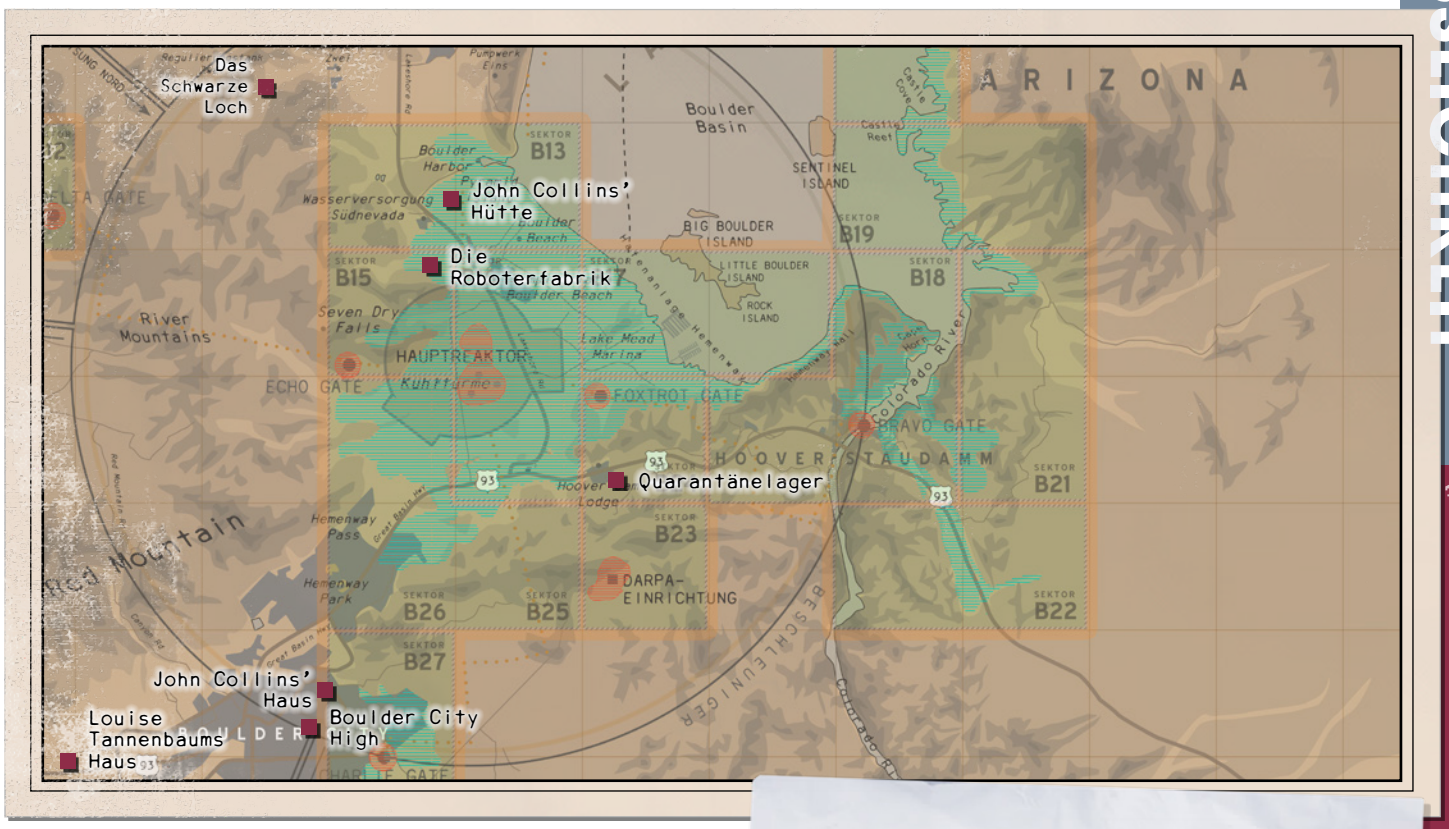


In den 80ern begann Sven mit etwas zu experimentieren, das er GMM nannte – Gen-Mikromanipulation – was bedeutete, die Lebensmittel der Menschen auf den Inseln mit einem passiven chemischen Mittel zu versetzen. Wenn die chemische Kombination zu einem späteren Zeitpunkt mit einem Wirkstoff in Kontakt gebracht wird, beginnt sie, die DNS der Probanden zu verändern. Krafta Corp [AEP] weiß davon und versuchte mehrmals, Sven davon zu überzeugen, weiter an GMM zu arbeiten. Sven, der sich sicher war, dass Elisabeth es als Verrat ansehen würde, wenn er kein Bündnis mit Krafta schloss, nahm das Angebot schließlich an, plante jedoch insgeheim, das Experiment zu sabotieren. Er hatte allerdings nicht damit gerechnet, dass Krafta die Kontrolle über das Projekt übernehmen würde. Nun zwingen sie ihn, die nächste Phase des Vorgangs zu beginnen.

In den letzten Monaten hat Sven begonnen, den Wirkstoff dem Mensa-Essen an der Berggården-Sekundarschule [Boulder City High School] beizumischen. Das ursprüngliche Ziel war, die Probanden widerstandsfähiger gegen Krankheiten zu machen, doch es stellte sich heraus, dass die Experimente schiefgelaufen sind und die chemische Kombination stattdessen zu einer seltsamen Krankheit führt, die unter den Schülern „die Hässlichkeit“ genannt wird. Es scheint nur diejenigen zu treffen, die sexuell aktiv waren, und es verbreitet sich nur durch sexuellen Kontakt. Die Symptome manifestieren sich als seltsame Klumpen und Wucherungen an den Körpern der Infizierten.

Krafta Corp ist äußerst interessiert daran, die Hässlichkeit zu erforschen. Sie haben beschlossen, alle Infizierten zusammenzupferchen und die dritte Phase des Experiments zu beginnen und sie zu zwingen, den dritten, die Wirkung verstärkenden Wirkstoff einzunehmen. Um alle Betroffenen zu lokalisieren und zu versammeln, hat Krafta die Seuchenschutzbehörde getäuscht. Diese geht davon aus, dass eine Gruppe ortsansässiger Kinder, die mit mutmaßlichen Aktivisten unter einer Decke stecken, in ein Krafta-Labor eingebrochen und dort möglicherweise mit einer gefährlichen Seuche in Kontakt gekommen ist. Aus diesem Grund müssen sie nun in ein Quarantänelager gebracht werden. Der PR-Beauftragte von Krafta hat eine Stellungnahme abgegeben, in der er die Öffentlichkeit über die Situation informiert und die „Aktivisten“ auffordert, sich im Quarantänelager zu melden. Krafta-Agenten im Rahmen eines SSB-Mandats (SSB steht für Seuchenschutzbehörde) versuchen, alle Betroffenen ausfindig zu machen und an einem Ort zu sammeln, um sicherzustellen, dass sie die Hilfe erhalten, die sie brauchen.

Michaela [Michelle] Tannenbaums Tochter Louise [Kelly] ist fest entschlossen, die Arbeit ihrer Mutter fortzusetzen, um



die Identität und die Verbrechen der drei Propheten aufzudecken und herauszufinden, wer die Journalistin ermordet hat. Sie weiß von der Hässlichkeit und hat in Adelsö [westlich der Canyon Road] ihr eigenes Lager eingerichtet, um infizierten Teenagern zu helfen, Kraftas Agenten aus dem Weg zu gehen. In der Zwischenzeit hat Sven beschlossen, zu verhindern, dass Krafta die dritte Phase der GMM fortsetzt. Er ist in das Krafta-Labor eingebrochen und hat die restlichen Ampullen mit dem Wirkstoff gestohlen. Er plant, den Experimenten und seinem eigenen Leben in den unterirdischen Tunneln des Loops ein Ende zu setzen. Er weiß jedoch nicht, dass mithilfe dieser Ampullen ein Gegenmittel hergestellt werden kann. Die Teenager müssen ihren infizierten Freunden dabei helfen, nicht in die Fänge von Kraftas Agenten zu gelangen, die aktiven Ampullen finden und die Hässlichkeit heilen.

COUNTDOWN

Dieses Mysterium verwendet zwei Countdowns – einen für die Hässlichkeit und einen für Kraftas Agenten. Eskaliere sie gleichzeitig oder einzeln. Infiziere enge Freunde und Geschwister der Teenager. Die Infizierten schämen sich, reißen von zu Hause aus, schwänzen die Schule und versuchen, zu Louises Lager zu kommen. Sollte einer der Teenager sexuell aktiv gewesen sein, kannst du sie/ihn ebenfalls infizieren.

COUNTDOWN FÜR DIE HÄSSLICHKEIT

1. Nur eine Handvoll Schüler wurde im Laufe einiger Monate infiziert. Sie entwickeln seltsame Wucherungen, Schwielen, eitergefüllte Hauttaschen oder verfärbte Hautflecken, die seltsam riechen. Ihre Körper deformieren und entwickeln allmählich Schwänze, Schweineschnauzen, Hundeohren, verlängerte Arme und Beine, neue Körperöffnungen, weitere Gliedmaßen oder Fell.
2. Die Seuche breitet sich aus. Die Symptome sind jetzt nicht mehr zu verbergen: ein sprechender Mund auf dem Rücken, Tierohren, lange Schwänze, Kiemen, veränderte Stimmen, zusätzliche Augen oder Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen.
3. Die körperliche Veränderungen sind überall. Der Mund auf dem Rücken redet unablässig, voll ausgebildete Kiemen ermöglichen das Atmen unter Wasser, die Nase hat sich in eine große Schweineschnauze verwandelt.

KRAFTA

COUNTDOWN FÜR KRAFTAS AGENTEN

1. Agenten klopfen an Türen und fordern Hausdurchsuchungen. Sie ergreifen, befragen und untersuchen potenziell infizierte Kinder. Die Verdächtigen müssen sich ausziehen. Infizierte Jugendliche werden in das Quarantänelager gebracht. Die Agenten überwachen die Brücken und Fähren, die die Inseln verlassen.
2. Die Agenten sammeln die Schüler in Berggården für Pflichtuntersuchungen. Alle Infizierten werden ins Lager gebracht. Kraftas Präsenz auf den Straßen wird offensichtlicher. Eltern, die versuchen, ihre infizierten Kinder zu verstecken, werden geschlagen. Journalisten nationaler Medien treten auf den Plan.
3. Agenten patrouillieren Tag und Nacht auf den Straßen. Straßensperren werden errichtet. Alle Schulen führen tägliche Untersuchungen ein.

KRAFTA

Krafta hat Kontakte sowohl innerhalb der Sicherheitsdienste als auch innerhalb der SSB. Sie wollen die örtliche Bevölkerung im Unwissen lassen und die Infizierten im Quarantänelager auf Ekerö [Hoover Dam Lodge] isolieren, um sie zur Teilnahme an Phase Drei zu zwingen und so viel wie möglich über die Krankheit erfahren.

KATASTROPHE

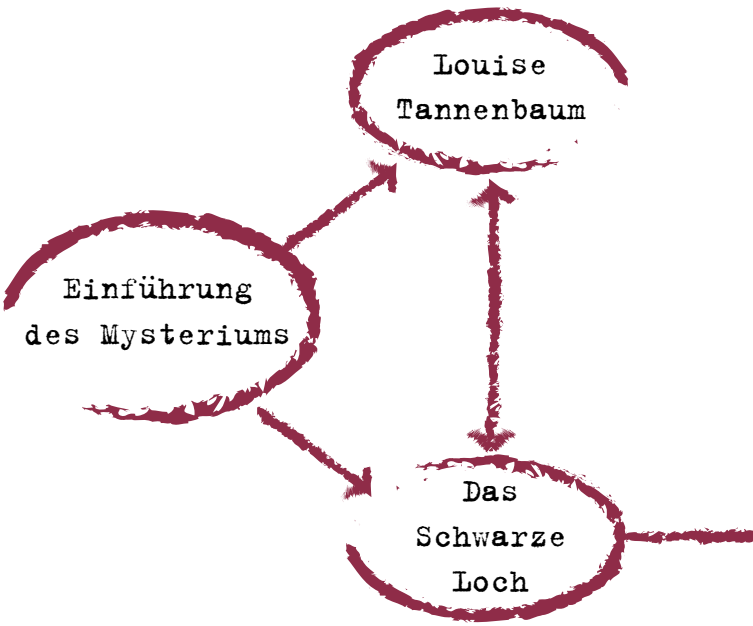
Die aktiven Ampullen werden entweder zerstört oder in Phase Drei des GMM-Programms eingesetzt. Es kann kein Heilmittel entwickelt werden. Die Infizierten erhalten einige Schönheitsoperationen, doch die Narben erzählen von einer Krankheit, der niemand ausgesetzt sein will.

IN QUARANTÄNE

Krafta [AEP] und die SSB haben ein Quarantänelager in Ekerö [Hoover Dam Lodge] am Oststrand in der Nähe von Skytteholm eingerichtet. Das Lager besteht aus einigen Baucontainern und weißen Zelten. Die Infizierten werden in Metallkäfigen in den Zelten voneinander isoliert. Das medizinische Personal, das die Jugendlichen untersucht, trägt Schutzanzüge. Etwa zwanzig Agenten bewachen das Lager. Niemand darf sich in einem Umkreis von fünfzig Metern um den Schutzzaun aufhalten, der von starken Flutlichtern beleuchtet und durch Kameras und Alarmanlagen geschützt wird. Wenn die Teenager ins Lager gebracht werden oder wenn sie versuchen, einem Freund von dort zur Flucht zu verhelfen, sollten sie erwägen, ihre Chancen auf Entkommen zu erhöhen, indem sie die Gegend **UNTERSUCHEN**, hilfreiche Gegenstände mittels **TÜFTELN** oder **PROGRAMMIEREN** erfinden und sich mit Leuten in **KONTAKT** zu setzen, die ihnen helfen können, und so eine koordinierte Anstrengung zu unternehmen. Ein Großteil des Ärgers, mit dem sie es zu tun bekommen, wird Extrem schwierig oder sogar Fast unmöglich sein (siehe Seite 75).

VORSTELLUNG DER TEENAGER

Gib jedem Teenager jeweils eine Alltagsszene, mit oder ohne Ärger. Versuche, so viele Szenen wie möglich in ihrer Schule spielen zu lassen und Freunde miteinzubeziehen, die sich später möglicherweise infizieren. Lass die Spieler ihre Schule beschreiben. Streue auch Klatsch über die Wahl für die Feierlichkeiten des Luciafestes [Schönheitswettbewerbs] ein.



EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS

Spiele eine Szene, in der die Teenager hören, wie der PR-Beauftragte von Krafta Corp [AEP], Jens Lidman [Samuel Frost], im Lokalradio eine Stellungnahme verliest (siehe nächste Seite). Betroffene Eltern werden die Teenager fragen, ob sie mehr wissen, was zu ein oder zwei Szenen führen kann, in denen das Thema besprochen wird. Stelle sicher, dass alle Teenager anwesend sind, wenn du mit dem zweiten Schritt der Einführung des Mysteriums fortfährst: Einer ihrer Freunde bittet sie um Hilfe.

Eine Freundin oder Partnerin eines der Teenager kontaktiert sie/ihn und sagt, sie sei sicher, dass die Pressemitteilung gefälscht sei. Bei Krafta gibt es keine Aktivisten, keine ausländischen Interessen und keine Übergriffe. Sie sagt, dass sie und einige andere Teenager im Herbst seltsame Wucherungen an ihren Körpern entwickelt haben. Sie nennen es „die Hässlichkeit" und es scheint sich durch sexuellen Kontakt zu verbreiten. Es gibt Gerüchte, dass Krafta hinter der Krankheit steckt und dass sie jetzt die Infizierten einsperren, um im Quarantänelager Experimente an ihnen durchzuführen. Eine Frau namens Louise Tannenbaum [Kelly Tannenbaum] hat jedoch in Adelsö ein Versteck eingerichtet: „das Schwarze Loch". Die Person bittet die Teenager, ihr zu helfen, zu Louise oder zum Schwarzen Loch zu kommen. Wenn sie romantisch mit einem der Teenager verbunden ist, kann dies zu einer schwierigen Diskussion über Betrug führen und bedeuten, dass auch einer der Teenager infiziert sein könnte.

Die Teenager finden Louise Tannenbaums Adresse im Telefonbuch. Mithilfe von **KONTAKT** können sie herausfinden, wo sich das Schwarze Loch befindet. Kraftas Agenten haben damit begonnen, Jugendliche auf der Straße für Stichproben anzuhalten und überwachen alle Brücken und Fähren. Lass die Karte während des Spiels auf dem Tisch liegen und lass die Spieler beschreiben, wie sich ihre Teenager bewegen.

HINTERGRUNDRAUSCHEN: LUCIAFEST

Das Mysterium spielt im Dezember. Schnee bedeckt die Inseln, doch der See ist noch nicht zugefroren. Der Tag des Luciafests rückt näher, die Schülermitverwaltung hat fünf Kandidaten für die diesjährige Sankt Lucia, die Sängerin der Feier, nominiert. Viele Schüler weigern sich zu wählen, da sie der Meinung sind, dass die Nominierten nur aufgrund ihres Aussehens ausgewählt wurden. Gerüchten zufolge wurde eine der Kandidaten, Mia Järnek, nominiert, weil sie die Tochter des Schulleiters ist.

Verwende den Verlauf des Mysteriums für eine durchgehende Diskussion über Schönheitsstandards in der Schule und nutze das Luciafest als Hintergrundrauschen – Klatsch über die Nominierten, Chorproben, die Wahl selbst, die Bekanntgabe der Siegerin und schließlich die Prozession, die sie in einer der letzten Szenen am dunklen und stillen Morgen des 13. Dezember durch die Schule führt.

HINTERGRUNDRAUSCHEN: BOULDER CITY – SCHÖNHEITSWETTBEWERB

An der Boulder City High findet ein Schönheitswettbewerb statt, um herauszufinden, wer das hübscheste Mädchen und der attraktivste Junge der Schule ist. Die Initiatoren könnten ein Kosmetikunternehmen oder eine Modelagentur sein. Dank Werbetafeln in der Stadt ist der Wettbewerb in Boulder zu einem heiß diskutierten Thema geworden.

KRAFTA

Stellungnahme von Krafta Corp

Mein Name ist Jens Lidman, PR-Beauftragter der Krafta Corp. Wir geben diese Erklärung zusammen mit und gemäß den Anweisungen der Seuchenschutzbehörde ab. Wir wurden darauf aufmerksam gemacht, dass eine Gruppe von Jugendlichen von den Mälarinseln von einer ausländischen Organisation angeworben wurde, um die Arbeit der Krafta Corp zu sabotieren. Diese Jugendlichen wurden zu der Überzeugung gebracht, dass sie für eine internationale Friedensorganisation arbeiten, und dass Krafta Corp in unseren Einrichtungen auf Munsö chemische Waffentests durchgeführt hat. Ich möchte hiermit mit Nachdruck bekräftigen, dass dies weder der Fall ist noch jemals der Fall war.

Im Herbst dieses Jahres wurden mehrfach Hinweise auf Übergriffe dieser sogenannten Aktivisten auf ein Labor gefunden, welches experimentelle Behandlungsmethoden für eine Reihe gefährlicher Krankheiten erforscht. Wir sind uns weder der Identität der Eindringlinge noch des Ausmaßes, in dem sie mit gefährlichen Substanzen in Kontakt gekommen sind, sicher, doch wir haben gemeinsam mit der SSB ein Quarantänelager auf Ekerö eingerichtet, um sicherzustellen, dass diese Jugendlichen angemessen versorgt werden, sollten sie medizinische Hilfe benötigen. Wir ermutigen die Öffentlichkeit, mit den Behörden und dem Krafta-Personal zusammenzuarbeiten, das von der SSB mit einem entsprechenden Mandat betraut wurde. Darüber hinaus fordern wir die betroffenen Personen auf, sich so schnell wie möglich mit uns in Verbindung zu setzen. Wir wissen, dass Sie hehre Absichten hatten, doch Sie wurden belogen.

KRAFTA

SCHAUPLATZ 1: LOUISE TANNENBAUMS HAUS

Louise [Kelly] lebt in einem zweistöckigen Haus in der Nähe einer kleinen Bucht im Südwesten von Svartsjölandet [südlich von Boulder City]. Der Wald wächst wild und ungepflegt bis zu einem Quadrat aus rissigem Asphalt, welches das Haus umgibt. Rollstuhlrampen führen zur Haustür und der Tiefgarage. Die erste Etage ist mit bunten, stilisierten Blumen bemalt, die zweite ist achteckig geformt und besitzt viele Fenster in alle Richtungen. Im Inneren riecht es stark nach Zigarren, Möbel und Kunst wirken teuer. Louise führt eine luxuriöse, aber einsame Existenz. In der zweiten Etage widmet sie sich ganz den Nachforschungen zum Tod ihrer Mutter – Notizen, Ordner und Fotos liegen überall verstreut. Ein Aufzug verbindet die beiden Stockwerke. Ein Tunnel von der Garage führt zu einem privaten Steg, an dem ihr Boot vertäut liegt. Als sich die Teenager dem Haus nähern, ist es still und dunkel. Eine niedrige Steinmauer mit einem schwarzen Stahltor umgibt das Grundstück.

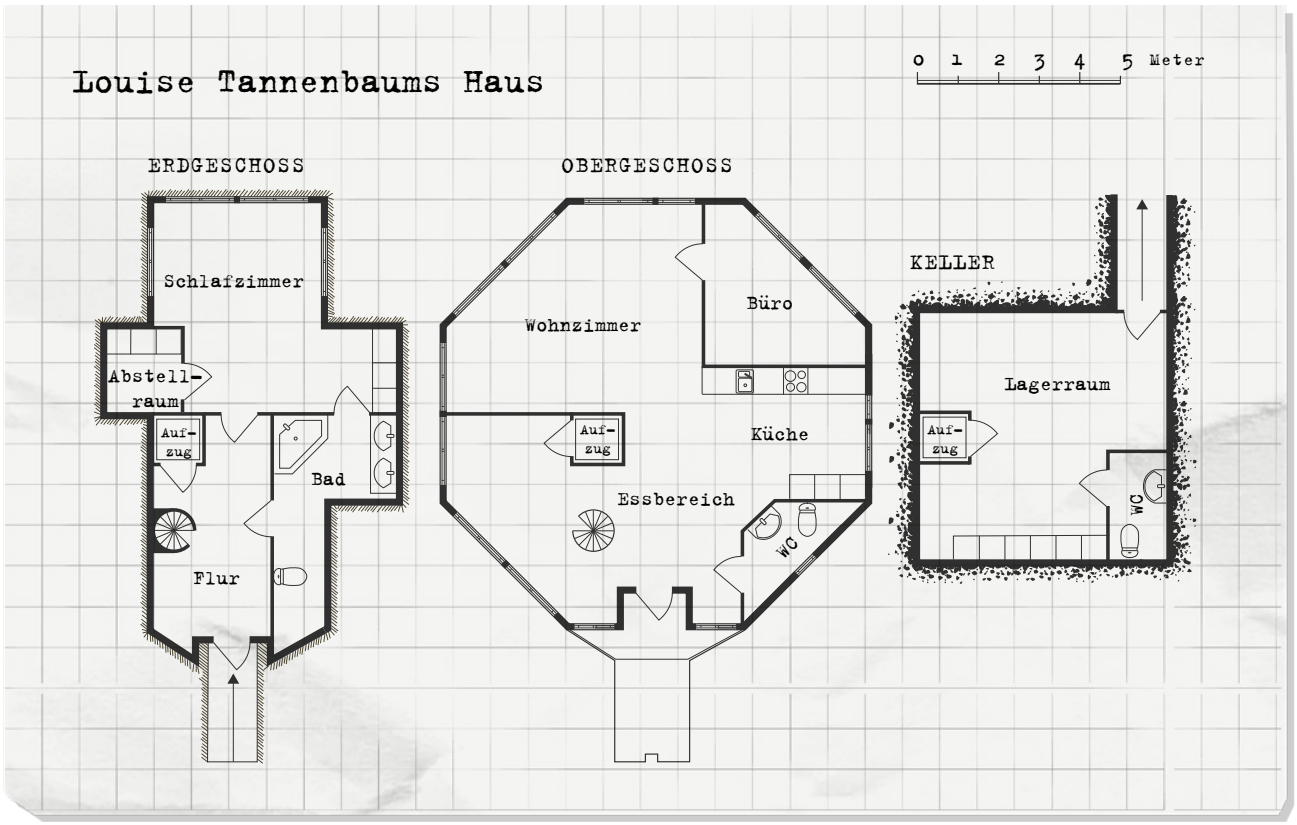
ÄRGER

Kraftas Agenten vermuten, dass Louise etwas mit dem Verschwinden einiger Infizierter zu tun hat, wissen allerdings noch nichts von ihrem geheimen Steg. Sie sind sich nicht sicher, wie sie sich unentdeckt von und zu ihrem Haus bewegt. Zwei Agenten in einem schwarzen Van mit getönten Scheiben sitzen außerhalb des Grundstücks und spionieren sie mit Nachtsichtbrillen und Tonverstärkern aus. Wenn sich die Teenager dem Haus vorsichtig nähern, können sie auf **UNTERSUCHEN** würfeln, um die Agenten zu bemerken. Wenn sie versagen oder gar nicht würfeln, wird es Extrem

AGENTEN IN BOULDER CITY

Die AEP-Agenten werden alle wichtigen Straßen rund um Boulder City überwachen. Sie patrouillieren in der Innenstadt und befragen wahllos Leute auf den Straßen. AEP versucht, es so aussehen zu lassen, als würden sie der Gemeinde einen Gefallen tun. Die Agenten sind unbewaffnet, aber überall.

KRAFTA


Louise Tannenbaums Haus
0 1 2 3 4 5 Meter
ERDGESCHOSS
Schlafzimmer
Abstell-raum
Auf-zug
Bad
Flur
OBERGESCHOSS
Wohnzimmer
Büro
Auf-zug
Küche
Essbereich
WC
KELLER
Lagerraum
Auf-zug
WC

schwierig, sich zum Haus zu schleichen, ohne von den Agenten entdeckt zu werden (zwei Sechsen erforderlich).

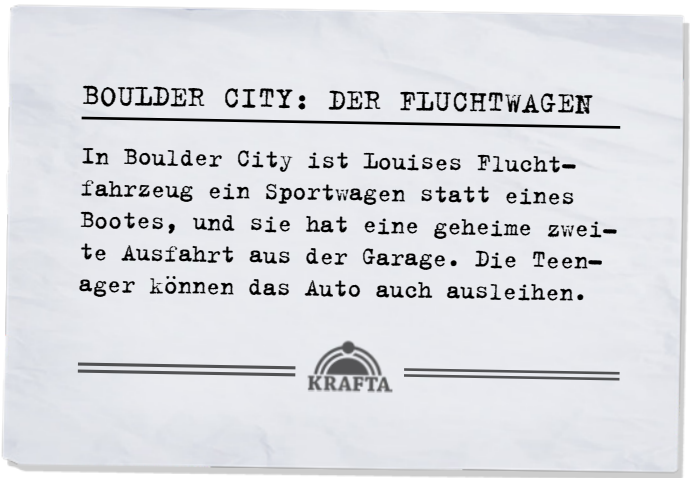
Wenn die Teenager entdeckt werden, versuchen die Agenten, sie festzunehmen und im Van zu befragen. Wenn einer von ihnen infiziert ist, wird er ins Quarantänelager gebracht. Die Agenten wollen erfahren, warum sie sich mit Louise treffen und was sie über sie wissen. Sie wollen die Teenager verwanzen und verlangen, dass sie Louise dazu bringen, ihnen zu erzählen, was sie weiß. Die Agenten halten an Kraftas offizieller Geschichte über die Aktivisten fest und bestreiten jegliches Wissen über die Hässlichkeit.

HINWEISE

Louise lässt die Teenager nicht hinein, sondern fragt sie, wer sie geschickt hat und fordert sie auf, zu beweisen, dass sie nicht verkabelt sind. Sie ist überzeugt davon, dass alles, was Krafta behauptet, Lügen sind. Sie erzählt ihnen, dass ihre Mutter Michaela in den 80ern gegen drei Wissenschaftler bei Riksenergi ermittelt hat, die sich „die Propheten" nannten und zahlreiche unethische Experimente an der Inselbevölkerung durchführten. Michaela starb, bevor sie ihre Arbeit aufdecken konnte, und Louise ist sich sicher, dass sie ermordet wurde. Sie weiß, dass die drei Propheten im Norden von Svartsjölandet ein geheimes unterirdisches Labor unterhielten, doch die Polizei fand nichts, als sie in der Einrichtung eine Razzia durchführte – das gesamte Labor war verschwunden.

Eines der Experimente der Propheten war als GMM bekannt – das Einbringen verändernder Substanzen in die DNS von Menschen. Louise glaubt, dass die Hässlichkeit ein Beweis dafür ist, dass das GMM-Experiment aktiviert wurde und dass Krafta die Infizierten zusammenpfercht, um mit ihnen zu experimentieren. Sie hat ein geheimes Lager eingerichtet, in dem sich die Infizierten verstecken können, und sie sucht nach einem Heilmittel.

Louise ist sehr gern dazu bereit, infizierten Teenagern zu helfen, zum Schwarzen Loch zu gelangen, und bittet die Teenager, sie zu begleiten. Einer von ihnen muss das Boot steuern, während sie selbst nach verfolgenden Booten Ausschau hält.



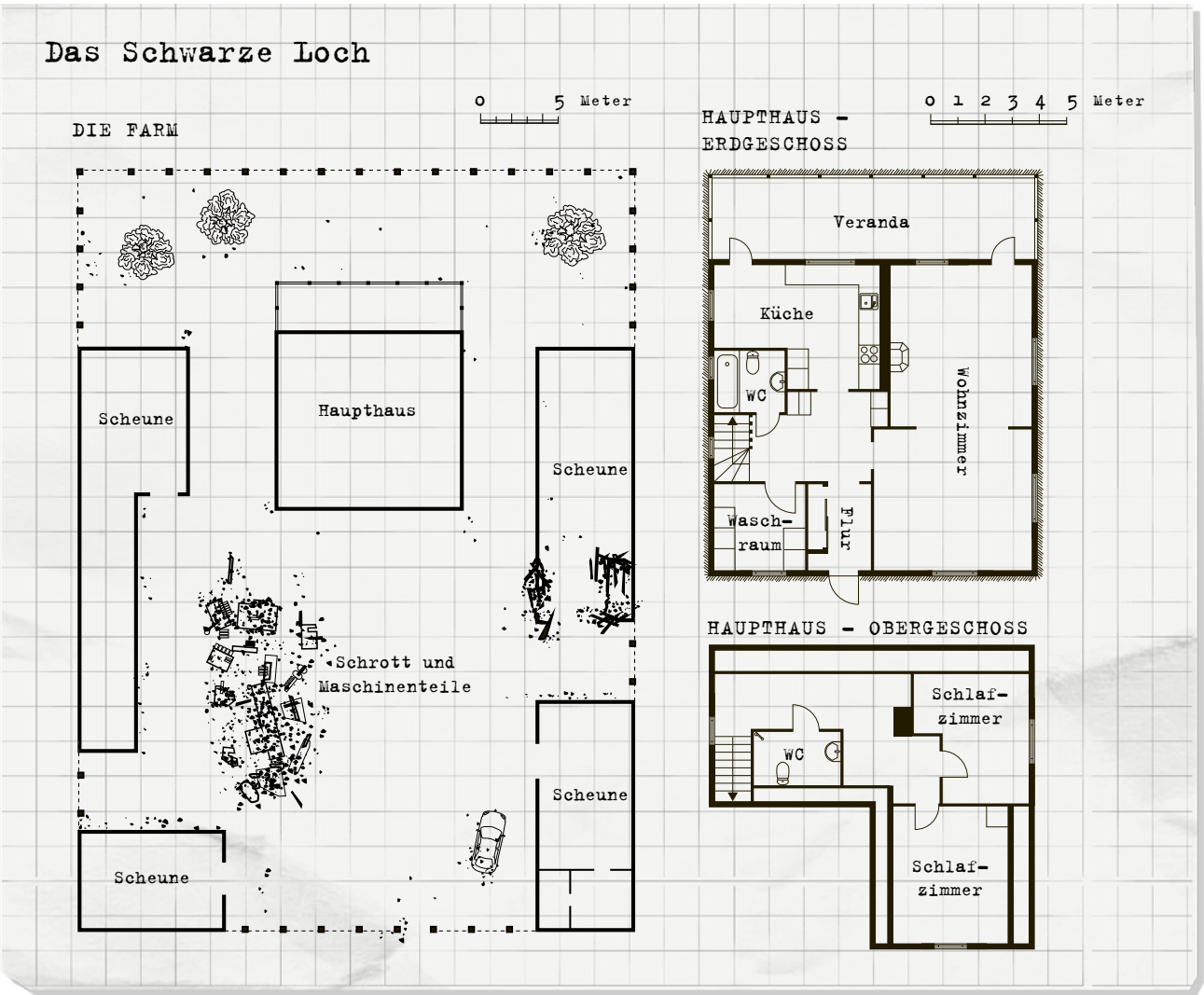
SCHAUPLATZ 2: DAS SCHWARZE LOCH

Louise hat von der Hässlichkeit betroffene Jugendliche auf einer verlassenen Farm im Osten von Adelsö [nordöstlich des Hafens von Boulder City] untergebracht. Sie hat den Strom wieder zum Laufen gebracht, die Wasserhähne funktionstüchtig gemacht und sie sorgt dafür, dass die Infizierten Nahrung und Vorräte haben. Der Hof besteht aus einem zweistöckigen Haupthaus und vier ziemlich heruntergekommenen Scheunen. Müll, schmutzige Decken und zerbrochene Flaschen verteilen sich über den Hof. Die Infizierten bedecken voller Scham ihre Körper und trauern ihrem alten Leben hinterher. Sie haben eine alte Brennerei in einem Schuppen im Wald gefunden, und viele im Lager sind ständig betrunken, aggressiv und gewalttätig.

Um Jonas Hed [Nick Roberts], einen infizierten Teenager, der predigt, dass die Hässlichkeit von Gott geschickt wurde, um die „Wahrhaftigen" vom Rest der Gesellschaft zu trennen, hat sich eine Gruppe gebildet. Er sei auserwählt, um eine Bewegung zu starten, die auf Ehrlichkeit und Wohl beruhe, statt auf Eitelkeit und Lügen. Er ist der Hässlichkeit dankbar und versucht, seinen Schülern beizubringen, ehrlich, direkt und wahrhaftig zu sprechen. Die Jünger kleiden sich in fleckige, hellblaue Bettlaken. Viele von ihnen glauben nicht an Jonas' Botschaft, wollen aber unbedingt einen Grund für ihr Leiden finden. Jonas' Lehren verärgern und provozieren viele am Schwarzen Loch.

ÄRGER

Es ist allgemein bekannt, dass Jonas behauptet, zu wissen, wie sich die Hässlichkeit ausbreitete, doch er weigert sich, es jemandem zu verraten, da er nicht geheilt werden möchte. Die meisten Leute glauben jedoch, dass er lügt, um Aufmerksamkeit zu heischen. Wenn die Teenager versuchen, ihn dazu zu bringen, es ihnen zu sagen, schlägt er vor, dass sie ihm helfen, mehr Infizierte dazu zu bringen, seinen Predigten zuzuhören, als Gegenleistung dafür, dass er ihnen sagt, was er weiß. Die Teenager könnten seine Geheimnisse auch erfahren, indem sie ihn ausspionieren, ihn bezirzen oder hinters Licht führen oder alternativ sein



Tagebuch stehlen oder ihm damit drohen, ihn in Kraftas Quarantänelager zu bringen.

Wenn Jonas am Schwarzen Loch predigen darf, reagieren die anderen Infizierten mit Gewalt. Die Teenager können Jonas entweder helfen oder zulassen, dass er verprügelt wird.

Die Bewohner des Schwarzen Lochs werden im Laufe des Szenarios zahlreicher. Freunde der Teenager schämen sich, werden zornig auf diejenigen, die verschont wurden, und kommen hierher, um sich zu verstecken.

HINWEISE

Jonas hat gesehen, wie der Schulleiter der Berggården-Sekundarschule, Sven Järnek [John Collins], kleine Ampullen in das Essen der Mensa leerte, als er dachte, niemand würde hinsehen. Jonas ist es gelungen, eine leere rote Phiole an sich zu bringen, die mit einer schwarzen „2“ markiert ist. Jonas hat außerdem beobachtet, wie Sven in sein Büro ging und aus dem Keller herauskam, was ihn vermuten lässt, dass es in Svens Büro eine Geheimtür gibt.

SCHAUPLATZ 3: DAS BERGGÅRDEN-SCHULLABOR

Die Spieler sollten dir in ihren Einführungs-Alltagsszenen eine Beschreibung der Schule gegeben haben. Das Büro des Direktors ist abgeschlossen und spärlich eingerichtet. Auf einer alten Seemannstruhe in einer Ecke liegen ein Stapel Ordner, Dokumente und alte Kaffeetassen. Die Truhe ist verschlossen, verbirgt aber den Zugang zur Treppe, die zu Svens geheimem Labor führt. Über der Truhe hängen zwei Bilder – eines von Alexander dem Großen und eines von Hephaistos in seiner Werkstatt, wie er Arbeiten für die anderen Götter anfertigt.

Das Labor ist ein abgeschlossener Teil des Untergeschosses, der von starken Neonröhren beleuchtet wird und mit großen Tischen voller Laborgeräte und Dokumente, Stühlen und einem Gestell mit Schutzkleidung ausgestattet ist. Ein Funkgerät auf einem der Tische ist auf eine von Krafta verwendete Frequenz eingestellt. Das Funkgerät kann als Gegenstand (+2) verwendet werden. Hinter einer Tür erstreckt sich ein Tunnel, der unter der Schule zu einem verschlossenen Tor hinter einigen Büschen im hinteren Teil des Gebäudes führt. Die Schüler glauben, dass die verschlossene Tür zu einem Luftschutzbunker führt.

Sven und seine Tochter Mia [Kate] wohnen in einem Haus neben der Schule. Keiner der beiden war im Laufe der letzten paar Tage zu Hause, und Svens Büro zeigt deutliche Anzeichen dafür, dass es durchsucht wurden (von Mia, siehe „Der Wendepunkt“ auf der nächsten Seite). Das Haus ist voller Gemälde und Poster mit Figuren der griechischen Mythologie.

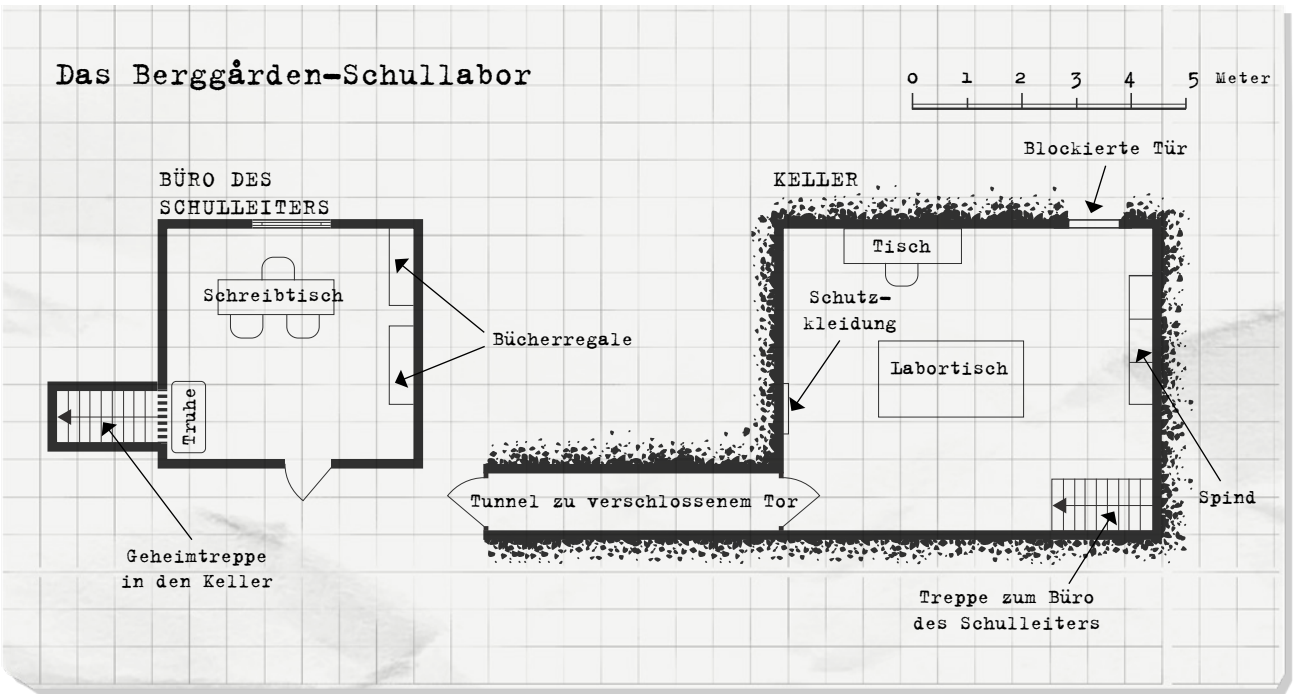
ÄRGER

Die Teenager müssen in Svens Büro gelangen, indem sie entweder das Schloss öffnen (**TÜFTELN**) oder jemanden dazu bringen, es für sie zu öffnen (**CHARME**). Sie müssen dann die Geheimtür finden, entweder indem sie aktiv die Truhe durchsuchen oder indem sie auf **UNTERSUCHEN** würfeln. Das Schloss der Truhe kann mit **TÜFTELN** oder **KRAFT** geöffnet werden. Wenn sie versagen, schaffen sie es dennoch, das Schloss zu öffnen, aber Krafta wird auf den Einbruch aufmerksam. Als die Gruppe ins Labor hinuntersteigt, hören die Teenager über das Funkgerät, dass eine Patrouille nach Berggården geschickt wurde. Sie haben nur wenig Zeit, um das Labor zu durchsuchen, bevor die Agenten ihrerseits das Labor durch Svens Büro betreten.

HINWEISE

Ein Teenager, der **BEGREIFEN** verwendet, um die Dokumente im Labor zu studieren, kann herausfinden, dass die Hässlichkeit die zweite Stufe eines Experiments ist, das die Bezeichnung „GMM“ trägt und in den 80er Jahren von Sven Järnek in einem Labor namens Hephaesteum begonnen wurde. Svens Notizen beschreiben das Hephaesteum als einen göttlichen Ort, der es ihm und seinen Kolleginnen Natasha und Elisabeth ermöglichte, ihr volles Potenzial auszuschöpfen und fantastische und bahnbrechende Wissenschaft zu betreiben.

Sven schreibt, dass in der zweiten Phase der GMM das in Phase 1 verteilte passive Mittel aktiviert wird, indem der Aktivierungswirkstoff dem Mensa-Essen der Berggården-Schule zugesetzt wird. Ziel ist es, das Immunsystem der Schüler zu stärken. Das Experiment war jedoch ein Fehlschlag, der stattdessen zur Hässlichkeit führte. In Phase drei der GMM wird der Infizierte gezwungen, eine Chemikalie einzunehmen, die den Effekt der Wirkstoffe



aus den vorherigen Stadien verstärkt. Im Labor finden sich mit „GMM 3“ gekennzeichnete Kisten, denen allerdings alle Ampullen entnommen wurden.

Wenn die Teenager Svens unordentliche und wissenschaftlich anspruchsvolle Notizen nicht **BEGREIFEN**, brauchen sie Hilfe. Mittels **KONTAKT** können sie jemanden finden, der ihnen hilft.

DER WENDEPUNKT

Als die Teenager Svens Labor verlassen, werden sie von seiner Tochter Mia kontaktiert. Sie glaubt, dass sie ihr helfen können, ihren Vater zu retten. Er hat ihr eine Nachricht hinterlassen, in der er sie um Verzeihung bittet und ihr mitteilt, dass er vorhat, sich das Leben zu nehmen. In der Notiz gibt Sven zu, das GMM-Experiment in den 80ern geleitet zu haben, behauptet jedoch, er sei gezwungen worden, die zweite Phase zu beginnen, welche die Hässlichkeit ausgelöst hat. Er hat die Ampullen der dritten Phase gestohlen, da er sich weigert, die Infizierten weiter leiden zu lassen, und beabsichtigt, die Ampullen mit ins Grab zu nehmen.

Mia hat Svens Forschungsberichte eingehend studiert und ist davon überzeugt, dass die Phase-Drei-Ampullen zur Herstellung eines Heilmittels verwendet werden könnten. Sie möchte, dass die Teenager Sven finden, ihn von seinem Selbstmord abhalten und die Ampullen zum Chemielabor der Schule bringen, wo sie ein Gegenmittel herstellen wird.

Mia glaubt, dass ihr Vater in die Loop-Tunnel in der Nähe ihrer Hütte nördlich von Väsby Hage auf Munsö [südlich von Boulders Hafen] gegangen ist. Sie ist mit Svens Geschichten aufgewachsen, dass er sich nirgendwo so heimisch fühlt wie in den Loop-Tunneln. Sie kann den Teenagern den Standort der Hütte auf einer Karte zeigen. Sven hat irgendwo in der Nähe der Hütte eine unterirdische Roboterfabrik erwähnt, und Mia glaubt, dass er dorthin gegangen ist.

Kurz nach Mias Treffen mit den Teenagern entdecken Kraftas Agenten, dass Sven die Ampullen gestohlen hat. Das Hauptquartier erteilt allen Agenten den Befehl, ihn aufzuspüren. Wenn die Teenager das Funkgerät aus dem Labor im Keller mitgenommen haben, lies den Spielern die Funknachricht links vor (mit angepasstem Namen, sollte euer Szenario in Boulder City spielen).

Funkmeldung an alle Krafta-Agenten:

„Achtung! Dies ist eine Nachricht oberster Priorität vom Hauptquartier, Freigabe AA, an alle Gruppen von Alpha bis Omega. Doktor Sven Järnek hat die Forschungsstation verlassen und gewisse Gegenstände gestohlen, die für das Projekt GMM von entscheidender Bedeutung sind. Die gestohlenen Gegenstände sind mit einer schwarzen „3“ markierte Ampullen. Die Ampullen müssen um jeden Preis geborgen werden. Sven ist zu ergreifen. Sein Büro und sein Haus sind gründlich zu durchsuchen. Seine Sommerresidenz muss ausfindig gemacht und durchsucht werden. Dieses Ziel hat Vorrang vor allen anderen Missionen.“

DIE KONFRONTATION

Die Teenager können auf dem Weg zur Hütte der Familie Järnek problemlos durch die Straßensperren gelangen, da die Agenten nur daran interessiert sind, Sven zu finden. Die Hütte liegt an der Nordostküste von Munsö. Sie ist klein, kalt und leer, abgesehen von ein paar Betten und einigen Strandutensilien. Auf einer nahegelegenen Wiese befinden sich mehrere runde Luken, die in die Tunnel des Loops hinabführen. Sven hat die Lukenschlösser kurzgeschlossen und einige von ihnen sind offen. Leitern führen in die Dunkelheit, das kalte Wasser unten beleuchtet von kleinen blauen Lichtern.

Wenn die Teenager auf **UNTERSUCHEN** würfeln, um die Hütte zu durchsuchen, finden sie zwei Taschenlampen und ein aufblasbares Gummiboot. Ein zweites Boot scheint kürzlich aus der Hütte entfernt worden zu sein. Staubspuren in einem Spirituosenschrank verraten, dass mehrere Flaschen und auch ein Revolver entnommen wurden. Wenn die Teenager den Wurf nicht bestehen, finden sie die obigen Informationen zwar dennoch, aber die Agenten holen sie ein. Sie sehen ein Auto vorfahren und wie sich vier Agenten dem Haus nähern. Sie müssen einen Wurf auf **BEWEGEN** bestehen, um vor den Agenten zum Tunneleingang zu gelangen.

Fußspuren auf der Wiese führen zu der von Sven gewählten Luke. Die Teenager müssen in die Tunnel hinabsteigen und ihm folgen. Das Wasser am Grund ist anderthalb Meter tief und eiskalt. Wenn die Teenager versuchen, zur Roboterfabrik zu waten oder zu schwimmen, müssen sie einen Extrem schwierigen Wurf auf **KRAFT** bestehen oder erhalten den Zustand Erschöpft.

Kraftas Agenten benutzen motorisierte Gummiboote, um Sven und den Teenagern zu folgen. Das Knattern der Außenbordmotoren folgt den Teenagern durch die Tunnel.

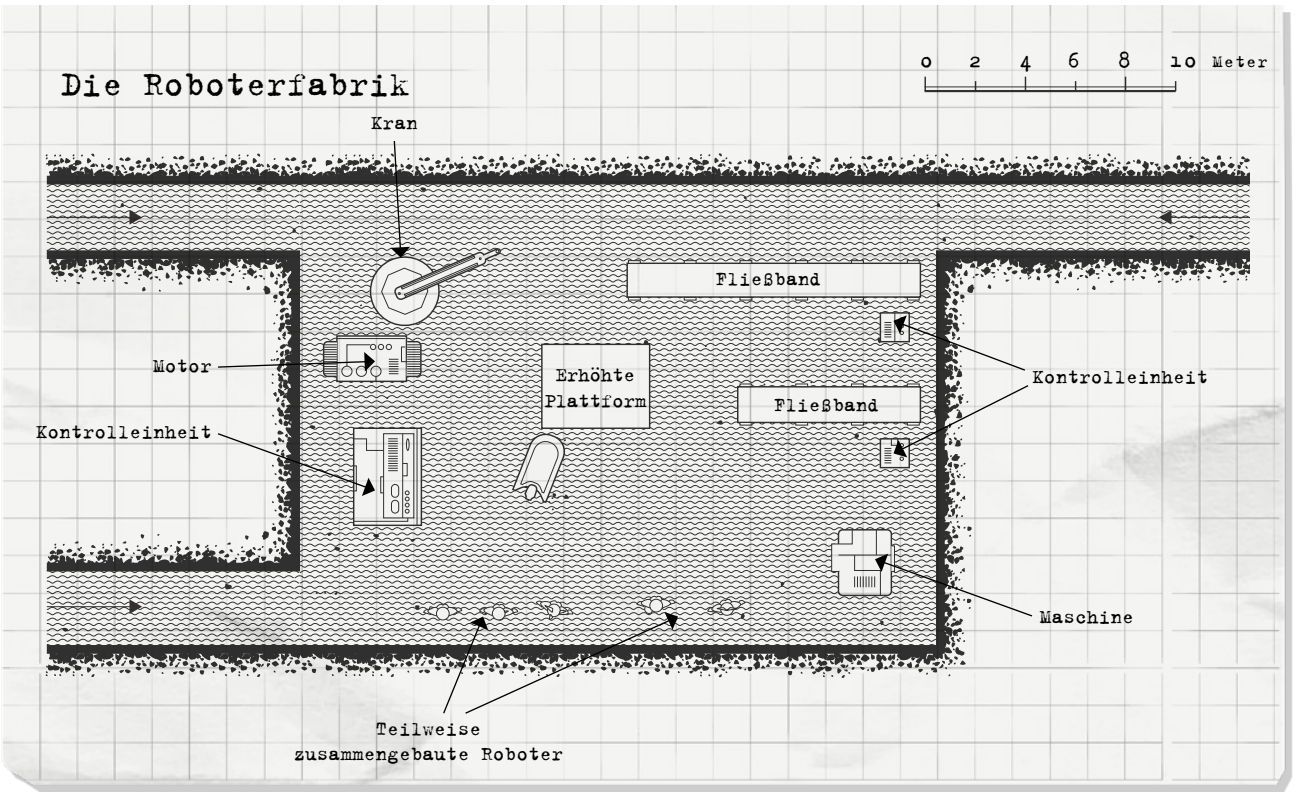
DIE ROBOTERFABRIK

Die Tunnel sind ein Labyrinth aus Biegungen und Wendungen, was es sehr schwierig macht, sich zu orientieren. Die Roboterfabrik zu finden, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf **BEGREIFEN**, um die Symbole an jeder Kreuzung zu interpretieren und den richtigen Weg zu wählen. Ein Misserfolg führt zu einer Begegnung mit zwei Agenten in einem Boot (Großer Ärger, normale Schwierigkeit). Wenn die Agenten nicht besiegt werden, werden die Teenager gefangen genommen und in das Quarantänelager gebracht. Das Mysterium ist vorüber und es kommt zur Katastrophe. Werden die Agenten erfolgreich besiegt, findet die Gruppe die Roboterfabrik.

Die Fabrik zu finden, dauert ungefähr eine halbe Stunde. Die Teenager betreten eine große Halle voller Maschinen, Fließbänder und riesiger Motoren. Die Decken sind hoch und rostige Roboter in verschiedenen Phasen der Fertigstellung hängen hier und da an Haken. Das Wasser steht hier genauso hoch wie in den Tunneln. Musik scheint von einer erhöhten Plattform direkt über dem Wasser in der Mitte des Raumes zu erklingen. Helles, mehrfarbiges Licht scheint von der Plattform. Auf der Plattform wurden früher die KI-Kristalle geschliffen, aber ihre Wände und Geräte sind längst vom Rost zerfressen. Ein Gummiboot ist an der Plattform festgemacht, auf der Sven sitzt. Er hat drei Flaschen Schnaps, einen Revolver, einen Kassettenrekorder mit ABBAs Greatest Hits und drei Schachteln mit Phase-Drei-Ampullen bei sich. Er hat einige Kerzen angezündet und das Licht, gebrochen durch ein paar zurückgelassene KI-Kristalle, tanzt über das Wasser. Sven ist betrunken und versucht, den Mut zu fassen, den Inhalt der Ampullen ins Wasser zu gießen und sich dann selbst zu erschießen.

Die Teenager müssen einen Wurf auf **SCHLEICHEN** bestehen, um sich der Plattform zu nähern und ihr Boot festzumachen, ohne entdeckt zu werden. Wenn sie bemerkt werden oder es zur Plattform schaffen, droht ein weinender Sven, die Ampullen zu zerstören und sich selbst zu töten. Die Teenager können entweder versuchen, ihn mit **KRAFT** zu überwältigen, oder ihn mittels **CHARME** davon zu überzeugen, dass aus den Ampullen ein Heilmittel hergestellt werden kann. Wenn sie versagen, wirft er die Ampullen ins Wasser und schießt sich in den Mund. Er gelingt ihm jedoch nicht, sich umbringen. Er wird von Kraftas Agenten in ein Krankenhaus gebracht, wo er sich einige Monate später erholt.

Falls die Teenager in den Tunneln noch nicht auf die Agenten gestoßen sind, erscheint ein Boot mit zwei Agenten an Bord in der Fabrik, gerade als es der Gruppe gelungen ist, die Kontrolle über die Ampullen zu erlangen. Zusammen mit Sven und den Ampullen zu entkommen, wird als normaler Großer Ärger behandelt. Wenn die Teenager versagen, werden sie von den Agenten gefangen genommen und Krafta verwendet die Ampullen, um die dritte Phase des Experiments abzuschließen.



NACH DER KONFRONTATION

Wenn es den Teenagern gelingt, mit den Ampullen aus der Fabrik zu entkommen, haben sie das Mysterium gelöst. Lass die Spieler beschreiben, wie sie sich im Chemielabor der Schule mit Mia treffen. Sie verwendet die Ampullen, um ein Serum herzustellen, das die Hässlichkeit innerhalb weniger Tage heilt. Einige Infizierte behalten Narben, doch diese verblassen und verschwinden mit der Zeit. Krafta Corp will die ganze Angelegenheit geheim halten und erhebt keinerlei Anklagen gegen die Teenager oder Sven. Alle Versuche der Teenager, die Wahrheit zu verbreiten, stoßen auf Unglauben. Jens Lidman von Krafta informiert die Medien darüber, dass die Aktivisten Krafta kontaktiert und von jeglichen Anzeichen von Krankheit geheilt wurden.

NACHSPIEL

Gib jedem der Teenager jeweils eine Alltagsszene, mit oder ohne Ärger. Die Spieler können sich selbst eine Szene ausdenken oder dich bitten, ihnen eine vorzugeben. Wenn ihr wenig Zeit habt, lass jeden Spieler stattdessen eine kurze Montage aus Momentaufnahmen im Leben seines Teenagers beschreiben.

VERÄNDERUNG

Geht im Anschluss an die letzten Szenen gemeinsam die Charakterbögen durch und prüft, ob sich die Teenager in irgendeiner Weise verändert haben. Wenn die Spieler möchten, können sie einen Aspekt ihres Charakters ändern. Die Gruppe kann auch gemeinsam beschließen, ihre Spannungen zu ändern. Lies den Spielern die EP-Fragen (siehe Seite 98) vor. Jede Antwort mit Ja entspricht 1 EP für den jeweiligen Teenager.

NSC UND KREATUREN

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

LOUISE TANNENBAUM [KELLY TANNENBAUM]

„Bleib dran oder geh mir aus dem Weg."

Louise kannte ihre Mutter zu Lebzeiten kaum, da sie ständig beruflich auf Reisen war. Als Michaela starb, nutzte Louise ihr Erbe, um eine Karriere als Börsenmaklerin zu starten. Bereits im Alter von zwanzig Jahren konnte sie beträchtlichen Reichtum anhäufen. Sie hat keine Erinnerung an ihren einundzwanzigsten Geburtstag – den Tag, an dem sie ihren neuen Porsche gegen einen Baum fuhr. Sie erwachte im Krankenhaus mit der Nachricht, dass sie nie wieder würde gehen können. Sie vertiefte sich in die umfangreiche Arbeit ihrer Mutter, statt sich um Physiotherapie zu kümmern, und kam zu dem Schluss, dass ihre Mutter ermordet worden war. Sie beschloss, das Verbrechen zu rächen. Sie lebt allein, liebt das gute Leben und einen guten Rausch und ruft Freunde und Liebhaber nur dann an, wenn sie Lust auf sie hat. Sie ist eine imposante Frau mit schwarzen Haaren, die Power Suits trägt und kubanische Zigarren raucht. Sie ist laut und dominant und hat wenig Geduld mit Menschen, die unsicher sind oder langsam denken.

JONAS „PICKEL" HED [NICK „PICKEL" ROBERTS]

„Ich vergebe euch für all die Male, in denen ihr gemein zu mir wart, und bitte euch, in den Spiegel zu schauen und mir zu sagen, dass dies nicht ohne Grund passiert ist."

Jonas' schlimme Akne hat ihm den Spitznamen „Pickel" eingebracht. Er hat hart darum gekämpft, Freunde zu finden, gute Noten zu bekommen und gut im Fußball zu werden, fühlt sich aber aufgrund seines Aussehens ungerecht behandelt. Er glaubt, dass die Hässlichkeit ein Zeichen Gottes ist, dass Menschen sich nicht nach ihrem Aussehen beurteilen oder hinter Lügen und Täuschung verstecken sollten. Er glaubt, auserwählt worden zu sein, um dieses neue Evangelium zu predigen, und hat eine Gruppe von Jüngern um sich geschart. Jonas ist groß und hat schwarze Haare. Die Hässlichkeit hat seinen Mund und Kiefer verbreitert, was dazu führt, dass er stark sabbert. Seine Akne ist noch schlimmer geworden. Er trägt eine hellblaue Bettlaken-Toga und läutet eine kleine Glocke, um seine Anhänger zu versammeln, wenn er predigt. Jonas besitzt die Sonderfähigkeit „Religiöser Eiferer (CHARME) 2".

MIA JÄRNEK [KATE COLLINS]

„Wenn ich euch jetzt helfe, würdet ihr vielleicht in Betracht ziehen, beim Luciafest für mich zu stimmen?"

Mia wuchs bei ihrem alleinerziehenden Vater auf, der sein Innerstes immer vor ihr verbogen hielt. Sie hat Schwierigkeiten, dauerhafte Beziehungen

aufzubauen, verabscheut es jedoch, allein zu sein. Trotz ihrer verzweifelten Versuche, Freunde zu finden, ist sie bei Gleichaltrigen nicht sehr beliebt. Vor ein paar Wochen überzeugte sie den Freund ihrer einzigen Freundin, mit ihr zu schlafen, und zog sich dabei die Hässlichkeit zu. Sie träumt davon, die Wahl zur Sankt Lucia zu gewinnen, da sie hofft, dass ihr Vater sie singen sehen und stolz auf sie sein wird. Mia ist sehr intelligent, aber schnell verlegen und verwirrt. Ihr Haar ist blond und ihre Kleidung teuer und farbenfroh. Die Hässlichkeit hat ihr Rückgrat verlängert und verzerrt.

SVEN JÄRNEK [JOHN COLLINS]

„Meine Mutter liebte Super Trouper. Wenn ich nur auf sie gehört hätte, wäre alles anders gekommen."

Sven kann sich nicht mehr erinnern, wie er die schrecklichen Experimente, die er in den 80ern durchführte, rechtfertigen konnte, und bedauert den Mord an Michaela Tannenbaum mehr als alles andere. Er möchte ein aufrichtiger und beliebter Schulleiter sein und seine Verbrechen wiedergutmachen, indem er alles daransetzt, seinen Schülern die bestmögliche Ausbildung zu ermöglichen. Er liebt seine Tochter, doch es fällt ihm schwer, sich ihr zu öffnen. Er weiß, dass seine ehemalige Kollegin Elisabeth ihn ruinieren könnte und es auch ohne Zögern tun würde. Er will nicht sterben, sieht aber keine andere Möglichkeit. Er ist ein Mann mittleren Alters mit einem sauber getrimmten Bart und großer Brille. Er lächelt viel, doch seine Augen sind immer traurig. Aufgrund seiner Augen und seines Engagements für seine Arbeit nennen ihn seine Mitarbeiter und Schüler hinter seinem Rücken „den Bluthund".

KRAFTA-AGENTEN [AEP-AGENTEN]

Die Agenten tragen zu jeder Zeit schwarze Anzüge und Sonnenbrillen. Sie bewegen sich in Gruppen von zwei oder vier Personen und fahren Autos mit getönten Scheiben oder Schnellboote. Sie sind mit Elektroschockern, Schlagstöcken, Walkie-Talkies und Handschellen bewaffnet. Unter keinen Umständen werden sie von Kraftas offizieller Geschichte über das Quarantänelager abweichen, das zum Wohl der „Aktivisten" dient. Jens Lidman, offiziell Kraftas PR-Beauftragter, aber eigentlich ihr Sicherheitschef, befehligt auf den Inseln alle Agenten im Feld. Das Krafta-Logo – eine Halbkugel, gekrönt von doppelten, halbkreisförmigen Umrissen und einem Punkt über dem Schriftzug „KRAFTA" in fetten Buchstaben – ist auf alle Ausrüstungsgegenstände gestanzt. Die Agenten besitzen die Sonderfähigkeit „Fit, Bewaffnet und Gefährlich (**KÖRPER**) 2".

KAPITEL

11

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM 169
NSC-SZENEN 172
VORSTELLUNG DER TEENAGER 175
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS 175
SCHAUPLATZ 1: METTES HAUS 175
SCHAUPLATZ 2: DIE PRÄSIDENTIN DER UFO-GESELLSCHAFT . - 177
SCHAUPLATZ 3: DER STRAND [CANYON ROAD, RED MOUNTAIN] 177
NSC-SZENEN 179
DIE KONFRONTATION 181
NACH DER KONFRONTATION 182
NACHSPIEL 182
VERÄNDERUNG 183
NSC UND KREATUREN 183

REISENDE

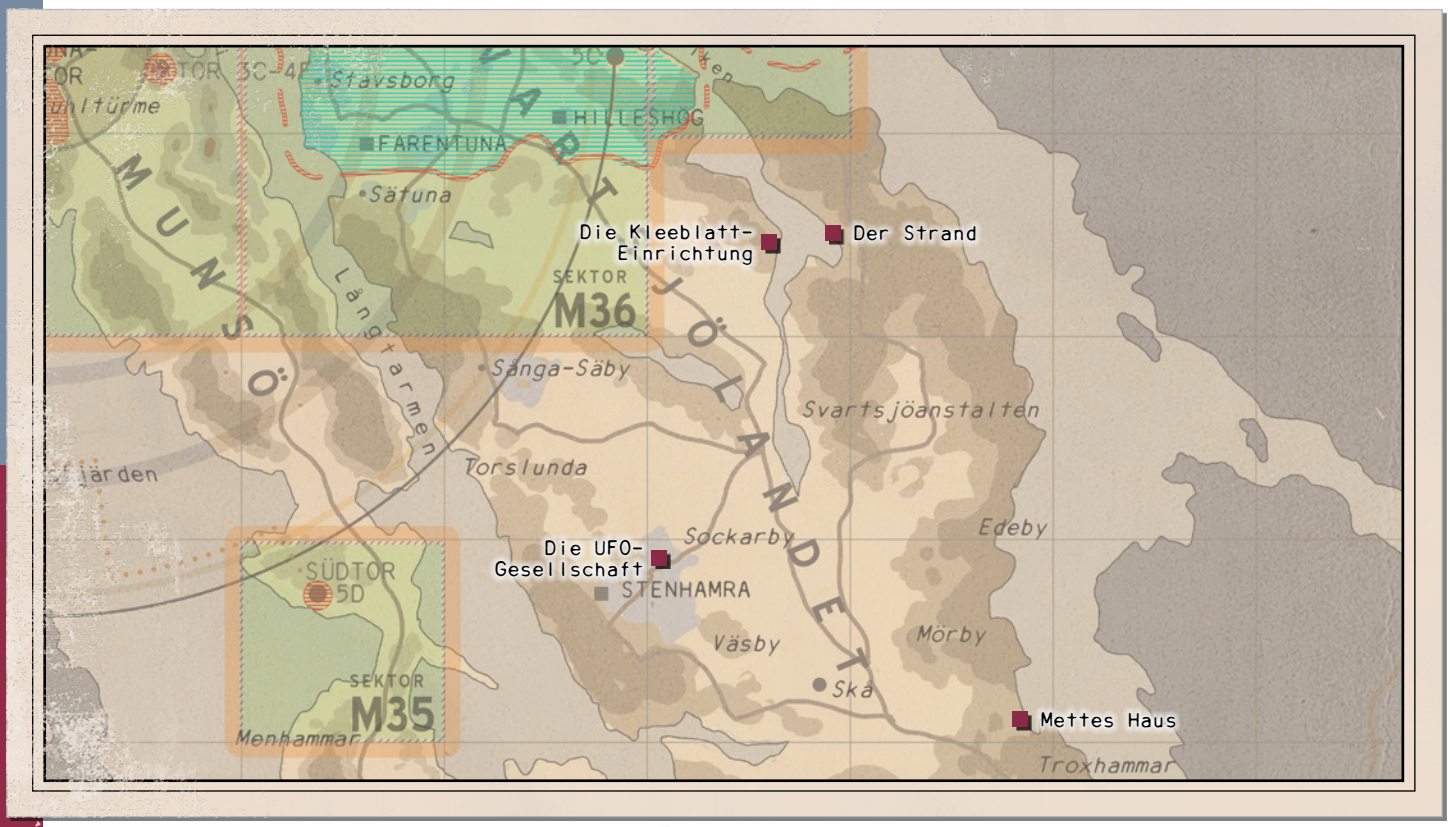
Auf den Mälarinseln geht etwas Merkwürdiges vor sich. Die Realität selbst scheint zu verschwimmen. Dinge und sogar Menschen ändern sich ohne Vorwarnung. Als ein verlorenes, scheinbar stummes Kind gefunden wird, nimmt ein Mysterium seinen Lauf. Was oder wer steckt hinter diesen seltsamen Ereignissen?

KRAFTA

Dieses Mysterium kann in ein oder zwei Sitzungen gespielt werden. Es kann als dritter Teil der Pandora-Kampagne verwendet werden.

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM

Die Radiologin Elisabeth Sundgren [Elizabeth Cox] leitete in den 80er Jahren ein Forschungsteam bei Riksenergi [DART], das sich „die Propheten der Wissenschaft“ nannte und glaubte, die Menschheit vor sich selbst retten zu können. Um dieses hehre Ziel zu erreichen, führten die Mitglieder jedoch gefährliche und unethische Experimente durch. In ihrem Labor, das sie das „Hephaesteum“ nannten, machten sie zahlreiche bahnbrechende Entdeckungen. Ihre Arbeit und ihr geheimes Labor wurden jedoch von einer Journalistin entlarvt. Um Gefängnis und öffentlicher Demütigung zu entgehen, beschloss Elisabeth, gemeinsam mit dem Hephaesteum in die Zukunft zu reisen, um ihre Arbeit fortsetzen zu können. Das Experiment schien gelungen. Als die Polizei auftauchte, um sie zu verhaften, fand man nichts als leere Korridore und Räume vor. Elisabeth war jedoch nicht in die Zukunft gereist, sondern in eine alternative Realität. Sie entdeckte, dass das Labor und alles darin irgendwo auf dem Weg verloren gegangen waren, wahrscheinlich in einer weiteren Realität. Elisabeth begann zwischen den Dimensionen umherzureisen, um ihr Labor und ihr Zuhause wiederzufinden. Jedes Mal musste sie aufs Neue von vorn beginnen und eine neue Maschine bauen, daher tätowierte sie sich die notwendigen mathematischen Formeln auf ihren Körper.



ALTERNATIVE REALITÄTEN, GIFTIGES GAS ODER ALIENS

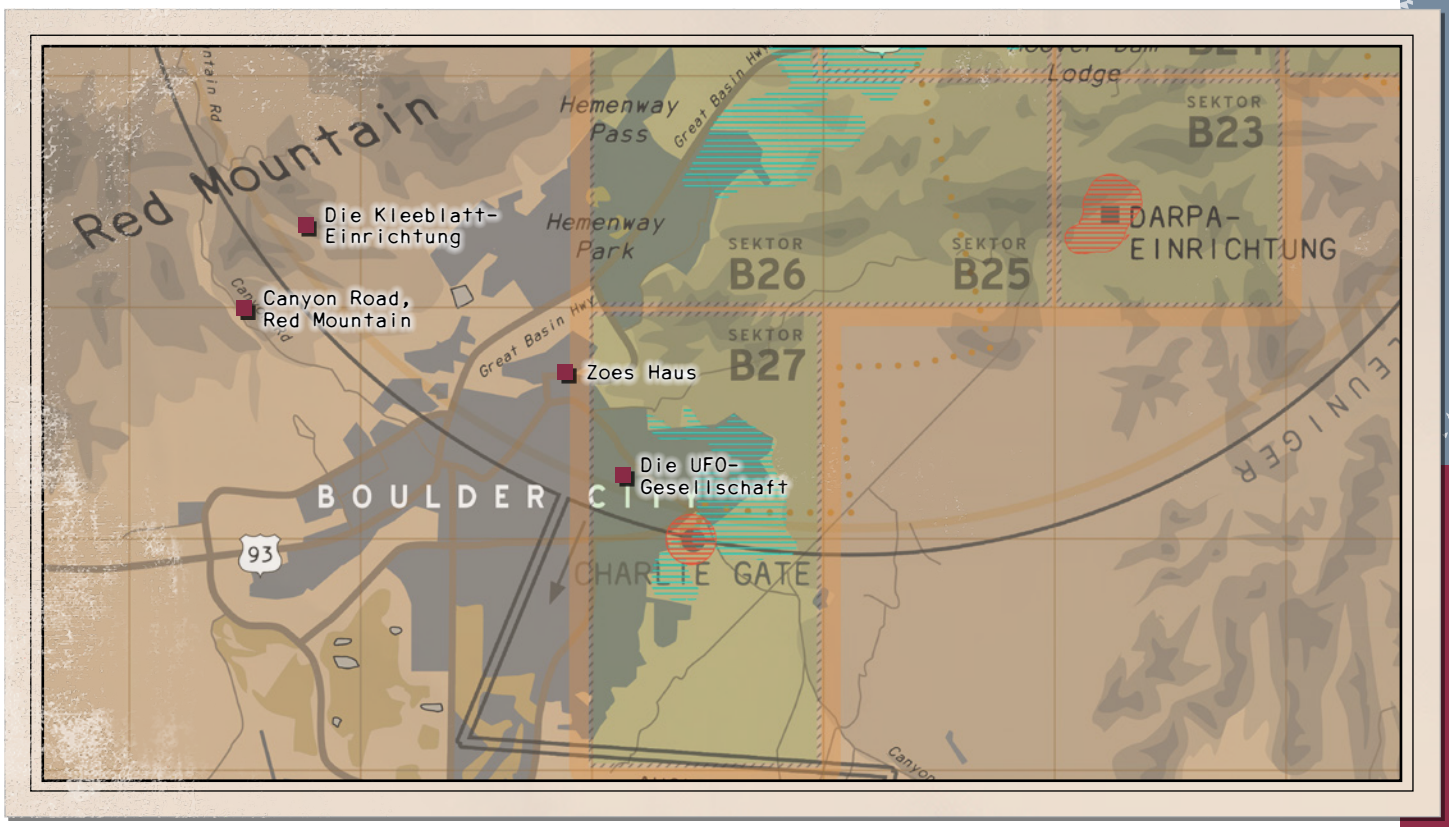
Die seltsamen Phänomene in diesem Mysterium werden von verschiedenen NSC unterschiedlich beschrieben. Elisabeth glaubt, zwischen den Welten gereist zu sein, Ing-Marie Blankäng [Karen Richards] vermutet eine Beteiligung von UFOs und Erik Granfors [Eric Boyd] ist davon überzeugt, dass das Militär auf den Inseln geheime Experimente durchführt. Das Mysterium ist aus der Perspektive von Elisabeth geschrieben, aber du kannst auch deine ganz eigene Wahrheit verwenden. Ist das Gas, mit dem Elisabeth die Kinder kontrolliert, auf den Inseln ausgetreten und hat starke Halluzinationen verursacht? Hat eine andere Wissenschaftlerin Elisabeth all die Jahre gefangen gehalten und ihr falsche Erinnerungen eingepflanzt? Ist sie vielleicht eher zwischen Galaxien als zwischen Realitäten gereist und hat mit anderen intelligenten Zivilisationen interagiert?

Zehn lange Jahre harter Arbeit später gelang es ihr, in ihre ursprüngliche Realität zurückzukehren. Fast augenblicklich stieß sie auf einheimische Kinder, die sie entführte, um sie zu analysieren und zu bestätigen, dass sie sich in der richtigen Welt befand. Sie beschloss, den Verstand der Kinder als Vehikel zu nutzen und sie in andere Dimensionen zu schicken, um das Hephaesteum aufzuspüren. Kein weiteres Mal wollte sie riskieren, sich abermals zu verirren. Die Kinder wurden oft dazu gezwungen, zwischen den Ebenen zu reisen, was sie sowohl geistig als auch körperlich zerreißt. Früher oder später werden sie in der falschen Realität stecken bleiben, doch einem Kind ist es gelungen, zu entkommen und nach Hause zu gelangen, durch den Schock der wiederholten Ebenenreisen mit Stummheit geschlagen.

Elisabeths Reisen schwächen die Grenzen zwischen den Ebenen auf den Inseln und verursachen Risse zwischen verschiedenen Realitäten. Wenn die Teenager Elisabeth nicht aufhalten, riskieren sie, in der falschen Version ihrer Welt zu landen.

COUNTDOWN

Infolge von Elisabeths Experimenten verschmelzen verschiedene Realitäten miteinander. Nur eine Handvoll Menschen auf den Inseln bemerken die Veränderungen – darunter



die Teenager. Nimm direkt von den ersten Szenen an kleine Änderungen vor, zum Beispiel eine Uhr, die sich über Nacht selbstständig über den Tisch bewegt hat. Mache die Änderungen Schritt für Schritt größer und augenfälliger. Gegen Ende des Mysteriums sind jemandes Eltern plötzlich geschieden, der Partner einer Teenagerin hat sie sitzenlassen. Erwähne die Veränderungen nur beiläufig, da niemand außer den Teenagern sie bemerkt – für alle anderen sind die Dinge so, wie sie immer waren. Einige Dinge mögen sich zum Besseren verändern, andere zum Schlechteren, doch die Veränderungen führen nicht zu fantastischen oder unglaubwürdigen gesellschaftlichen Veränderungen oder technologischen Erfindungen, wie etwa Lichtschwertern oder Raumschiffen. Die Unschärfe der Realität wird auch zu vielen anderen seltsamen Ereignissen auf den Inseln führen – lass die Teenager davon hören oder sie selbst erleben (siehe Liste auf der nächsten Seite).

KATASTROPHE

Wenn es den Teenagern nicht gelingt, Elisabeth aufzuhalten, werden die Veränderungen in ihrer Welt permanent. Elisabeth wird das Hephaesteum niemals finden, doch wenn es ihr gelingt, ihre Experimente fortzusetzen, werden die von ihr benutzten entführten Kinder in einer

COUNTDOWN

1. Winzige Veränderungen im Alltag. Papa trinkt Tee statt Kaffee. Mama trägt eine Brille. Der Freund eines Teenagers erwähnt ein Ereignis, an das dieser sich nicht erinnern kann.
2. Auffälligere Änderungen. Ein Aufsatz wurde nicht rechtzeitig eingereicht, eine Teenagerin hat ihren Partner betrogen, Mama hat sich das Bein gebrochen. Ein totes und begrabenes Haustier lebt plötzlich wieder.
3. Große (aber immer noch plausible) Veränderungen. Ein Teenager lebt in einem anderen Haus und seine Eltern sind geschieden. Sein Vater ist auf das Festland gezogen, sein Bruder hat die Schule abgebrochen und seine Mutter hat den Schulleiter geheiratet.

KRAFTA

SELTSAME EREIGNISSE IN DER LANDSCHAFT

- Die Bäume in einem bestimmten Gebiet werfen plötzlich ihre Blätter ab.
- Radio und Fernsehen in einem Viertel in der Nähe funktionieren nicht mehr.
- Ein leeres Polizeiauto steht mitten auf der Straße, der Motor läuft noch. Die Streifenbeamten haben in dieser Realität aufgehört zu existieren.
- Sich schnell bewegende Lichtpunkte schießen über den Nachthimmel wie Flugzeuge mit einer Manövrierfähigkeit, die weit über alles hinausgeht, was die Menschheit bislang erfunden hat. Dies sind die Lichter, die die Kinder untersuchen, und diejenigen, die von den Teenagern rund um die Kleeblatt-Einrichtung beobachtet werden (siehe nächste Seite).
- In einem eng begrenzten Bereich steigen seltsame Gerüche aus dem Boden auf.
- Ein Meteorit stürzt in den Wald und löst einen Waldbrand aus. Als die Feuerwehr dort eintrifft, ist alles wieder normal – es hat dort nie ein Feuer gegeben.
- Die Straßenlaternen beginnen im Morsecode zu blinken.
- Ein Punkt mitten in der Luft wird magnetisch.
- Starke Gewitter beuteln die Inseln.
- Hunderte von Eulen versammeln sich nachts und starren Menschen auf der Straße unheimlich an.
- Steine bilden auf dem Boden seltsame Muster, die nur schwer und erschreckend anzusehen sind.
- In den Feldern bilden sich Kornkreise.

KRAFTA

anderen Welt stranden und niemand außer den Teenagern und Elisabeth wird sich daran erinnern, dass sie jemals in ihrer ursprünglichen Realität existiert haben.

NSC-SZENEN

An drei Punkten während des Mysteriums wechseln die Spieler von ihren eigenen Teenagern zu einer Gruppe abenteuerlustiger Kinder. Die erste Szene – wie die Kinder mysteriöse Lichter im Wald untersuchen und von Elisabeth entführt werden – sollte als allererste Szene des Mysteriums gespielt werden. Die anderen beiden ereignen sich kurz vor der Konfrontation. Die Spieler können ihre eigenen Kinder erstellen oder einen der vier vorgefertigten Charaktere (siehe Seite 175) auswählen. Wenn sie ihre eigenen Kinder erstellen, gib einem von ihnen Sixtens [Jareds] selbstgebauten Photonendeduktor und ersetze Mette [Zoe] an Schauplatz 1 durch einen der neuen Charaktere.

Die Kinder sind zwischen zehn und vierzehn Jahre alt und kennen sich aus der Nachbarschaft. Sie haben

seltsame Lichter am Himmel in der Nähe der Kleeblatt-Einrichtung beobachtet und mit Hilfe von Ing-Marie Blankäng [Karen Richards], Präsidentin der örtlichen UFO-Gesellschaft, einen Photonendeduktor gebaut. Der Deduktor soll ihnen dabei helfen, die Lichter zu verstehen und das Mysterium dahinter zu lösen. Sie sind auch zur Polizei gegangen, um Hilfe zu suchen, wurden aber wieder fortgeschickt.

Du solltest die Spieler vor Spielbeginn darüber informieren, dass die NSC-Szenen einer festen Geschichte folgen. Sie werden ein Ereignis durch die Augen der Kinder erfahren, statt nennenswerte Handlungsfreiheit zu haben. Würfelt während der NSC-Szenen nicht.

NSC-SZENE 1

Die Kinder sind mit ihren Taschenlampen in die Nacht hinausgegangen, um nach den seltsamen Lichtern über den Wäldern im Osten von Svartsjölandet [in der Wüste nordwestlich von Boulder City] zu suchen. Elisabeth erscheint. Lies den folgenden Text laut vor:

PROPHETEN UND POLIZEI

Von den Teenagern einmal abgesehen bemerken nur sehr wenige Menschen die Veränderungen um sie herum – für fast alle anderen ist alles so, wie es immer war. Das bedeutet, dass die Teenager die Polizei oder andere Behörden nicht um Hilfe bitten können. Elisabeth hat ihre früheren Kollegen noch nicht kontaktiert. Sie will zuerst das Hephaesteum finden.

KRAFTA

MYSTERIENLÖSENDE KINDER

JILLIAN SVENSSON [JENNA WEBB]
Zwölf Jahre alt und Klassenliebling. Sehr intelligent und ziemlich egozentrisch. Sehr kritisch gegenüber dem Paranormalen und eine strenge Anhängerin der Naturwissenschaften. Selbsternannte Anführerin der Gruppe. Hat rote Haare.

SIXTEN BARK [JARED HICKS]
Zehn Jahre alt und ein großer Computerfreak. Er hat ein Gerät gebaut, das er „Photonendeduktor" nennt und welches Licht misst und analysiert. Dünn, laut und mit langen Haaren. Wird alles tun, um Anerkennung von den anderen zu bekommen.

DAVID ANDERSSON [CHARLES KNIGHT]
Vierzehn Jahre alt, sportlich und begeisterter Anhänger von allem Übernatürlichen. Impulsiv und ungeduldig. Verliebt in Jillian [Jenna]. Hat langes braunes Haar.

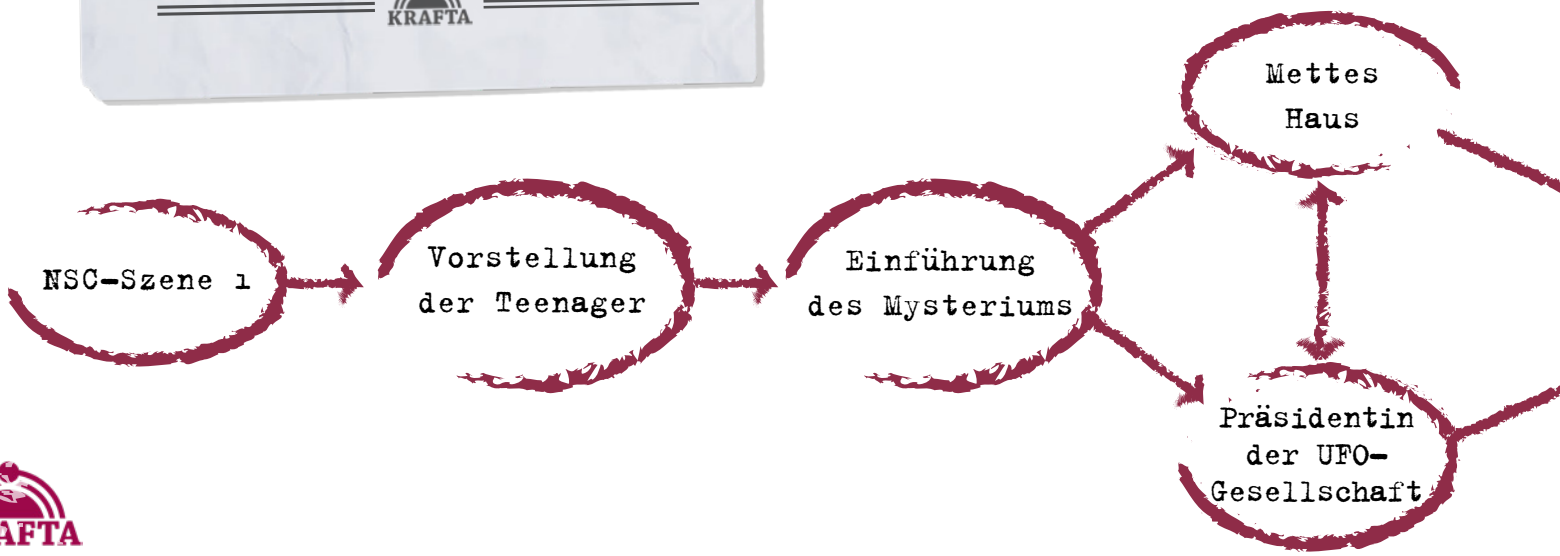
METTE KARLGREN [ZOE STONE]
Dreizehn Jahre alt und sonderbar. Meidet ihr Haus, so gut es nur geht, um nichts mit ihrem betrunkenen Vater und seiner neuen Frau zu tun haben zu müssen. Furchtlos und stark. Wird alles für ihre Freunde tun. Dünn, hat langes schwarzes Haar und trägt weite Kleidung.

KRAFTA

Ohne es euren Eltern zu sagen, habt ihr euch, ausgestattet mit Taschenlampen, Kameras und Snacks, fortgeschlichen, um das Rätsel hinter den seltsamen Lichtern über dem Wald ein für alle Mal zu lösen. Ihr habt ein Gerät dabei, das euch helfen soll: einen selbstgebauten Photonendeduktor, der Informationen über Licht sammelt und analysiert. Ihr sitzt jetzt schon seit anderthalb Stunden im Wald östlich der Bucht, die in südlicher Richtung den Ostteil von Svartsjölandet trennt, und nichts ist passiert. Ihr habt keinen Knabberkram und keine Geistergeschichten mehr parat, euch eine Weile gezankt und jetzt langweilt ihr euch. Beschreibt eure Kinder und was ihr als Nächstes tun möchtet.

Lass die Spieler einige Minuten lang ihre Kinder spielen, bevor sie plötzlich zwei Lichtpunkte in einem Baum sehen. Es ist nur der gespenstische Blick einer Eule, doch sie könnte ihnen einen ordentlichen Schrecken einjagen, als sie in die Nacht davonfliegt. Kurz darauf beobachten sie, weshalb sie eigentlich hergekommen sind – seltsame Lichter, die schnell über den Himmel jagen. Die Lichter sind ein Nebeneffekt der Risse in der Raumzeit, die durch die Unschärfe der Realität verursacht werden, aber sie verhalten sich zufällig wie ein UFO. Der Photonendeduktor misst die Geschwindigkeit der Punkte auf etwa Mach 2 und dass sie besser als jedes bekannte menschliche Flugzeug manövrieren. Die Punkte halten plötzlich inne und beginnen dann langsam zum Strand unterhalb der Kinder hinab zu sinken. Wenn sie zum Strand hinabsteigen, sehen sie die drei beleuchteten Radioteleskope der Kleeblatt-Einrichtung auf der anderen Seite des Wassers [hoch oben auf Red Mountain].

Ein blendendes Licht und ein lauter Knall werfen die Kinder zu Boden. Als sie die Augen öffnen, sind die



Lichter am Himmel verschwunden und Elisabeth liegt nackt vor ihnen im Sand, brennend. Der Sand um sie herum ist geschmolzen und hat klumpige schwarze Glaslachen gebildet. Sie scheint vom Feuer nicht betroffen zu sein und wirkt, als würde sie schlafen. Sie wacht erst auf, wenn die Kinder sie berühren. Sie erhebt sich, bittet um etwas, mit dem sie sich bedecken kann, und sagt lächelnd: „Ihr werdet mir jetzt helfen." Danach endet die Szene.

VORSTELLUNG DER TEENAGER

Gib jedem Teenager eine Alltagsszene, mit oder ohne Ärger. Die Spieler können sich selbst eine Szene ausdenken oder dich bitten, ihnen eine vorzugeben. Beginne den Countdown sofort und erwähne nebenbei merkwürdige Details, die sich ohne Grund verändert zu haben scheinen.

EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS

Einer der Teenager entdeckt den Artikel rechts in der Lokalzeitung. Wenn sie zuvor ihre eigenen Kinder für die NSC-Szene erstellt haben, ersetze Mettes [Zoes] Namen im folgenden Artikel durch den Namen eines ihrer neuen Charaktere. Bedenke, dass in mindestens einer Szene alle Teenager anwesend sein müssen, bevor sie zur Erforschung der Schauplätze übergehen können.

SCHAUPLATZ 1: METTES HAUS

Mette [Zoe] und ihre Schwester Lisa [Mia] wohnen mit ihrem Vater und seiner neuen Frau in einem Haus in der Nähe von Troxhammar in Süd-Svartsjölandet [im nördlichen Teil von Boulder City]. Ihr Vater Kurt [Paul] wurde von Riksenergi entlassen, als der Loop an Krafta Corp [AEP] verkauft wurde, und behauptet, an der Loop-Störung zu leiden. Er und seine Frau Ulla [Caitlin] sind Trinker und lassen die Kinder sich um alles rund um das Haus kümmern. Kurt ist depressiv, weint viel und gibt seinen Kindern die Schuld an allem, was in seinem Leben schiefgelaufen ist. Ulla ist eine aggressive, kontrollsüchtige Kettenraucherin, die Mette

Artikel in der Lokalzeitung

Vermisstes Mädchen gefunden – jetzt stumm

Eine Gruppe von Kindern zwischen zehn und vierzehn Jahren verschwand am Montagabend aus ihren Häusern. Die Polizei geht davon aus, dass sie freiwillig von zu Hause fortgingen, da sie Verpflegung, Taschenlampen und Kameras mitnahmen. Eines der Kinder, die dreizehnjährige Mette Karlgren, tauchte am Freitag wieder auf. Laut ihren Eltern spricht sie seit ihrer Rückkehr kein Wort mehr. Von den anderen drei Kindern fehlt bislang jede Spur. Mette wurde von der ehemaligen Polizistin Ing-Marie Blankäng, derzeit Präsidentin der UFO-Gesellschaft der Mälarinseln, nach Hause zurückgebracht. Blankäng deutete unserem Reporter gegenüber an, dass „mächtige Kräfte" mit dem Verschwinden der Kinder zu tun hätten, erwähnte jedoch keine weiteren Einzelheiten. Ein Polizeisprecher sagte, man gehe davon aus, die Ausreißer hätten sich auf den Weg nach Stockholm gemacht und würden bestimmt bald zu ihren Eltern zurückgebracht werden.

und Lisa das Leben zur Hölle macht. Der umzäunte Garten ist das Reich von Killer, dem Deutschen Schäferhund der Familie. Das Haus ist schmutzig, voller leerer Wein- und Bierflaschen und riecht stark nach Zigaretten. Die ältere Schwester Lisa ist normalerweise in der Küche zu finden, während die Eltern auf der Veranda trinken.

Ing-Marie [Karen Richards] fand Mette vor zwei Tagen. Das Kind hat seitdem kein Wort mehr gesprochen und sich in ihr Bett im Obergeschoss zurückgezogen. Der nur zur Hälfte bewohnbare Dachboden ist schlecht isoliert, noch nicht gestrichen und fensterlos. Die Schwestern teilen sich ein Bett am anderen Ende des Raumes, unter dem sie einen Becher Wasser und ein paar Cracker aufbewahren. Kurt und Ulla sind davon überzeugt, dass Mette nur so tut, als wäre sie krank, um ihren Freunden bei irgendwelchem Unfug zu helfen. Sie bestrafen sie, indem sie ihr Essen vorenthalten.

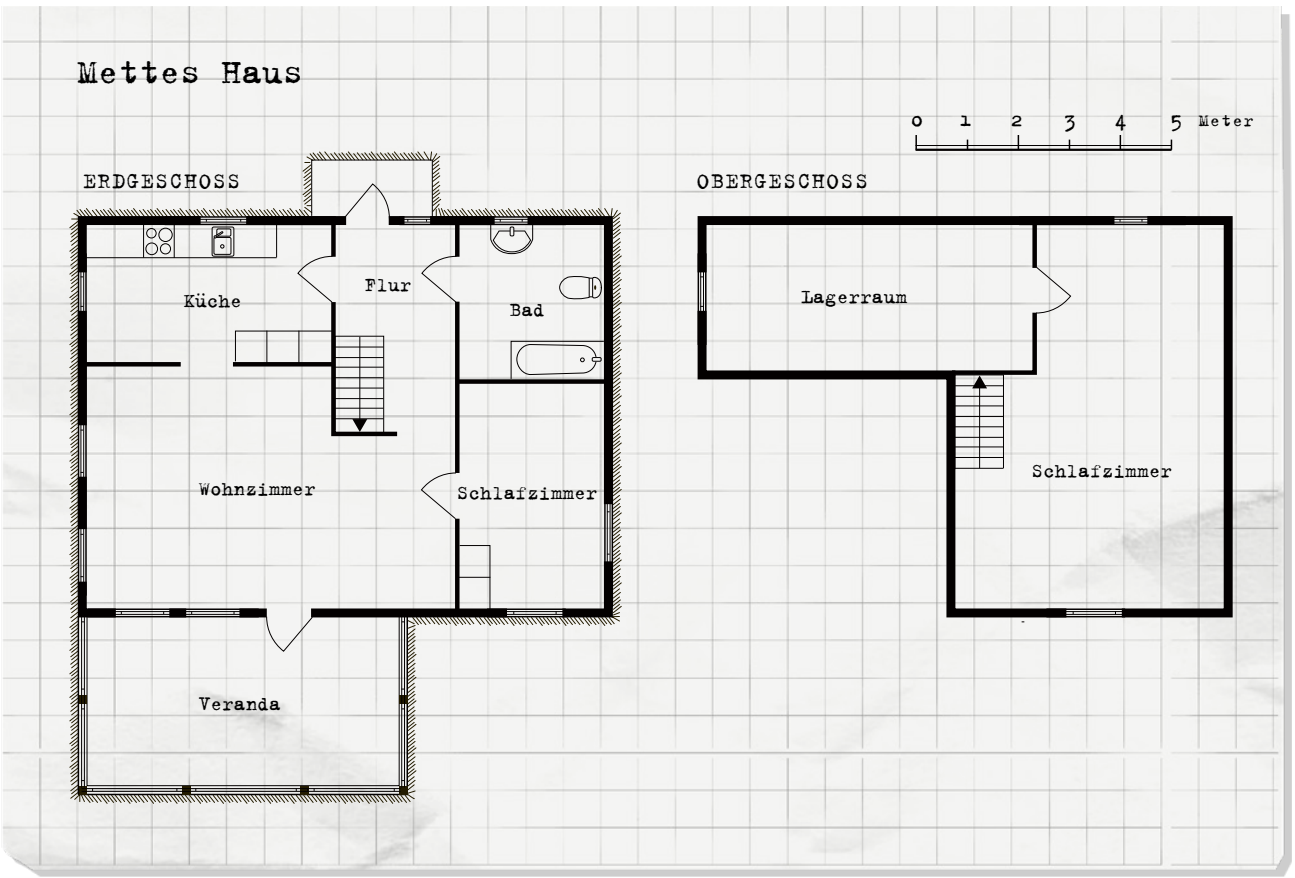
ÄRGER

Kurt und Ulla lassen die Teenager nicht zu Mette und werden den Hund auf sie hetzen, wenn sie nicht gehen. Sie sind beide „Egozentrische Besserwisser (**CHARME**) 2“. Bestechung in Form von Geld oder wertvollen Gegenständen verleihen den Teenagern einen Gegenstandsbonus von +2. Lisa macht sich Sorgen um ihre Schwester und ist mehr als bereit, ihnen zu helfen, sich ins Haus zu **SCHLEICHEN**.

HINWEISE

Mette kam mit der CD von Sixtens Photonendeduktor in der Tasche zurück. Lisa hat den Datenträger unter Mettes Kissen gelegt und wird sie den Teenagern geben, wenn sie der Meinung ist, dass sie helfen können. Die Diskette kann nur von der Maschine gelesen werden, die Sixten und Ing-Marie speziell dafür konstruiert haben. Sie enthält Informationen, mit denen festgestellt werden kann, wo sich die Kinder befanden, als sie entführt wurden. **TÜFTELN** kann den Teenagern helfen, eine Maschine zum Lesen der Daten zu bauen.

Wenn die Teenager versuchen, mit Mette zu sprechen, müssen sie einen Extrem schwierigen Wurf auf **CHARME** (zwei Erfolge) bestehen, um sie für einige Sekunden aus ihrer Apathie zu holen. Sie zuckt zusammen, sieht die Teenager an und zischt: „Einblättriges, zweiblättriges, dreiblättriges Kleeblatt. Sie ist die Reisende. Wir sind ihr Gefährt. Hephaesteum.“ Danach bekommt sie glasige



Augen und spricht kein Wort mehr. Ein Teenager, der einen **BEGREIFEN**-Wurf besteht, erinnert sich, dass es in den Svartsjölandet ein altes Weltraumobservatorium gibt, das den Namen „Kleeblatt“ trägt.

Ein Teenager, der Mettes Körper **UNTERSUCHT**, stellt fest, dass sie in einem schlechten Zustand ist, als wäre sie erheblich gealtert. Runde Einstichmale verlaufen ihren Rücken entlang, allem Anschein nach Spuren von medizinischen Geräten. Sie hat Schnürspuren um ihre Knöchel und Handgelenke als wäre sie gefesselt gewesen. Sie scheint ordentlich ernährt worden zu sein und hat keine sonstigen Prellungen oder Schnitte. Lisa sagt, Mette habe bei ihrer Rückkehr nur einen Schuh getragen, einen abgenutzten, rosa Converse All-Star.

Falls die Teenager in Mettes Haus einen Wurf nicht bestehen, werden sie von Ulla oder Kurt bemerkt.

SCHAUPLATZ 2: DIE PRÄSIDENTIN DER UFO-GESELLSCHAFT

Die UFO-Gesellschaft der Mälaren wird von der ehemaligen Polizistin Ing-Marie Blankäng [Karen Richards] geleitet. Sie wohnt im zweiten Stock eines alten Holzhauses mitten in Stenhamra [Boulder City]. Sie betreibt den Comicladen „The Strip“ im Erdgeschoss ihres Hauses, in dem sich auch viele Artikel mit UFO-Bezug finden – Literatur, Raumschiffmodelle und Plüsch-Außerirdische. Ein Schild auf dem Dach, das nach oben zeigt, besagt in großen Buchstaben „UFOs: Hier landen“. Aus einem offenen Fenster im zweiten Stock ragt ein Teleskop heraus. Die Nachbarn zerreißen sich das Maul über die seltsamen UFO-Fans, die diesen Ort zu jeder Tages- und Nachtzeit besuchen, ganze Nächte mit Teleskopen auf dem Dach verbringen, die auf den Himmel gerichtet sind, und darüber, wie Ing-Marie mit seltsamen, selbstgebauten Gerätschaften um den Block wandert und „Alien-Frequenzdaten“ sammelt.

Ing-Marie und ihr Ehemann Olof Svensson [Albert Brown] protokollieren alle mysteriösen Phänomene auf den Inseln. Ing-Marie hatte umfangreichen Kontakt zu den vermissten Kindern und ist überzeugt, dass sie von UFOs entführt wurden. Sie half Sixten dabei, den Photonendeduktor zu bauen, und besitzt einen speziellen Computer, mit dem die Daten auf Mettes CD analysiert werden können.

ÄRGER

Ing-Marie hilft gern weiter. Hier gibt es keinen offensichtlichen Ärger.

HINWEISE

Wenn die Teenager Mettes CD bei sich haben, kann Ing-Marie die Daten darauf auslesen. Sixten und die Kinder sammelten viele Daten auf der Ostseite von Svartsjölandet, am Strand gegenüber der Kleeblatt-Einrichtung. Ein Teenager, der **BEGREIFEN** einsetzt, kann feststellen, dass die Lichter nur nachts gesichtet wurden, dass sie sich schneller bewegen und manövrieren als jedes menschliche Flugzeug und dass sie aus dem Nichts aufzutauchen scheinen.

Ing-Marie sagt, sie habe Mette in ihrem Garten gefunden, zusammengerollt in Fötushaltung, und sie sofort nach Hause gefahren. Sie bedauert diesen letzten Teil, da sie nun glaubt, dass Mette etwas über den Verbleib der anderen Kinder weiß. Wenn die Teenager Mette noch nicht besucht haben, ermutigt Ing-Marie sie dazu und zu versuchen, mit ihr zu sprechen.

Wenn die Teenager versucht haben, die CD von Mette zu bekommen, es ihnen aber nicht gelungen ist, könntest du Ing-Marie einige Daten von einem früheren Ausflug besitzen lassen. Diese können analysiert werden, um festzustellen, wo die Kinder höchstwahrscheinlich verschwunden sind. Das wird jedoch einige Tage dauern. Während dieser Zeit eskaliert der Countdown weiter.

Ing-Marie ist mehr als bereit, Geschichten über mysteriöse Ereignisse auf den Inseln zu erzählen. Sie war eine der Polizisten, die in den 80ern nach Michaela [Michelle] Tannenbaums Bericht über abscheuliche Experimente losgeschickt wurde, um das unterirdische Labor der Propheten bei Riksenergi zu untersuchen. Sie erzählt ihnen, wie sie nichts als leere Tunnel fanden, als wäre der ganze Komplex einfach verschwunden. Sie glaubt fest daran, dass die Propheten mit Außerirdischen zusammengearbeitet haben und dass sie und ihr Labor in eine ferne Galaxie transportiert wurden, bevor die Polizei eintraf.

SCHAUPLATZ 3: DER STRAND [CANYON ROAD, RED MOUNTAIN]

Mithilfe der Daten des Deduktors können die Teenager herausfinden, wo die Kinder verschwunden sind: an einem kleinen Strand im Osten von Svartsjölandet in der Nähe einer Bucht, die die Insel von Norden her teilt [Canyon Road auf Red Mountain]. Der Strand ist mit hohem Gras, Unkraut und kleinen Tannen bewachsen. Die Kleeblatt-Einrichtung ist über das Wasser hinweg gut sichtbar. Wenn die Teenager den Strand nachts aufsuchen, sehen sie seltsame Lichter am Himmel.

BOULDER CITY: RED MOUNTAIN

Wenn das Szenario in Boulder City spielt, erkunden die Kinder Red Mountain. Die Kleeblatt-Einrichtung liegt auf halber Höhe eines Berghangs. Statt über einem Strand vereinigten sich die Lichter über einem Parkplatz. Die Kinder sehen die kleeblattartigen Konturen des Observatoriums auf dem Berg über sich und dem Feldweg, der dorthin führt.

KRAFTA

Kurz nach ihrer Ankunft bemerken die Teenager, wie sich ihnen das Licht einer Taschenlampe durch den Wald nähert. Der Polizist Erik Granfors [Eric Boyd] ist hier, um Nachforschungen anzustellen. Erik ist neben Ing-Marie und den Teenagern einer der wenigen Menschen, die die Veränderungen in der Realität bemerken. Er weiß, dass er eine Frau namens Pernilla [Heather] hat, aber alle um ihn herum plötzlich so tun, als hätte sie nie existiert. Die Kinder kontaktierten ihn für Hilfe bezüglich der mysteriösen Lichter über dem Strand, doch er nahm sie nicht ernst. Jetzt, da seine Frau verschwunden ist, will er der Sache auf den Grund gehen und hat sich entschlossen, die Lichter zu untersuchen, da es eine Verbindung zwischen der Entführung der Kinder und Pernillas Verschwinden geben muss.

ÄRGER

Erik ist außer sich und nimmt an, dass die Teenager irgendetwas mit den Entführungen von Pernilla und der Kinder zu tun haben müssen. Er zieht seine Waffe und schreit sie an, sich auf den Boden zu legen und ihm alles zu erzählen, was sie wissen. Ein Teenager, der einen **EINFÜHLEN**-Wurf besteht, erkennt, dass er verzweifelt und verwirrt ist, aber dass sie alle auf derselben Seite stehen. Die Teenager müssen einen Wurf auf **CHARME** bestehen, um Erik davon zu überzeugen, dass sie nicht mit den Entführern unter einer Decke stecken. Wenn sie den Wurf nicht bestehen, wird er aggressiv, schimpft wie ein Verrückter und fuchtelt ihnen mit der Waffe vor dem Gesicht herum. Wenn einer von ihnen versucht wegzulaufen, feuert er und die flüchtenden Teenager müssen einen Wurf auf **BEWEGEN** bestehen oder werden Gebrochen. Wenn die Teenager liegen bleiben, gibt er schließlich auf und geht, um seine Frau woanders zu suchen.

HINWEISE

Wenn sie den Strand **UNTERSUCHEN**, können die Teenager den Ort finden, an dem Elisabeths brennender Körper den Sand zu Glas geschmolzen hat. Sie finden auch Mettes fehlenden rosa Schuh. Wenn sie einen **BEGREIFEN**-Wurf bestehen, verstehen sie, dass die Hitze, die erforderlich ist, um Sand in Glas zu verwandeln, das nahegelegene Gras und die Bäume hätte verbrennen müssen, aber es scheint sich nur auf einen Kreis im Sand konzentriert zu haben. Nichts außerhalb des Kreises wurde in Mitleidenschaft gezogen.

Wenn es ihnen gelingt, Erik zu beruhigen, schlägt er vor, dass sie sich gegenseitig helfen. Er glaubt, dass die Kinder und seine Frau zufällig Testflüge eines neuen, geheimen Luftfahrzeugs beobachtet haben, das von der NATO [der Air Force] mithilfe von Loop-Technologie entwickelt wurde. Er glaubt, dass die Kleeblatt-Einrichtung eine Fassade für ein geheimes Militärlabor ist, das von der NATO und der Armee gemeinsam betrieben wird. Das muss der Ort sein, an dem Pernilla und die Kinder festgehalten

werden. Erik braucht die Hilfe der Teenager, um sie zu befreien. Wenn sie Erik zur Kleeblatt-Einrichtung folgen, wird er um eine Ecke biegen, nachdem sie hineingelangt sind, und verschwinden, als hätte er nie existiert.

NSC-SZENEN

Bevor die Teenager zur Kleeblatt-Einrichtung gehen, gibt es zwei weitere NSC-Szenen, in denen die Spieler wieder die Rollen der Kinder übernehmen. Mettes Spieler kann entweder nur zuschauen oder ein neues Kind erschaffen, das Elisabeth ebenfalls entführt hat.

Die zweite NSC-Szene dreht sich darum, dass eines der Kinder allein gelassen wird, nachdem Elisabeth die anderen in den nächsten Raum gezogen hat. Durch eine Glaswand hindurch beobachtet das einsame Kind, wie Elisabeth sich darauf vorbereitet, ihre Freunde in eine andere Realität zu schicken, um nach dem Hephaesteum zu suchen. In der dritten Szene wachen die anderen Kinder aus der Betäubung durch die Drogen auf und merken, dass sie gefesselt sind. Sie werden in eine andere Realität geschickt, in der die Erde von Krieg und Umweltschäden zerrissen wurde. Sie werden an die Grenzen ihrer Belastbarkeit gebracht, indem sie gleichzeitig in zwei Welten existieren, und gegen Ende der Szene verliert eine von ihnen den Kontakt zu ihrer eigenen Realität und riskiert, für immer in der falschen verloren zu gehen.

NSC-SZENE 2

Wähle eines der Kinder aus, das in der Kleeblatt-Einrichtung in einem verschlossenen Büro beim Kontrollraum zurückgelassen wird, und lies seinem Spieler den folgenden Text vor:

Du wachst auf und liegst wie alle vorigen Male auf dem Boden des Raums, in dem ihr festgehalten werdet. Du bist verspannt, wund und hast einen merkwürdigen Geschmack im Mund, von dem du weißt, dass er von dem Gas stammt, das die tätowierte Frau – Elisabeth – durch das Schlüsselloch leitet, um euch einschlafen zu lassen. Ihr werdet für kranke, gefährliche Experimente benutzt. Elisabeth verwendet euren Verstand als Transportgefäß, um zwischen den Welten in verschiedene Versionen der Inseln zu reisen und nach etwas zu suchen, das sie das „Hephaesteum“ nennt. Das ist auch der Grund, warum du dich hundert Jahre alt fühlst, sagt sie. Du wirst vielleicht nie mehr nach Hause kommen, sagt sie. Du gewinnst die Kontrolle über dich selbst zurück und stellst fest, dass du allein im Raum bist. Leere Suppendosen liegen auf dem

Boden, zusammen mit altem Spielzeug für viel jüngere Kinder. Eure Schlafsäcke liegen in einer Ecke des Raumes auf einem Haufen. An der rückwärtigen Wand stehen ein Schreibtisch, ein Stuhl und ein Regal. Die Tür und die Wand daneben bestehen aus Acrylglas, sodass du den Kontrollraum der Kleeblatt-Einrichtung und Elisabeths Maschine sehen kannst.

Der Spieler kann aufstehen und sich umschauen. Zeichne eine knappe Skizze des Raumes. Durch das Glas sieht das Kind, wie Elisabeth ihre Freunde über den Boden zieht und sie in Zahnarztstühlen festschnallt, die um die Maschine in der Mitte des Raumes angeordnet sind. Die Kinder sehen blass und erschöpft aus, haben wunde Münder und Augen und die Haare fallen ihnen aus. Elisabeth befestigt Schläuche und Drähte an ihnen.

Wenn das wache Kind Elisabeth anspricht, wird sie antworten. Sie sagt, dass sie beschlossen hat, dem Kind eine weitere Reise zu ersparen, da sein Verstand kurz vor dem Zusammenbruch steht. Eine weitere Reise würde das Risiko bedeuten, die Verbindung zu seiner ursprünglichen Realität zu trennen, was eine Rückreise unmöglich macht. Es braucht Ruhe, bevor Elisabeth es wieder einsetzen kann. Wenn das Kind versucht, die Wand einzuschlagen oder das Schloss zu öffnen, droht Elisabeth, es erneut zu betäuben. Beende die Szene, sobald die anderen Kinder zum Aufbruch bereit sind.

NSC-SZENE 3

Lies den anderen Spielern den folgenden Text vor:

Ihr wacht mit dem Kribbeln im Mund und den starken Kopfschmerzen auf, die von dem Schlafgas herrühren, das Elisabeth benutzt, wenn sie euren Verstand für ihre Experimente braucht. Ihr seid an Zahnarztstühlen festgeschnallt, die sich gegenüberstehen, mit Elisabeths Maschine in der Mitte. Ein scharfer Schmerz in euren Wirbelsäulen, dort, wo ihr an die Maschine angeschlossen seid, reißt euch aus eurem schweren, narkotischen Schlaf. Ihr blickt einander blass und mit blutunterlaufenen Augen an. Elisabeth geht im Raum hin und her, gekleidet in Shorts und ein weißes Unterhemd. Ihr weißes Haar trägt sie offen. Tätowierungen mit mathematischen Formeln bedecken ihre Haut. Sie setzt eine mit der Maschine verbundene Kappe auf und kniet sich über dem Bedienfeld hin, um euch in eine andere Realität zu schicken, damit ihr weiter nach dem Hephaesteum sucht, einem verlorenen Labor, von dem sie behauptet, es enthalte alle Wahrheiten der Welt.

Die Kinder können miteinander, Elisabeth oder ihrem Freund hinter der Glaswand reden. Sie können versuchen, sich zu befreien, aber sie dürfen keine Würfe ablegen. Wenn sie Elisabeth bitten, sie gehen zu lassen, sagt sie, dass sie ein Opfer für das Allgemeinwohl und für die Errettung der gesamten Menschheit erbringen. Sie glaubt, dass diese Reise die letzte sein wird, da sie meint, den Aufenthaltsort des Hephaesteums gefunden zu haben.

Elisabeth schaltet die Maschine ein und starke Schmerzen ergreifen die Kinder. Dann wird ihnen schwarz vor Augen. Als sie wieder zu sich kommen, stehen sie auf dem Hügel, auf dem sich eigentlich die Kleeblatt-Einrichtung befinden sollte. Eine purpurrote Sonne geht unter, wirft lange Schatten und schleudert zuckende rote Blitze über den Himmel. In der Ferne können sie große Triebwerke hören, von Flugzeugen oder vielleicht Hubschraubern. Eine laute Explosion rollt über den See, lässt den Boden erzittern und scheucht Tausende von violett-roten Heuschrecken aus ihrem Versteck auf. Die Luft ist heiß und feucht.

Die Kinder können Elisabeths Gegenwart in ihren Gedanken spüren und hören, wie ihre Stimme sie nach Norden drängt. Sie können erkennen, dass sie sich noch auf den Inseln befinden, aber alle Häuser sind ausgebombt und verwesende Körper liegen hier und da verstreut umher. Sie sehen keine Menschen und keine anderen Tiere als Insekten und Ratten. Plötzlich befiehlt Elisabeth ihnen, sich zu verstecken. Fünf Menschen in abgenutzten Kampfanzügen, bewaffnet mit Pistolen und Gewehren, eilen vorbei, gefolgt von drei zweibeinigen Warbots, die mit Maschinengewehren und Flammenwerfern bewaffnet sind und den Boden erbeben lassen, als sie vorüberstampfen. Die Existenz in zwei verschiedenen Realitäten zugleich wird für eines der Kinder zu viel. Es bricht zusammen und übergibt sich, Blut schießt ihm aus der Nase. In der ursprünglichen Realität verschwindet sein Körper. Das Kind glaubt nun, in die andere Welt zu gehören. Es verliert den Kontakt zu Elisabeth. Lies dem entsprechenden Spieler den folgenden Text vor:

Du schaust dich um und bist dir sicher, dass du etwas vergessen hast, kannst aber nicht sagen, was es ist. Du siehst eine Gruppe von Kindern, die dich anstarren und niemandem ähneln, den du jemals zuvor gesehen hast, außer vielleicht auf Bildern aus der Zeit vor dem Krieg. Du hast das Gefühl, dass du eigentlich wissen solltest, wer sie sind, aber du kannst dich nicht erinnern. Keiner von ihnen trägt eine Uniform oder scheint bewaffnet zu sein, und sie tragen auch keine Masken, obwohl ihr euch auf der Oberfläche befindet. Die Roboter werden euch jeden Moment finden. Du erinnerst dich an etwas, das dein Vater dir vor langer Zeit erzählt hat, über ein Tier, das es gab, als er ein Kind war, das man „Kaninchen" nannte und das immer nach Gefahren Ausschau hielt, um das Überleben seiner Verwandten zu sichern. Du musst zurück in die Tunnel!

Unabhängig davon, wie das abgetrennte Kind reagiert, befiehlt Elisabeth den anderen, weiter nach Norden zu gehen, um nach dem Hephaesteum zu suchen. Ein weiteres Kind bricht blutend zusammen und erbricht sich. Dann beendest du die Szene.

DIE KONFRONTATION

Die Kleeblatt-Einrichtung ist ein Observatorium, das in den 80ern zur Untersuchung von Himmelsphänomenen verwendet wurde. In seiner Blütezeit gab es mehr als zweihundert Mitarbeiter, welche die Daten studierten, die von den drei kleeblattförmigen Antennen aufgefangen wurden. Der Betrieb der Anlage war jedoch teuer, Krafta [AEP] schloss sie, als sie sie aufkauften. Eine Astronomin mit Namen Linnea Hall [Isabella Ward] und zwei Hausmeister wurden zurückgelassen, um sich um das Gebäude zu kümmern, während Krafta nach einem Käufer sucht.

Elisabeth hat die Kleeblatt-Einrichtung in vielen verschiedenen Realitäten besucht und ihre Ressourcen genutzt, um die notwendigen Maschinen zu bauen, um weiterreisen zu können. Linnea Hall war in den 80er Jahren eine aufstrebende Astronomin bei Riksenergi und Elisabeth ihre Vorgesetzte. Elisabeth hat Linnea davon überzeugt, dass die Kinder aus einer anderen Realität stammen und nach Hause geschickt werden müssen, sonst würde ihre Welt in Stücke reißen. In ihrem Innern glaubt Linnea dies nicht vollständig, doch Elisabeth zu helfen, ist besser als die endlose Langeweile, das leere Observatorium hüten zu müssen.

DIE KLEEBLATT-EINRICHTUNG

Das Kleeblatt-Observatorium besteht aus einem großen, teilweise unterirdischen Hauptgebäude und drei riesigen, kleeblattförmigen Radioteleskopen. Neben dem Haupteingang gibt es eine Laderampe und mehrere kleinere Wartungseingänge. Im Inneren umgeben etwa zwanzig kleine Räume und ein Labyrinth von Korridoren einen zentralen Kontrollraum. Die meisten kleineren Büroräume standen seit den 80ern leer und häuften in ihrer stillen Einsamkeit Spinnweben und Rattenkot an. Der Archivraum enthält weiterhin alle Daten, die während des Betriebs der Einrichtung gesammelt wurden, und zwar ordentlich abgelegt. Linnea und die Hausmeister nehmen ihre Mahlzeiten am hinteren Ende der ansonsten leeren Personalküche ein.

Der Kontrollraum enthält eine Vielzahl von Monitoren, Computern und Maschinen, die für den Betrieb der Teleskope erforderlich sind. Eine Glaswand verläuft durch die Rückseite des Raumes, auf dessen anderer Seite vier kleine Büros liegen. Die transparente Wand zum Kontrollraum ermöglichte es den Forschern, für sich zu arbeiten und gleichzeitig den Kontakt zum Rest der Belegschaft zu halten. Elisabeths Gedankenreisemaschine befindet sich in der Mitte des Kontrollraums. Sie sieht aus wie eine große Box mit Bildschirmen, Knöpfen, Hebeln und Kabelbuchsen. Drei Zahnarztstühle mit Fesseln stehen vor der Maschine, die durch viele Schläuche und Kabel mit ihnen verbunden ist. Die Maschine selbst ist an den Mainframe des Observatoriums angeschlossen.

Als die Teenager eintreffen, wird Elisabeth Linnea bereits befohlen haben, alle Zugänge abzuriegeln und sicherzustellen, dass niemand hineingelangt. Sie hat die gesamte Stromversorgung in den Kontrollraum umgeleitet und den Rest des Komplexes der Dunkelheit überlassen. Die Acrylglastür zum Kontrollraum ist verschlossen, doch ein Außenstehender kann alles sehen und hören, was auf der anderen Seite vor sich geht.

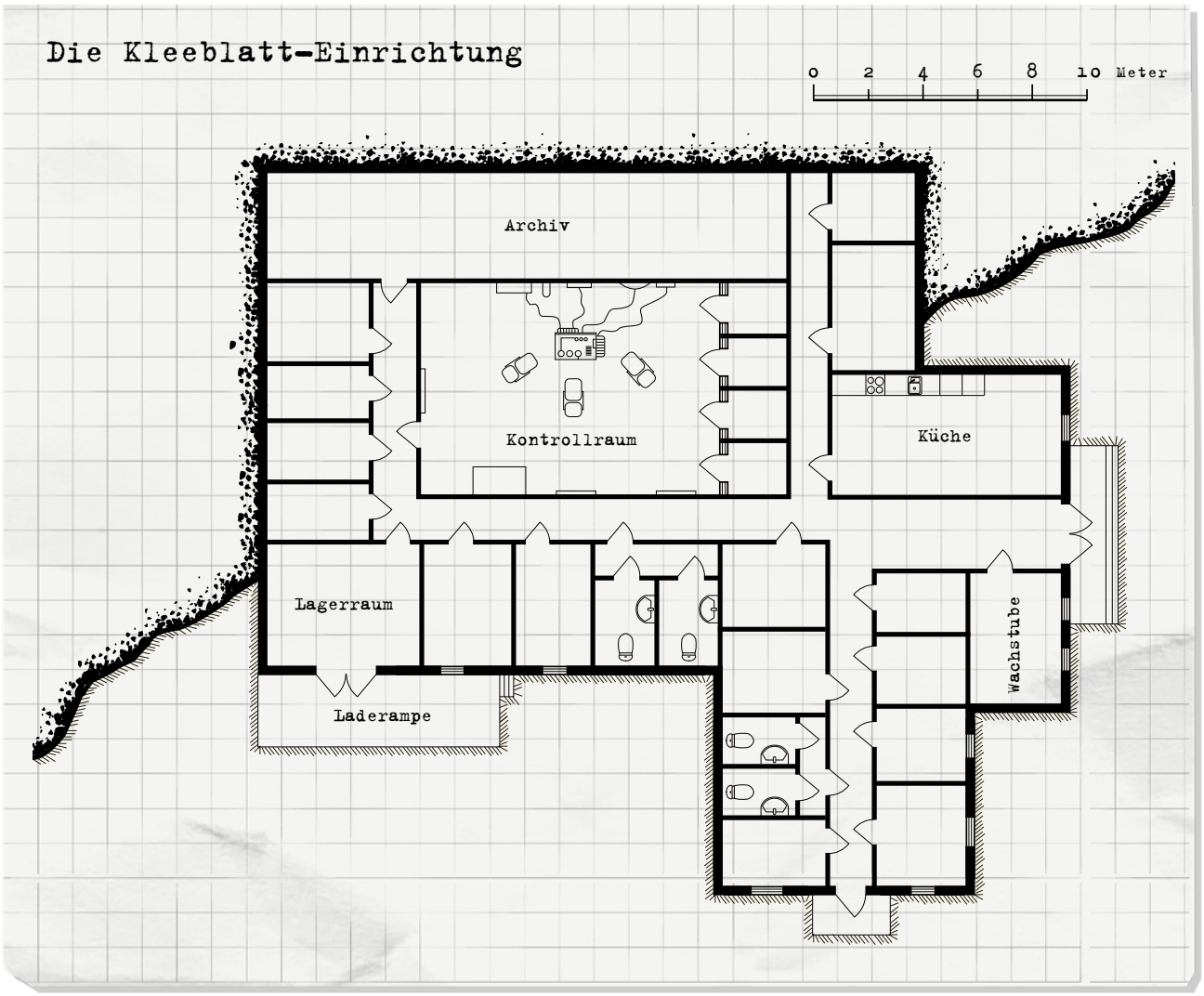
Elisabeth hat alle bis auf eines der Kinder in den Stühlen festgeschnallt und sie an die Maschine angeschlossen. Wenn die Teenager ankommen, sind die Gedanken der Kinder bereits in einer anderen Realität. Elisabeth trägt eine mit der Maschine verbundene Gummikappe und kann den Fokus zwischen den beiden Realitäten nach Belieben ändern. Die Kinder verlieren rasch den Kontakt zu ihrer Heimatwelt und laufen Gefahr, in der falschen Realität zu stranden. Sie sehen aus, als wären sie enorm gealtert, sind blass, rotäugig und stehen offensichtlich unter Drogen. Eines von ihnen flimmert für ein paar Sekunden und verschwindet dann vollständig. Ein knarrender Alarm ertönt und rote Lichter blinken an der Maschine auf. Die Teenager entdecken das letzte Kind, eingeschlossen in eines der kleinen Büros hinter der Glaswand.

ÄRGER

Die Teenager können mit **TÜFTELN** oder **KRAFT** eine Tür aufbrechen, um in die Einrichtung zu gelangen. Ein Misserfolg bedeutet zwar, dass sie hineinkommen, doch dabei werden sie von Linnea entdeckt. Sie patrouilliert entweder mit ihrer Taschenlampe durch die Korridore oder macht in der Küche eine Kaffeepause. Sie erwartet keine Eindringlinge. Die Teenager können sie mittels **SCHLEICHEN** umgehen, sie mit **CHARME** beruhigen oder sie mit **KRAFT** bekämpfen. Wenn sie einen Wurf auf **EINFÜHLEN** bestehen, stellen sie fest, dass Linnea an Elisabeths Ehrlichkeit zweifelt und tatsächlich nur jemanden braucht, der ihre Zweifel bestätigt, damit sie die Seiten wechselt. Wenn es ihnen nicht gelingt, an Linnea vorbeizukommen, werden ein oder mehrere Teenager in einem der Büros im Kontrollraum eingesperrt, um später von Elisabeth als Gefäße verwendet zu werden.

Intensiviere die Brüche in der Realität, je näher die Teenager dem Kontrollraum kommen. Türen verschwinden, Korridore winden oder gabeln sich, Gemälde erscheinen plötzlich an den Wänden.

Es gibt viele Möglichkeiten für die Teenager, sich Elisabeth entgegenzustellen. Sie können durch die Glastür mit ihr sprechen und ihr klar machen, dass das, was sie tut, grausam und sinnlos ist, den Hauptcomputer von außen hacken und ihre Maschine herunterfahren



oder die Tür aufbrechen und sie physisch bezwingen. Unabhängig von der gewählten Methode gilt dies als Extrem schwieriger Großer Ärger (erforderliche Erfolge = dreifache Anzahl der Teenager). Elisabeth ist davon überzeugt, dass sie auf dieser letzten Reise das Hephaesteum finden wird, und sie wird alles tun, um sie zu Ende zu bringen.

Wenn die Teenager die Maschine erfolgreich abschalten oder sabotieren, hören die Körper der Kinder auf zu flackern und werden wieder fest mit der richtigen Realität verbunden. Sie wachen nach einer Weile auf und bitten darum, losgemacht zu werden. Wenn Elisabeth nicht aufgehalten werden kann, bleiben die Kinder zu lange in der falschen Realität. In diesem Fall bleiben sie dort hängen und alle Spuren von ihnen, die jemals in dieser Welt existiert haben, verschwinden. Nur die Teenager und Elisabeth erinnern sich noch an sie.

NACH DER KONFRONTATION

Unabhängig davon, wie die Konfrontation ausgeht, wird Elisabeth das Hephaesteum nicht finden. Wenn die Teenager versagen, sind die Kinder für immer verloren und die Veränderungen in ihrer Realität werden dauerhaft. Wenn sie die Kinder erfolgreich retten, wird die Welt wieder normal. Elisabeth kann jedoch keiner Straftat angeklagt werden – die Erinnerungen der Kinder sind zu vage, die Teenager klingen verrückt, wenn sie ihre Geschichte teilen, und niemand sonst erinnert sich an etwas Seltsames.

NACHSPIEL

Gib jedem der Teenager jeweils eine Alltagsszene, mit oder ohne Ärger. Die Spieler können sich selbst eine Szene

ausdenken oder dich bitten, ihnen eine vorzugeben. Wenn ihr wenig Zeit habt, lass jeden Spieler stattdessen eine kurze Montage aus Momentaufnahmen im Leben seines Teenagers beschreiben.

VERÄNDERUNG

Geht im Anschluss an die letzten Szenen gemeinsam die Charakterbögen durch und prüft, ob sich die Teenager in irgendeiner Weise verändert haben. Wenn die Spieler möchten, können sie einen Aspekt ihres Charakters ändern. Die Gruppe kann auch gemeinsam beschließen, ihre Spannungen zu ändern. Lies den Spielern die EP-Fragen (siehe Seite 98) vor. Jede Antwort mit Ja entspricht 1 EP für den jeweiligen Teenager.

NSC UND KREATUREN

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

ING-MARIE BLANKÄNG [KAREN RICHARDS]

„Gewissheit ist einfach: Die Menschheit ist die einzige intelligente Lebensform im Universum, die Menschen ändern sich nie und das eigene Leben ist die einzige Chance, die man bekommt. Neugier und begründete Zweifel jedoch sind schwierig und erfordern echten Mut.“

Ing-Marie war früher depressive Polizistin bei Tag und paranormale Ermittlerin bei Nacht, auf einem verzweifelten Kreuzzug, um herauszufinden, was mit ihrem Bruder passierte, als sie noch Kinder waren. Als sie Olof [Albert] heiratete, der ihr Interesse an allen paranormalen Dingen teilt, erkannte sie, dass das Leben auch Hoffnung, Lachen und Gemeinschaft birgt. Sie ließ das unbekannte Schicksal ihres Bruders los, quittierte ihren Dienst bei der Polizei und eröffnete einen Comicladen namens „The Strip“, der bald zum Zentrum für die UFO-Fans der Inseln wurde. Ing-Marie nutzt ihre Polizeiausbildung, um Gleichgesinnten zu helfen, und hatte intensiven Kontakt zu den vermissten Kindern. Sie ist eine blonde Frau von ungefähr dreißig Jahren, die viel lacht und auf fast alles neugierig ist. Sie kleidet sich in leuchtenden Farben und ist normalerweise mit einer Tasse Kaffee in der einen und der anderen Hand auf Olofs Rücken oder Schulter anzutreffen.

ERIK GRANFORS [ERIC BOYD]

„Hört auf, mich anzulügen oder ich ... ich weiß nicht, was ich tun werde.“

Erik ist Polizist mit einer lebhaften Fantasie, der davon träumt, Autor zu werden. Seine Träume vom Schreiben mussten der Karriere seiner Frau Pernilla [Heather] als Hundestylistin Platz machen, eine Beschäftigung, die ihre gesamte Zeit in Anspruch nimmt, ohne dass sie viel Geld einbringt. Erik ist einer der wenigen Menschen, welche die Veränderungen um ihn herum bemerken. Eines Morgens war Pernilla fort und niemand konnte sich daran erinnern, dass sie jemals existiert hatte. Außerdem war sein Bücherregal voller Titel, die er geschrieben hatte und die ihn zu einem reichen Mann gemacht hatten. Die Bücher oder das Geld spielten jedoch keine Rolle, da Pernilla verschwunden war. Erik hatte Streit mit Freunden und Kollegen, die sich nicht mehr an seine Frau erinnerten. Er ist wütend, verzweifelt und steht kurz vor einem Nervenzusammenbruch. Er ist ungefähr dreißig Jahre alt und hat braune Haare und einen Vollbart. Er trägt seine Polizeiuniform.

LINNEA HALL [ISABELLA WARD]

„Ihr liegt völlig falsch! Moment, was? Okay, vielleicht habt ihr ein bisschen recht. Wirklich? Nun, wenn das so ist, liege ich wohl falsch …“

Linnea arbeitete in den 80ern bei Riksenergi, wo Elisabeth Sundgren [Elizabeth Cox] ihre Vorgesetzte wurde

und ihr Leben veränderte. Innerhalb weniger Wochen trennte sie sich von ihrem gewalttätigen Freund, begann, Blickkontakt mit Menschen aufzunehmen und ihre Meinung zu äußern. Elisabeth füllte ihren Kopf mit Worten von Wundern und der Verheißung, für Großes bestimmt zu sein. Linneas Karriere begann einen Höhenflug und ihre Arbeit brachte ihr eine leitende Position in der Kleeblatt-Einrichtung ein. Elisabeths Verschwinden traf sie jedoch hart und ließ sie nach etwas suchen, um die Lücke zu füllen. Sie trat einer nationalsozialistischen Partei bei und begann zu glauben, dass manche Menschen mehr wert seien als andere. Als ihre Sympathien für die Rechtsextremisten bekannt wurden, stufte man sie zu einer verherrlichten Hausmeisterposition herab. Sie sehnt sich nach echter, bedeutsamer Arbeit, und obwohl sie Elisabeths Theorien zu den eingesperrten Kindern nicht ganz glaubt, fällt es ihr schwer, ihrer ehemaligen Mentorin etwas abzuschlagen. Könnten die Experimente ihrem Leben wieder einen Sinn geben? Bisher wurde sie meist angewiesen, Essen und Spielzeug für die Kinder mitzubringen und drei Zahnarztstühle von der örtlichen Müllkippe zu stehlen. Sie hat das Hephaesteum in den 80ern einmal besucht und kann den Teenagern erzählen, wie es sie sowohl mit Furcht als auch mit Staunen erfüllt hat. Linnea ist ungefähr dreißig Jahre alt und trägt ein kariertes Hemd und Jeans. Sie ist leicht verlegen und es fällt ihr schwer, für sich selbst einzustehen. Sie knöpft ihr Hemd ganz bis zum Kragen zu, um ein rechtsextremes Tattoo an ihrem Hals zu verstecken, eine Erinnerung an eine Zeit, die sie zutiefst bedauert.

ELISABETH SUNDGREN [ELIZABETH COX]

„Ich habe Welten gesehen, die ihr euch nicht einmal vorstellen könntet."

Als Tochter eines Offiziers der Heilsarmee bereiste Elisabeth als Kind die Welt und erlebte die Zerstörung des Planeten durch die Menschen. Sie erkannte, dass sich die Menschheit – sofern ihr nicht Einhalt geboten würde – selbst ausrotten würde und dass es nur außergewöhnlich begabten Individuen möglich ist, die Dinge wieder ins Lot zu bringen – falls sie ohne Rücksicht auf weltliche Dinge wie Ethik, Moral, Demokratie und die Bedürfnisse der Wenigen handeln. Während sie darüber nachdachte, wie sie die Welt retten könnte, machte sie einen Abschluss in Radiologie und begann ihre Arbeit bei Riksenergi. Eines Tages stieß sie auf den Inseln auf ein verlassenes Labor, das wundersame Technologie und Wissen enthielt. Gemeinsam mit zwei Kollegen beschloss sie, die Menschheit vor ihrem unvermeidlichen Untergang zu retten. Elisabeth ist eine großgewachsene Frau mittleren Alters mit weißen Haaren, eisblauen Augen und Tätowierungen am ganzen Körper, die äußerst komplexe mathematische Formeln zeigen. Sie trägt Shorts und Tanktops. Ihre Stimme ist weich, aber kraftvoll, und ihre fordernde Präsenz weckt in jedem, der sie trifft, den Wunsch, ihr nachzueifern und ihr zu gefallen. Sie ist der Inbegriff eines „Überfliegers (**ALLE ATTRIBUTE**) 2".

KAPITEL

12

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM 187
VORSTELLUNG DER TEENAGER 190
EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS 190
SCHAUPLATZ 1: SUZANNE KRAPP 191
SCHAUPLATZ 2: LOUISE TANNENBAUM 193
SCHAUPLATZ 3: SVEN JÄRNEK AUF BASTLAGNÖ 195
DER WENDEPUNKT 197
SCHAUPLATZ 4: LINNEA HALL 197
SCHAUPLATZ 5: BILLY UND JANE 199
SCHAUPLATZ 6: DIE RÖNTGEN-SPINDEL 200
DIE KONFRONTATION 203
NACH DER KONFRONTATION 207
NACHSPIEL 207
VERÄNDERUNG 207
NSC UND KREATUREN 207

KRAFTA

ASCHE IN DER EWIGKEIT

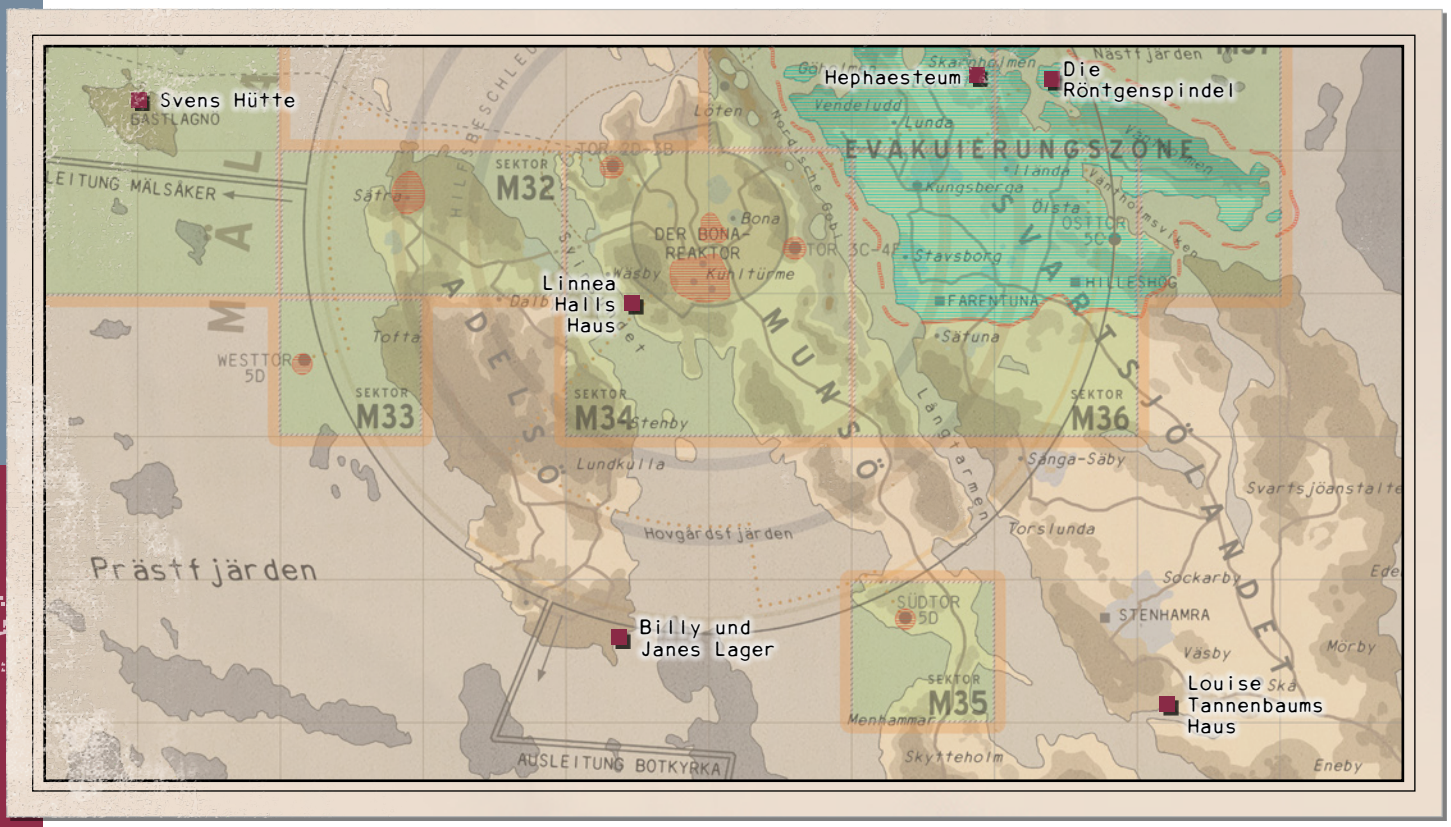
Ein Sturm braut sich über den Mälarinseln zusammen. Tief unter der Erde bauen die Propheten der Pandora eine Maschine, die alles verändern wird. Als einer der Propheten untertaucht, wird seine Tochter plötzlich zur Zielscheibe. Die Teenager müssen schrecklichen Gefahren trotzen und das Hephaesteum finden, bevor es zu spät ist.

„Asche in der Ewigkeit“ ist ein längeres Mysterium und bildet das vierte und letzte Kapitel der Kampagne „Propheten der Pandora“. Wenn du es ohne die ersten drei Teile als eigenständiges Mysterium spielen möchtest, musst du dir einen Grund ausdenken, warum Mia Järnek [Kate Collins] die Teenager um Hilfe bittet. Hat sie vielleicht von früheren Mysterien gehört, die von der Gruppe gelöst wurden?

DIE WAHRHEIT HINTER DEM MYSTERIUM

Nach den Ereignissen im Mysterium „Reisende“ erkannte Elisabeth, dass sie das verlorene Hephaesteum nicht finden würde. Sie erkannte auch, dass keine einzelne fantastische Erfindung alle Probleme der Menschheit lösen würde. Die Menschheit ist einfach zu faul, zu selbstgefällig und zu unwillig, die nötigen Veränderungen herbeizuführen, um Krieg, Umweltverschmutzung und Krankheiten endgültig aus der Welt zu schaffen.

Sie rief ihre alten Kollegen Sven [John] und Natascha (Liv [Destiny]) an und überzeugte sie, ihre alte Arbeit, ihre alten Träume wiederzuerwecken. Sie entwickelte einen Plan, der ihnen genügend Macht, Reichtum und Einfluss einbringen würde, um die Menschen zu Veränderungen zu zwingen. Der erste Schritt bestand darin, ein neues Hephaesteum zu bauen, wo sich das alte befand. Liv fiel die Aufgabe zu, den sogenannten Maschinenkrebs, der Roboter und Maschinen für biologische Infektionen anfällig macht, einzudämmen und unter Kontrolle zu bringen. Die Kontrolle über den Krebs verlieh den Propheten die notwendigen Werkzeuge, um das Hephaesteum neu aufzubauen.

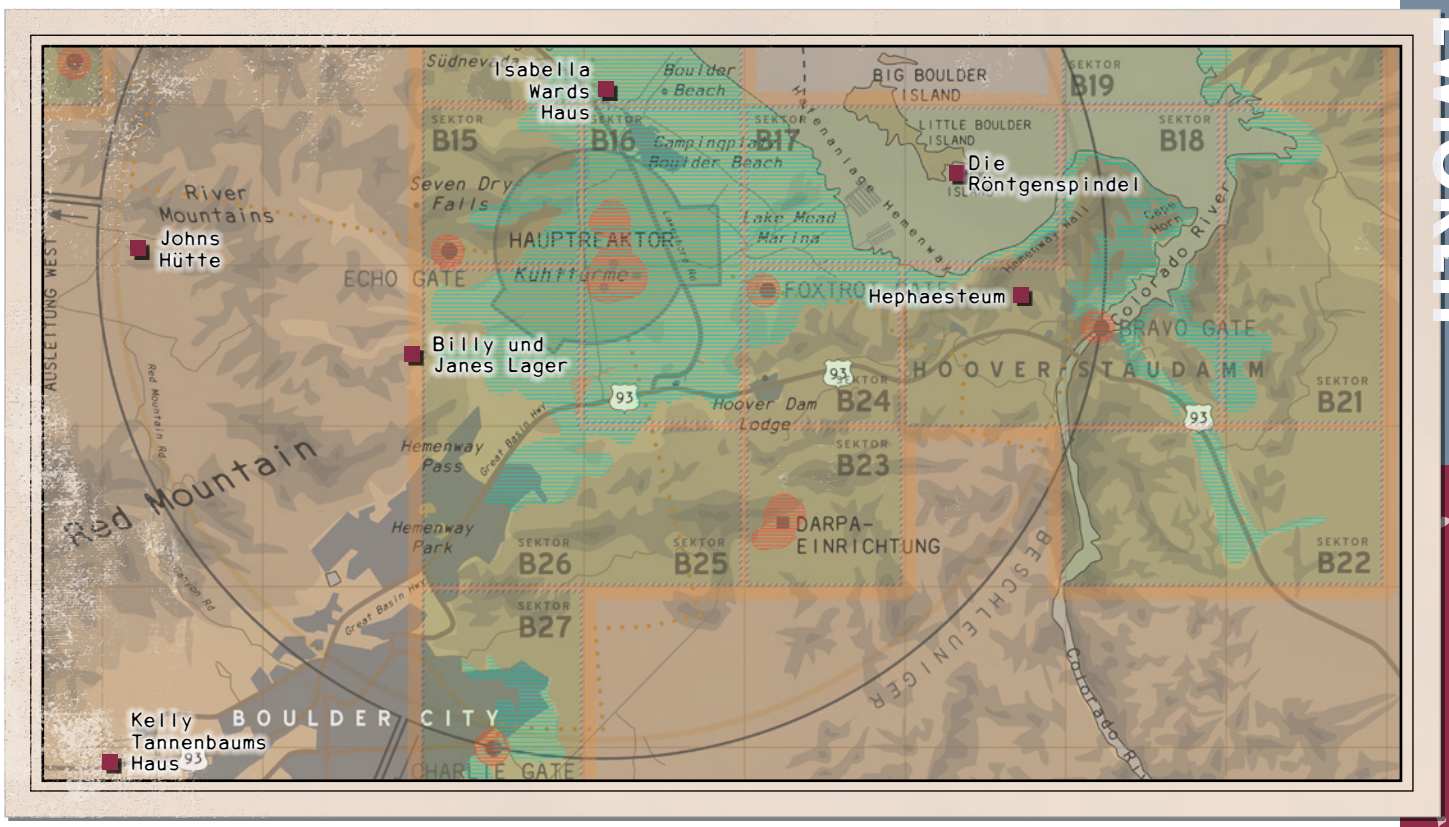


Der nächste Schritt war die Errichtung der Röntgenspindel in der Evakuierungszone [der Wüstenzone], um Funkwellen zu übertragen, die dabei helfen, den Maschinenkrebs weiter zu verbreiten. Der Turm verleiht Liv und Elisabeth darüber hinaus Kontrolle über infizierte Roboter. Elisabeth hat eine Roboter-Einsatztruppe namens „Thunderbolt“ zusammengestellt, die das Hephaesteum bewacht und Menschen aus der Evakuierungszone vertreibt. Elisabeths Zukunftspläne drehen sich um eine ganze Armee von Roboterkriegern und -arbeitern.

Elisabeth machte es sich außerdem zur Aufgabe, eine Maschine zu erfinden, mit der sie in die Zukunft blicken konnte. Derzeit ist sie im Begriff, ein Futurum-Teleskop zu konstruieren, mit dem sie mögliche Zukunftsversionen vorhersagen und bestimmen kann, was in der Gegenwart zu tun ist, um das bestmögliche Ergebnis zu erzielen. Sobald sie vollendet wurde, erlaubt ihr die Maschine, die Welt zu regieren. Der Bau ist jedoch langwierig und ihre Aktivierung erfordert enorme Mengen Energie. Leider hat Elisabeth noch nicht verstanden, dass das, was sie baut, in Wahrheit eine echte Zeitmaschine ist, nicht einfach nur eine technologische Kristallkugel.

Der vierte Schritt des Plans bestand darin, sich ihren Ruf und ihre Karriere zurückzuholen, um Zugriff auf die Ressourcen von Krafta [AEP] und der Universitäten zu erhalten. Elisabeth trug Sven auf, eine gefährliche Seuche in der Wasserversorgung der Inseln freizusetzen und dann ein Heilmittel zu erfinden, damit alle ihn als Helden ansähen. Sven war anfangs von Elisabeths Charme und Macht eingenommen, weigerte sich dann aber, den Plan in die Tat umzusetzen und unschuldigen Menschen Schaden zuzufügen. Er stahl sich aus dem Hephaesteum und versteckte sich in einer abgelegenen Hütte auf Bastlagnö [in den River Mountains], einer Insel nordwestlich von Adelsö. Sven nahm keine Verbindung zu seiner Tochter Mia [Kate] auf, aus Angst, sie in Gefahr zu bringen, sondern wandte sich stattdessen unter falschem Namen an Louise Tannenbaum [Kelly Tannenbaum]. Er bat sie, die Arbeit ihrer Mutter zu vollenden und die illegalen Experimente der Propheten an die Öffentlichkeit zu bringen.

Als Sven zum ersten Mal zu Elisabeth und Liv zurückkehrte, erzählte er Mia und seinen Arbeitgebern, dass er eine Studienreise nach England unternehmen würde, doch Mia lässt sich nicht einfach täuschen. Sie ist besorgt, dass ihr Vater in Schwierigkeiten stecken könnte oder überredet wurde, etwas Dummes zu tun, und hat begonnen, ihn zu suchen. Sie hat jedoch das Gefühl, dass ihre Bemühungen beobachtet werden, was wahr ist. Elisabeth hat



Thunderbolt befohlen, Mia zu entführen und sie zu benutzen, um Sven wieder unter Kontrolle zu kriegen.

Das Mysterium beginnt, als Mia die Teenager um Hilfe bei der Suche nach ihrem Vater bittet. Später wird sie von Thunderbolt entführt, Sven kehrt ins Hephaesteum zurück und die Teenager müssen beide retten und das Labor zerstören, um Elisabeths Pläne zu vereiteln.

COUNTDOWN

Durch die Röntgenspindel breitet sich der Maschinenkrebs immer schneller aus. Anfangs sind nur vereinzelte Objekte betroffen. Später schlingern infizierte Lastwagen über die Autobahnen und infizierte Roboter verwüsten ein lokales Einkaufszentrum, während fleischige Wucherungen aus den Kassen quellen. Kapitel 2 enthält weitere Informationen zum Maschinenkrebs.

Thunderbolt wurde angewiesen, Menschen aus der Evakuierungszone fernzuhalten, um das Hephaesteum und die Röntgenspindel zu schützen und geheim zu halten. Sie werden Menschen und Fahrzeuge angreifen, die in die Evak vordringen, und jene drangsalieren, die an ihrer südlichen Grenze leben. Lass die Teenager Gerüchte darüber aufschnappen oder anwesend sein, wenn gerade ein solcher Angriff stattfindet.

KATASTROPHE

Wenn es den Teenagern nicht gelingt, Mia zu befreien und das Hephaesteum zu zerstören, wird Sven die Wasserversorgung mit einer gefährlichen Krankheit

MONSTER UND MASCHINENKREBS

Als SL entscheidest du, ob der Maschinenkrebs von den Propheten verursacht wurde oder von etwas anderem herrührt und bereits vor diesem Mysterium Teil des Lebens der Teenager war. Du kannst ebenso festlegen, ob es tatsächlich Monster in der Evak gibt oder ob sie nur in Gerüchten und lebhafter Fantasie existieren. Kapitel 6 enthält Gerüchte über die Monster und Vorschläge, was den Maschinenkrebs verursacht haben könnte.

KRAFTA

COUNTDOWN FÜR DEN MASCHINENKREBS

1. Eine Handvoll Roboter infiziert sich und wird außer Betrieb genommen. Es kursieren Gerüchte über Fernseher, die sich mit organischem Glibber füllen und versagen. Die Uhr im Klassenzimmer in der Schule läuft rückwärts, während eine Flüssigkeit heraussickert, die wie Blut aussieht.
2. Die Polizei wird gerufen, um eine große Anzahl infizierter Roboter aufzuhalten, die auf den Inseln durch den Wald streifen. Gerüchten zufolge wurden Personen, die die Evak betraten, von infizierten Bots attackiert. Immer mehr Objekte in der Gemeinde infizieren sich. Die Seuchenschutzbehörde richtet temporäre Büros in Stenhamra ein. Journalisten der Staatsmedien kommen auf die Inseln.
3. Die Gesellschaft wird durch den raschen technologischen Verfall, den der Krebs verursacht, gelähmt. Viele Inselbewohner fahren zum Festland, um die Sache dort auszusitzen. Immer mehr Unglücke und Zwischenfälle werden gemeldet: Wildgewordene Roboter blockieren Straßen, Boote schwellen mit Tumoren nur so an, aus Computern und Faxgeräten wachsen lidlose Augen. Schließlich wird ein ganzes Magnetrinschiff, das über Adelsö hängt, von pochenden, organischen, darmartigen Ranken umschlungen.

KRAFTA

kontaminieren. Die Krankheit wird „Kalebassium“ genannt, da die Infizierten dicke Muskelknoten entwickeln, die durch die Haut hindurch als geschwollene Klumpen sichtbar werden. Sie ist sehr schmerzhaft und führt zu mehreren Todesfällen. Nach ein paar Monaten stellen die Propheten eine Heilung vor und werden zu

Nationalhelden erklärt. Sie werden von Krafta eingestellt und erhalten leitende Positionen an der Stockholmer Universität. Elisabeth übernimmt die Kontrolle über immer mehr Roboter und plant, mit dem Futurum-Teleskop die Nation zu regieren und Veränderungen auf der Welt zu erzwingen, indem sie ihre experimentellen Erfindungen einsetzt, um die Kohlendioxidemissionen zu senken, die Streitkräfte aufzulösen, den unnötigen Einsatz von Antibiotika zu stoppen und die Menschheit weniger fruchtbar zu machen, um das Wachstum der Weltbevölkerung zu verlangsamen.

VORSTELLUNG DER TEENAGER

Gib jedem Teenager eine Alltagsszene, mit oder ohne Ärger. Die Spieler können sich selbst eine Szene ausdenken oder dich bitten, ihnen eine vorzugeben. Binde mindestens ein Objekt ein, das mit dem Maschinenkrebs infiziert ist. Wenn die Teenager in der Schule sind, könnten sie hören, wie ihre Lehrer darüber reden, dass sie nicht glauben, dass Direktor Järnek [Collins] tatsächlich auf einer Studienreise ist. Ist er krank oder verheimlicht der Bezirk, dass er gekündigt hat, während man nach einem Ersatz für ihn sucht? Wenn das Mysterium als letzter Teil der Kampagne gespielt wird, löse bereits laufende Alltagshandlungsstränge auf, statt neue NSC und Konflikte einzuführen.

EINFÜHRUNG DES MYSTERIUMS

Mia [Kate] kontaktiert die Teenager und bittet sie um Hilfe. Sie erzählt, dass ihr Vater vor ein paar Wochen nach Manchester, England, gereist sei, um sich dort über die öffentlichen Schulen zu informieren. In der Nacht vor seiner Abreise setzte er sich zu Mia und unterhielt sich lange mit ihr darüber, dass er die Welt zu einem besseren Ort machen wolle und dass für das Allgemeinwohl Opfer nötig werden könnten. Mia hat mehrere Schulen in Manchester angerufen, von denen keine jemals von einem Sven Järnek [John Collins] gehört hat. Sie glaubt, dass er in irgendwelche Schwierigkeiten geraten ist. Hat ihn jemand dazu gebracht, etwas Dummes zu tun?

Mia hat die Familienhütte auf Munsö (siehe „Die Hässlichkeit“) und auch alle anderen Orte abgesucht, an denen sich Sven ihrer Meinung nach versteckt haben könnte. Sie hatte jedoch das seltsame Gefühl, verfolgt zu werden, und befürchtet, dass jemand versuchen wird, ihr etwas anzutun. Sie bittet die Teenager darum, ihr zu helfen, Sven zu finden. Sie hält es für eine gute Idee, zunächst ihre Mutter Suzanne Krapp [Samantha Hicks] in Stockholm [Las Vegas] zu besuchen. Mia und Suzanne haben seit Jahren nicht mehr miteinander gesprochen, weshalb sie die Teenager bittet, an ihrer Stelle zu gehen. Eine Frau namens Louise Tannenbaum [Kelly Tannenbaum] könnte ebenfalls etwas wissen. Mia hat sie mehrmals in ihrem Haus gesehen und wie sie die Nachbarn befragte, welcher Arbeit Sven in den 80ern nachging und wie er zu seiner Arbeit an der Schule in Berggården [Boulder High] gekommen ist. Während die Teenager auf Hinweissuche sind, wird Mia Svens Notizen und die Ordner in seinem Büro untersuchen und mit seinen Freunden und Kollegen sprechen. Als die Teenager Sven finden und sich auf ihr Treffen mit ihm vorbereiten, scheint Mia nicht zu Hause zu sein, als sie bei ihr auftauchen, um sie mitzunehmen. Zu diesem Zeitpunkt wurde sie von Thunderbolt bereits entführt.

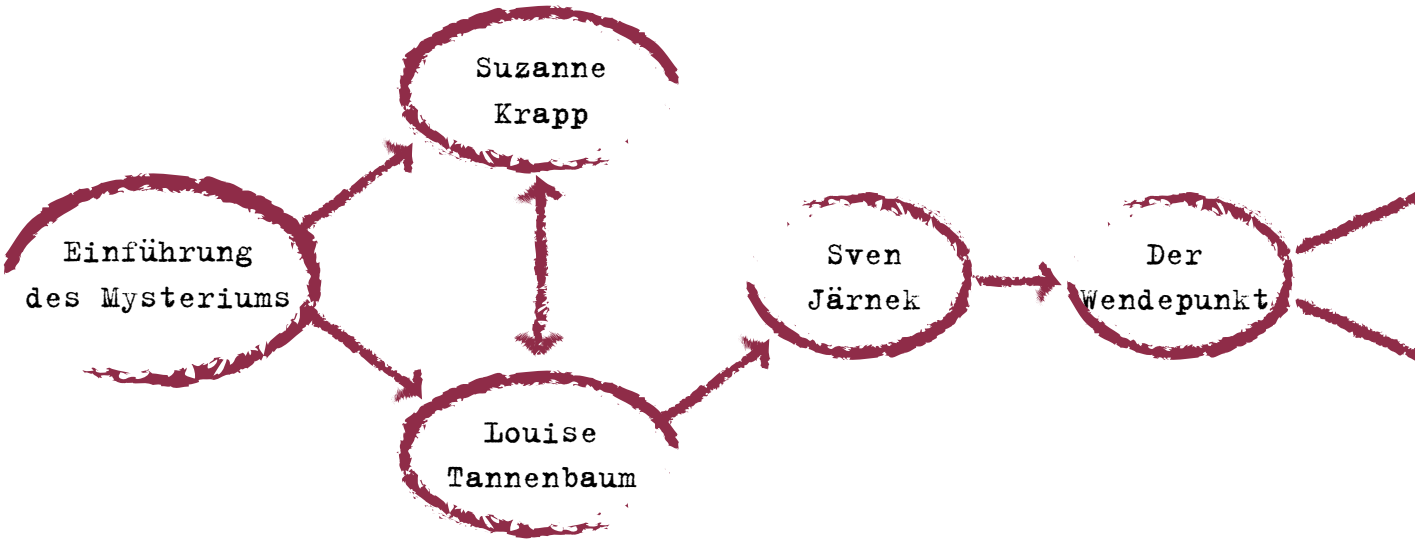
SCHAUPLATZ 1: SUZANNE KRAPP

Suzanne Krapp [Samantha Hicks] lebt in einer Wohnung im Hägerstalund-Turm, einer der zwölf vertikalen Städte Stockholms [Las Vegas]. Die Teenager bekommen ihre Adresse von Mia und können einen Bus oder die U-Bahn nehmen, um dorthin zu gelangen. Der Turm ragt hoch in den Himmel, ist gut beleuchtet und enthält hauptsächlich Wohnungen, bietet aber auch Kindertagesstätten, Geschäfte und Kinos. Der Turm, der einst die Spitze des schwedischen Sozialtechnik und der schwedischen Architektur darstellte, leidet heute unter vernachlässigter Wartung. Er ist verdreckt und voller Graffiti. Die meisten seiner Bewohner machen schwere Zeiten durch.

COUNTDOWN FÜR THUNDERBOLT

1. Kinder, die sich in die Evak gewagt haben, behaupten, von feindlichen Robotern verjagt worden zu sein. Ein getöteter Hund wird an der Grenze des Sperrgebiets gefunden. Roboter schleichen in der Nähe der Bauernhöfe und Häuser benachbarter Familien herum. Mehrere Ställe und Scheunen werden dem Erdboden gleichgemacht, das Vieh wird vertrieben oder entführt. Rote Ziellaser streichen über die Gesichter nächtlicher Jogger, die der Evak zu nahe kommen. Gerüchten zufolge haben sich Neonazis in der Evak einquartiert und sie zu einer souveränen Nation, Ultima Thule, erklärt. Angeblich patrouillieren aggressive Rechtsradikale Tag und Nacht an den Grenzen.
2. Ein unbemanntes Magnetrinschiff verschwindet in der Nähe der Röntgenspindel. Thunderbolt hat es abgeschossen. Gerüchte verbreiten sich wie Lauffeuer, dass Technologie innerhalb der Evak abstirbt, und dass alle darüber hinwegfliegenden Schiffe vom Himmel fallen. Ein Journalist vergleicht die Evak mit dem berühmten Bermuda-Dreieck.
3. Ein Wanderer kommt in der Evak zu Tode. Sein Hund kehrt allein in sein Haus in Stenhamra zurück. Die Leute sagen, in der Evak seien Monster auf der Pirsch. Eltern verbieten ihren Kindern, in die nördlichen Teile von Svartsjölandet zu gehen. Während der Nacht verwüstet Thunderbolt die Grenzen, zerstört Häuser und demoliert landwirtschaftliches Gerät. Eine Gruppe von Teenagern wird von Robotern verfolgt und in einem Getreidesilo eingesperrt.

KRAFTA



UNTERSUCHUNG DES MASCHINENKREBSES

Die Teenager können ein behelfsmäßiges Labor bauen, um infizierte Technologie zu untersuchen, oder sich an einen Wissenschaftler, einen hohen Beamten im Bezirk oder an eine Regierungsbehörde in Stockholm wenden. In jedem Fall stellen sie fest, dass sich die Krankheit plötzlich schneller ausgebreitet hat, da sich die Mitose der infizierten Zellen beschleunigt hat. Die Krankheit scheint sich nicht außerhalb der Inseln auszubreiten oder den westlichen Teil von Adelsö zu erreichen. Es ist, als würde der Krebs durch Radiowellen beeinflusst, die von irgendwo in Nord-Svartsjölandet [vom nördlichen Teil der Wüstenzone] ausgehen. Die Krankheit ist biologisch, interagiert jedoch mit Metallen und Kunststoffen. Infizierte Roboter und Maschinen führen scheinbar wahllose Tätigkeiten aus, bevor sie herunterfahren. Infizierte Objekte können den Krebs über Wasser verbreiten. Als SL entscheidest du, was hinter dem Krebs steckt – außerirdisches Plankton oder Wasser, eine neue Form von Wachs für künstliche Nerven oder etwas ganz anderes.

KRAFTA

Suzannes Wohnung liegt im dreiunddreißigsten Stock am Ende eines schwach beleuchteten, schmalen Korridors, dessen Teppiche modrig riechen. Die Tür neben Suzannes ist voller eingeritzter Schimpfwörter, auf der anderen Seite hört man Kinder weinen und undichte Müllsäcke füllen den Flur mit einem süßlichen, stechenden Gestank. Als sie an die Tür klopfen, lässt Suzanne sie in ihre Wohnung, die bis zur Decke mit Zeitungsstapeln und Müll angefüllt ist. Schmale Pfade zwischen den Müllbergen ermöglichen den Durchgang zwischen Küche, Wohnzimmer, Schlafzimmer und Badezimmer. Die Jalousien sind heruntergelassen, in der Wohnung ist es dunkel und stickig. Suzanne bietet den Teenagern Kaffee und Kekse an und fügt die Keksverpackung und den Kaffeesatz sorgfältig zu ihrer Sammlung hinzu. Sie hat Sven seit Jahren nicht mehr gesehen, ist aber sehr gespannt, von Mia zu hören und versucht, die Teenager dazu zu bringen, ihr einen Besuch von ihrer Tochter zu versprechen.

ÄRGER

Suzanne erzählt, dass sie sich in den 80ern von Sven scheiden ließ, weil sie ständig stritten. Über was, wird sie ihnen nicht sagen. Sie wird auch keine Einzelheiten nennen, als was Sven gearbeitet hat. Sie bittet die Teenager, im Moment zu leben und das Beste aus ihrem Leben zu machen. Ein erfolgreicher Wurf auf **EINFÜHLEN** zeigt, dass Suzanne verbittert und enttäuscht ist, sowohl von Sven als auch von sich selbst. Ihre Vergangenheit ist schmerzhaft und sie vermeidet es, darüber nachzudenken. Der beste Weg, sie dazu zu bringen, preiszugeben, was sie weiß, besteht darin, sie entweder davon zu überzeugen, dass Sven in Gefahr ist, oder ihr zu versprechen, dass Mia sie sehen will, wenn sie ihnen hilft. Ein erfolgreicher Wurf auf **CHARME** bringt sie zum Reden. Ein Misserfolg bedeutet, dass sie nervös wird, woraufhin sie beginnt, ihre Sammlungen zu ordnen, und die Teenager auffordert, zu gehen.

HINWEISE

Suzanne kann den Teenagern erzählen, dass Sven in den 80er Jahren als Wissenschaftler bei Riksenergi [DART] mit zwei Forscherinnen – Elisabeth Sundgren [Elisabeth Cox] und Natasha Lintov – zusammengearbeitet hat. Die Arbeit der drei machte Sven zu einem arroganten, manipulativen und egozentrischen Menschen. Er behauptete, er würde die Menschheit retten. Nachdem Suzanne ihren Ehemann zunächst unterstützt hatte, fand sie heraus, dass Sven Teil eines geheimen Experiments gewesen war, bei dem ahnungslosen Inselbewohnern gefährliche Substanzen verabreicht worden waren. Sie wusste, dass sie zur Polizei gehen sollte, konnte es aber nicht ertragen, ihre Familie zu zerreißen. Das Geheimnis machte sie unglücklich und schließlich depressiv.

Suzanne war auf dem besten Weg, sich zu erholen, als Sven informiert wurde, dass eine Journalistin namens Michaela Tannenbaum [Michelle Tannenbaum] Riksenergi infiltriert und Fotos von seinem Labor gemacht hatte. Es war nur eine Frage der Zeit, bis das Trio entlarvt, entlassen und höchstwahrscheinlich im Gefängnis landen würde. Sven bat Suzanne um Rat, und da sie wusste, dass Sven während ihrer langen Genesung Mias einziger wirklicher Elternteil gewesen war, forderte sie ihn auf, alles zu tun, um sicherzustellen, dass Mia ihren Vater nicht verlor. Michaela starb am nächsten Tag an einem Schlaganfall, nur wenige Stunden nach Svens Besuch. Er kam weinend nach Hause und sagte zwar nichts, doch Suzanne vermutete zu Recht, dass es an Michaelas Ermordung lag.

Suzanne konnte es nicht ertragen, eine indirekte Gehilfin bei einem Mord zu sein, und begann, beim bloßen Anblick von Sven unter Panikattacken zu leiden. Sie erkannte, dass sie ihn verlassen musste, und versuchte, ihre Tochter dazu zu bringen, mit ihr zu kommen, doch Mia weigerte sich. Suzanne kündigte ihren Job, verließ die Familie und zog nach Stockholm.

Suzanne erinnert sich, dass Sven sich als „Prometheus“ bezeichnete, als er sich am mächtigsten gefühlt hatte. Sie hofft, dass er den Kontakt zu Elisabeth oder Natasha nicht wiederaufgenommen hat, da sie das Schlimmste in ihm zutage fördern.

SCHAUPLATZ 2: LOUISE TANNENBAUM

Louise Tannenbaum [Kelly Tannenbaum] und ihr Zuhause werden in „Die Hässlichkeit“ beschrieben. In den letzten Tagen hat eine mysteriöse Person, die sich Prometheus nennt, ihr kryptische E-Mails geschickt, in denen sie aufgefordert wurde, die Ermittlungen ihrer Mutter gegen die drei Propheten wiederaufzunehmen, bevor eine schreckliche Krankheit auf die Inseln losgelassen wird. Sven steckt hinter den E-Mails, die voller Tippfehler, seltsamer Formulierungen und viel zu vielen Ausrufezeichen sind, da er beim Schreiben betrunken war.

Louise sehnt sich danach, den Tod ihrer Mutter zu rächen. Sie hat versucht, die drei Propheten zu finden, und hat zu diesem Zweck Svens und Mias Haus im Auge behalten. Sie hat versucht, in die Evakuierungszone [die Wüstenzone] zu gelangen, um jenen Ort aufzusuchen, an dem sich laut den Notizen ihrer Mutter in den 80ern das Hephaesteum befunden hatte, doch infizierte Roboter vertrieben sie.

Mehrere Objekte in Louises Haus sind mit dem Maschinenkrebs infiziert. Augen sind aus den Wänden des Aufzugs gewachsen, der nun nicht mehr funktioniert und verhindert, dass sie nach oben oder nach unten in die Garage gelangt. Aufgedunsene Kokons voller summender Insekten bedecken das Boot [Auto], lassen Tinte überall daran hinablaufen und machen es unbrauchbar.

WAS LOUISE [KELLY] WEISS

Louise kann Folgendes berichten:

- Die drei Propheten sind Sven Järnek [John Collins], Elisabeth Sundgren [Elizabeth Cox] und Liv Himmelshöjd [Destiny Sky].
- Sie waren bei Riksenergi [DART] angestellt, gingen jedoch ihrer eigenen Arbeit in einem unterirdischen Labor nach, das sie das Hephaesteum nannten, nach der Werkstatt von Hephaestus in der griechischen Mythologie.
- Ihre Experimente waren unethisch und gefährlich. Sie benutzten die Bewohner der Inseln als ahnungslose Versuchspersonen.
- Elisabeth und das Labor verschwanden in den 80ern.
- Louises Mutter Michaela [Michelle] starb an einem Schlaganfall, als sie gerade im Begriff war, die Propheten zu entlarven. Michaela war nicht krank, was Louise davon überzeugte, dass es Mord war, doch dafür hat sie keine Beweise.
- Sven Järnek ist der derzeitige Schulleiter der Berggården-Sekundarschule [Boulder City High School]. Früher war er Immunologe.
- Liv Himmelshöjd war früher eine Chirurgin namens Natasha Lintov. Sie nahm einen neuen Namen an und arbeitet als Therapeutin und Lebensberaterin, verfügt aber nicht über eine anerkannte Ausbildung dafür.
- Elisabeth Sundgren ist Radiologin.
- Die drei Wissenschaftler glaubten, dass ihre Arbeit die Menschheit vor dem Aussterben retten würde. Sven versuchte, neue Wege zu finden, um globale Pandemien und multiresistente Keime zu bekämpfen. Liv wollte sämtliche Kriege beenden. Elisabeth war überzeugt, dass der Planet geheilt werden muss, um Naturkatastrophen vorzubeugen.

KRAFTA

ÄRGER

Louise will die Teenager nicht in Gefahr bringen und bittet sie, nach Hause zu gehen. Sie können sie entweder mit **CHARME** davon überzeugen, dass sie auf sich selbst aufpassen können, oder entweder das Boot [Auto] oder den Aufzug mit **TÜFTELN** reparieren, um zu beweisen, dass sie keine Kinder mehr sind. Louise wird ihnen dann sagen, was sie weiß, und ihnen ihr Fahrzeug leihen.

HINWEISE

Louise sagt, jemand namens Prometheus habe ihre E-Mails geschickt, um vor einer bevorstehenden Seuche zu warnen, die angeblich bald die Inseln treffen soll, es sei denn, sie kann zu Ende bringen, was ihre Mutter begonnen hatte und die drei Propheten verhaften lassen. Sie hat auch bemerkt, dass Sven, Liv und Elisabeth verschwunden sind, was sie glauben lässt, dass sie sich in ihrem Labor zusammengefunden haben, um ihre Arbeit fortzusetzen.

Louise weiß, dass es ihrer Mutter in den 80ern gelang, in das geheime Hephaesteum-Labor einzudringen. Michaelas Artikel und ihre Aussagen darüber hätten die Propheten für lange Zeit ins Gefängnis gebracht, doch sie starb an einem Schlaganfall, bevor der Beitrag veröffentlicht wurde. Michaela zeigte Louise, wo sich das Hephaesteum befand, und beschrieb es als einen schrecklichen, aber faszinierenden Ort, der sie noch in ihren Träumen verfolgte. Nach Michaelas Tod fuhr Louise mit dem Fahrrad dorthin, fand jedoch nur leere Tunnel mit zerrissenen Kabeln vor, die von den Wänden hingen. Ein paar Tage später kehrte sie dorthin zurück, wurde aber von bewaffneten, infizierten Robotern vertrieben.

Louise kann den Teenagern die Fotos zeigen, die Michaela im Hephaesteum aufnahm. Sie sind dunkel und verschwommen und zeigen seltsame Metall- und Betonwände, die mit knotigen, organischen Membranen bedeckt sind. Ein Bild zeigt einen nackten Körper auf einer Metallplatte. Seltsame Geräte und schmutzige Eimer umgeben die Platte. Das nächste Bild zeigt große Metallkäfige mit

dunklen Flecken auf den Böden darunter. Auf mehreren Bildern sind neben Stapeln von Gefahrstoffanzügen und Gasmasken Kisten mit Warnschildern zu Biogefährdung und Radioaktivität zu sehen. Ein Foto zeigt einen Raum mit drei Stühlen und einem Tisch, in dem die Luft voller schwebender Sporen oder winziger Insekten zu sein scheint. Von der Seite scheint ein helles Licht herein, doch die Lichtquelle ist nicht auf dem Bild zu sehen.

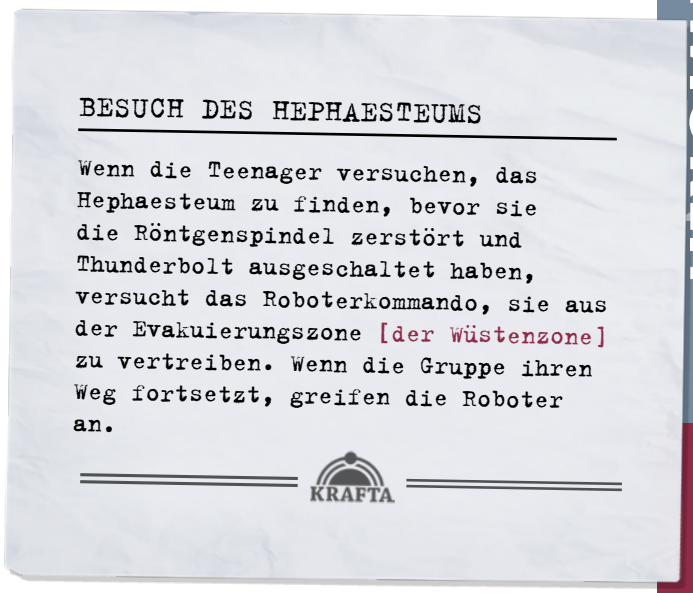
Louise hat Prometheus' E-Mails nach Bastlagnö [in die River Mountains], nordwestlich von Adelsö, zurückverfolgt, konnte jedoch nicht dorthin fahren, da ihr Boot [Auto], die *Ichthyosaurus*, nicht mehr fahrtüchtig ist. Wenn die Teenager ihr helfen, es wieder flott zu machen, bietet sie an, es ihnen zu leihen, oder fragt, ob sie sie begleiten möchten, um Prometheus zu besuchen.

Sollten die Teenager in den vorigen Mysterien wichtige Fakten über die Propheten übersehen haben, kann Louise ihre Wissenslücken schließen (siehe Kasten links). Sie kann den ursprünglichen Standort des Hephaesteums auf ihrer Karte markieren.

SCHAUPLATZ 3: SVEN JÄRNEK AUF BASTLAGNÖ

Sven [John] versteckt sich in einer Hütte in Bastlagnö nordwestlich von Adelsö [den River Mountains], in der törichten Hoffnung, dass Elisabeth ohne ihn weitermachen wird. Bastlagnö ist von Birken, Büschen und Schafswiesen bedeckt. Auf der Nordseite der Insel befindet sich eine zweistöckige Hütte mit einem kleinen Bootssteg. Die Hütte verfügt über kein fließendes Wasser, es gibt ein Toilettenhäuschen dahinter. Sven hat das Schloss der Hütte aufgebrochen, um hineinzukommen. Er verbringt die meisten Tage damit, in Unterwäsche an seinem Computer in der Küche zu sitzen, Alkohol direkt aus der Flasche zu trinken und Cracker zu essen.

Um zu verhindern, dass Elisabeth und Liv ihn finden, hat Sven einen experimentellen Dünger verwendet, den er in den 80er Jahren entwickelt hat, um die Brombeersträucher um den Steg auf das Zehnfache ihrer üblichen Größe mit dolchartigen Dornen heranwachsen zu lassen. Der Dünger wurde für ein landwirtschaftliches Unternehmen entwickelt, konnte jedoch nicht kommerziell eingesetzt werden, da das enorme Wachstum zwangsläufig zu Mutationen und Nekrosen führte. Die Chemikalie hat auch die Größe von Fliegen, Mücken, Zecken und Krötenvipern verzehnfacht. Diese attackieren sowohl große Tiere als auch Menschen. Riesige Kröten und Libellen bewachen den Steg. Das Schilf ist so hoch und dick, dass ein Hindurchkommen fast unmöglich ist.



ÄRGER

Als die Teenager am Steg anlegen und versuchen, zur Hütte zu gelangen, müssen sie jeweils einen Wurf auf **KRAFT** bestehen oder verfangen sich in den Brombeerdornen und werden Verletzt. Gigantische Mücken und Schlangen attackieren sie, sie müssen Würfe auf **KRAFT**, **SCHLEICHEN** oder **BEWEGEN** bestehen, um ihnen zu entkommen. Ein Teenager, dem ein Wurf auf **BEGREIFEN** gelingt, stellt fest, dass eine chemische Verbindung die Zellstruktur der Pflanzen und Tiere hier verändert hat, was höchstwahrscheinlich zu einer sehr kurzen Lebensdauer mit einem stark erhöhten Risiko für Wucherungen und Nekrosen führt. Gewöhnliches Wasser wie Regen würde die Chemikalien höchstwahrscheinlich schnell verdünnen und die Insel wieder in ihren natürlichen Zustand zurückversetzen. Wenn die Teenager Wasserflaschen mitgebracht haben, zählen diese als Gegenstände mit einem Bonus von +2, wenn sie Pflanzen und Tiere auf ihrem Weg nass spritzen, was sie sofort schrumpfen lässt. Bleiben sie in den Dornen hängen, stolpert nach einer Weile ein betrunkener Sven aus dem Haus, um sie zu befreien. Wenn sie irgendwo anders auf der Insel anlanden, müssen sie einen Wurf auf **BEWEGEN** bestehen, um das Boot richtig festzumachen. Sobald sie Sven erreichen, erzählt er ihnen alles, was er weiß.

HINWEISE

Sven erzählt den Teenagern, wie Liv, Elisabeth und er in den 80ern als Wissenschaftler bei Riksenergi arbeiteten, jedoch keine nennenswerten Entdeckungen machten und ihnen die Entlassung drohte. Eines Tages entdeckten sie im nördlichen Teil von Svartsjölandet [nordöstlich des Hoover-Damms]

BOULDER CITY: JOHN IN DEN BERGEN

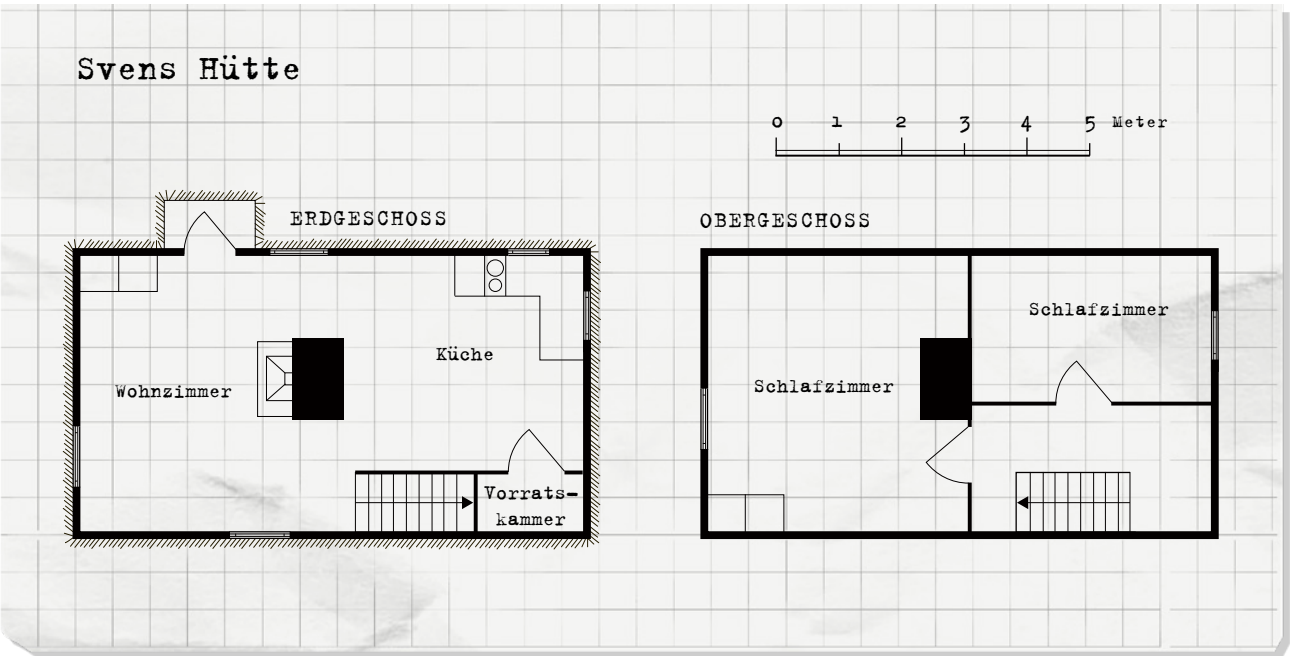
John Collins versteckt sich in einer Hütte in den Bergen, die nur durch eine enge Schlucht zu erreichen ist. Er hat die experimentelle Chemikalie entlang des Weges verteilt, um den Zugang zu blockieren.

KRAFTA

zufällig ein unterirdisches Labor. Das Gebäude war aus Metall, Beton und organischem Gewebe gebaut und ähnelte lebendem Fleisch. Niemand sonst schien etwas über das Labor zu wissen, es gab keine Aufzeichnungen darüber, wer es errichtet hatte. Das Labor schien jedoch speziell für sie drei gebaut worden zu sein. Die Ausrüstung im Inneren machte sie schlauer, mutiger und großartiger, als sie jemals zu träumen gewagt hätten. Sie nannten das Labor Hephaesteum, nach der Werkstatt des Hephaestus in der griechischen Mythologie, und beschlossen, es zu nutzen, um die Welt von Krieg, Krankheit und Umweltverschmutzung zu befreien. Sven schwärmt von vergangenen Tagen und beschreibt das Labor als Geschenk der Götter.

Mit der Zeit begannen sie sich selbst als göttliche Wesen zu betrachten und führten Experimente durch, die andere Menschen gefährdeten. Eine Journalistin namens Michaela Tannenbaum [Michelle Tannenbaum] schleuste sich bei Riksenergi [DARPA] ein und brachte Elisabeth dazu, ihr das Hephaesteum zu zeigen. Als offenkundig wurde, dass Michaela sie betrogen hatte und dass sie sie auffliegen lassen würde, begriffen sie, dass alles vorbei war. Michaela starb jedoch an einem Schlaganfall, bevor ihr Artikel über die Propheten veröffentlicht wurde, und Elisabeth beschloss, sich und das Hephaesteum in die Zukunft zu transportieren, um einer Festnahme zu entgehen. Sie konnte sich retten, verlor jedoch unterwegs das Hephaesteum.

Nun ist Elisabeth endlich in die Gegenwart zurückgekehrt, um die Arbeit wiederaufzunehmen. Zusammen haben die drei Propheten das Hephaesteum an der Stelle wiederaufgebaut, an der sie es einst fanden. Über die Jahre ließ Sven von seinen alten, pragmatischen Handlungen ab. Elisabeths Pläne, die Welt zu retten, werden zu viel Tod und Leid führen. Sven erzählt den Teenagern von der Krankheit, die er verbreiten soll, weshalb er sich versteckt. Er sagt, dass Elisabeth und Liv die Röntgenspindel verwenden, um den Maschinenkrebs zu kontrollieren, und dass Elisabeth ein Gerät baut, mit dem sie die Zukunft beherrschen kann, ein Futurum-Teleskop. Sie plant, die Welt zu übernehmen und der Menschheit ihre neuen Technologien aufzuzwingen.



DER WENDEPUNKT

Gerade als die Teenager aufstehen, um Svens Hütte zu verlassen, piept sein Computer. Elisabeth hat ihm eine E-Mail mit einem Bild von Mia geschickt, unter Drogen gesetzt und in einem dunklen Raum auf einer Stahlplatte festgeschnallt. Thunderbolt hat sie entführt und ins Hephaesteum gebracht. Sven zieht sich an und sagt, er werde das Leben seiner Tochter nicht riskieren. Er werde zum Hephaesteum zurückkehren und tun, was ihm befohlen wird, aber er bittet die Teenager, zu versuchen, Mia zu retten und das Labor zu zerstören. Er zeigt ihnen den Standort des Labors auf einer Karte, sollten sie ihn noch nicht kennen.

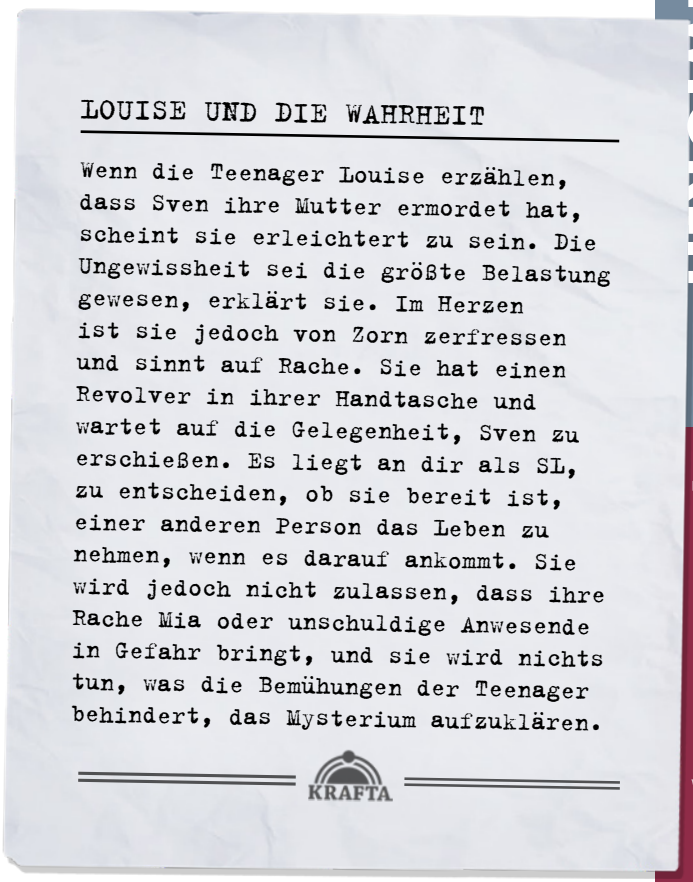
Um sich dem Hephaesteum zu nähern, müssen die Teenager zuerst die Röntgenspindel zerstören, um die Verbindung zwischen Thunderbolt und Elisabeth und Liv zu trennen. Zwei Roboter mit fortgeschrittener KI halfen den Propheten beim Bau des Turmes. Die Roboter heißen Billy und Jane und leben im Wald im Süden von Adelsö. Könnten sie den Teenagern möglicherweise helfen, den Turm zu finden und zu zerstören?

Das Futurum-Teleskop muss ebenfalls zerstört werden, bevor es fertiggestellt wird. Wenn es fertig ist, hilft es Elisabeth, die Zukunft und die Handlungen ihrer Feinde vorherzusagen. Sven weiß nicht, wie das Teleskop funktioniert, aber Elisabeth hat ihre ehemalige Auszubildende Linnea Hall [Isabella Ward] gezwungen, es zu bauen. Könnte sie überredet werden, den Teenagern zu helfen?

SCHAUPLATZ 4: LINNEA HALL

Nach den Ereignissen in „Reisende“ bat Elisabeth Linnea Hall [Isabella Ward], ihr bei einigen Experimenten zu helfen. Linnea, die Elisabeth verehrt, willigte ein. Es stellte sich jedoch heraus, dass es Elisabeth nur um Linneas Sachkenntnis und Geld ging. Nachdem sie Linneas gesamte Ersparnisse für den Bau der Basis für das zukünftige Futurum-Teleskop ausgegeben hatte, ließ sie sie fallen und verschwand. Linnea war am Boden zerstört und wurde sehr verbittert. Während der folgenden inneren Leere und Apathie wurde sie von einem gewalttätigen kriminellen Biker namens Ragnar Rask [Russell Jones] in einer Bar verführt. Ragnar zog in ihr Haus ein, wo er sie wie eine Sklavin behandelt. Er hat gedroht, sie zu töten, wenn sie versucht, zu fliehen oder sich weigert, das zu tun, was ihr befohlen wird.

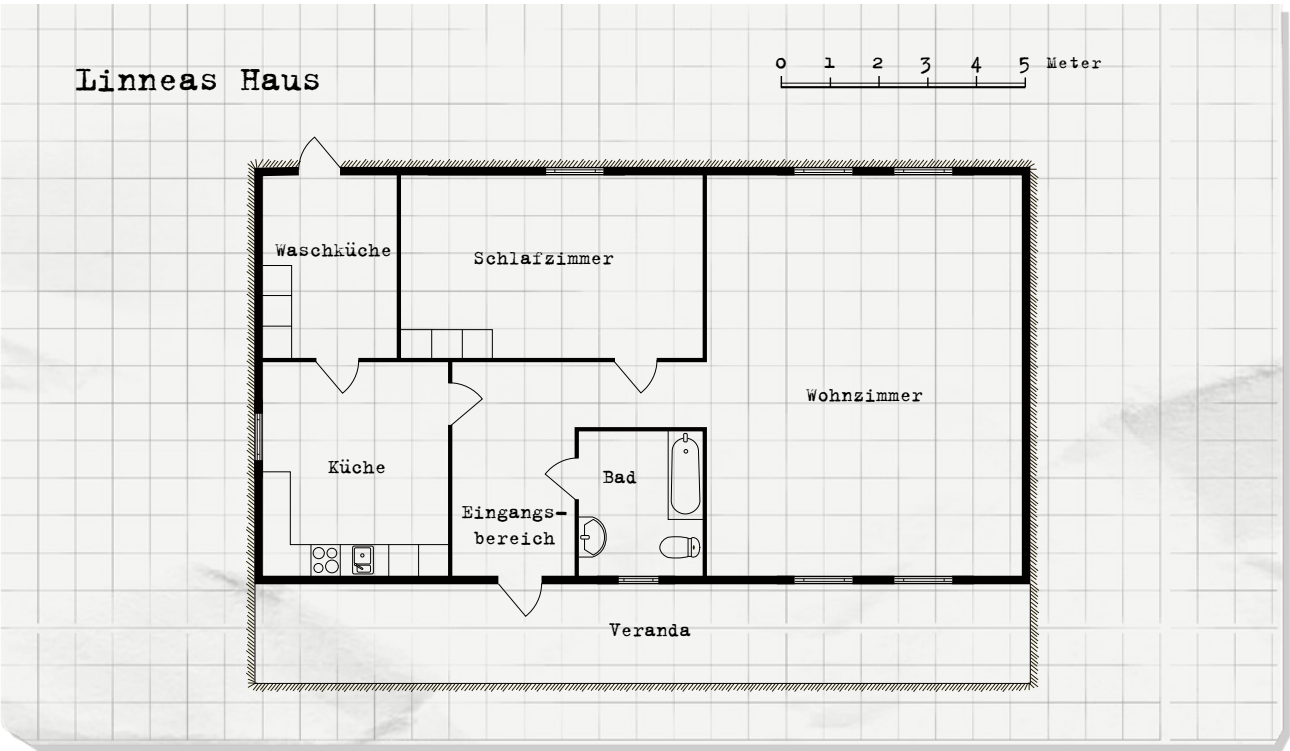
Linnea lebt in einem alten Sommerhaus am Strand südlich von Wäsby auf Munsö [westlich von Boulder Harbor]. Die Holzhütte ist hellgelb gestrichen. Die Jalousien sind geschlossen und ein großes Motorrad mit Beiwagen steht davor. Ragnars aggressiver Chihuahua Adolf bewacht das Bike.



Ragnar hat Linneas Haus mit Zeitschriften wie *Guns & Ammo* und *HOG*, Schusswaffen, Drogen und schmutziger Wäsche gefüllt. Plakate von halbnackten Mädchen bedecken die Wände. Ragnar ist paranoid und glaubt, dass entweder seine alte Bande, die „Dirty Bastards“, oder die Polizei hinter ihm her seien. Er verdächtigt Linnea, ihn auszuspionieren, und kontrolliert sie auf Schritt und Tritt. Wenn sie nicht genau das tut, was er ihr sagt, bestraft er sie geistig und körperlich. Ragnar ist meist auf dem Sofa neben dem Fernseher zu finden, eine Schrotflinte auf dem Schoß, und Linnea in der Küche, wo sie entweder kocht oder die Wäsche macht. Sie hat sich noch immer nicht von Elisabeths Verrat erholt und redet und bewegt sich, als stünde sie unter Drogen – was sie manchmal tatsächlich tut.

ÄRGER

Ragnar wird die Teenager unter keinen Umständen in Linneas Nähe lassen. Wenn sie mit ihm reden, glaubt er,



sie wurden von den Dirty Bastards oder der Polizei geschickt, und droht damit, sie abzuknallen, falls sie sich jemals wieder blicken lassen sollten. Ragnar wird derzeit nicht polizeilich gesucht, aber wenn die Teenager die Beamten auf den Inseln davon überzeugen können, dass er Waffen und Drogen im Haus hat, werden sie ihm einen Besuch abstatten, was sich höchstwahrscheinlich zu einer blutigen Geiselnahme entwickelt. Alternativ können sich die Teenager an Ragnars ehemalige Biker-Gang wenden, die sich gerade zufällig in Stenhamra [Boulder City] befindet und eine Waffenlieferung vom Balkan [aus Mexiko] erwartet. Als SL entscheidest du, ob die Bastards Ragnar seine wohlverdiente Strafe bringen oder ihn wieder in die Bande holen wollen. Wenn die Teenager Ragnar irgendwie aus dem Haus entfernen können, wird Linnea ihnen auf ewig dankbar sein und ihnen alles erzählen, was sie weiß.

HINWEISE

Linnea kann ihnen die Schaltpläne für das Futurum-Teleskop geben (Gegenstand mit einem Bonus von +3). Sie erzählt ihnen, dass das Teleskop als Herz des Hephaesteums gebaut wurde und das Labor ohne es nicht mehr funktionieren wird. Linnea hat auch erkannt, dass sie und Elisabeth beim Bau einige Fehler gemacht haben, und selbst wenn es fertiggestellt wird, ist nicht abzusehen, was es tun wird. Sie glaubt, dass seine bloße Inbetriebnahme ausreicht, um einen Kurzschluss zu verursachen, der das Hephaesteum zerstört. Das Teleskop benötigt jedoch enorme Energiemengen. Die Loop-Reaktoren – welche derzeit die Röntgenspindel mit Strom versorgen – könnten für diese Aufgabe genug Energie produzieren, wenn sie durch den Turm und in das Teleskop geleitet werden könnte. Alternativ könnte es auch ausreichen, das Gerät mit einem Hammer zu zertrümmern. Liv und Elisabeth kennen möglicherweise auch noch andere Möglichkeiten, es zu zerstören.

Linnea besuchte das Hephaesteum zusammen mit Elisabeth in den 80ern und erinnert sich daran wie an einen Traum, der aufregend und beängstigend zugleich ist. Das Labor war voller unvorstellbarer Experimente. Es fühlte sich so an, als wäre dort alles möglich, als wäre das Gebäude selbst lebendig und leite die eigenen Gedanken und Gefühle.

Linnea kann den Teenagern außerdem die Information geben, dass Elisabeth sich vollständig in den Bau des Hephaesteums und ihres Futurum-Teleskops vertieft hat. Sie hat die Wissenschaftlerin während ihrer Zeit dort kein einziges Mal essen oder schlafen sehen. Elisabeth verlor an Gewicht und redete oft wirres Zeug. Mehrmals weckte sie Linnea mitten in der Nacht mit ihrem Geschrei von der Bedeutung ihrer Arbeit und ließ sie Bücher über die globale Erwärmung und Umweltverschmutzung lesen.

SCHAUPLATZ 5: BILLY UND JANE

Nach den Ereignissen in „Aus Fleisch und Stahl“ haben sich die russischen Vagabunden noch weiter zurückgezogen. Zwei Roboter blieben jedoch mit Liv [Destiny] in Kontakt: Jane, ehemalige Anführerin des Totem-Clans, und ihr Lebenspartner Billy. Liv ersetzte Janes fehlende Komponenten und im Gegenzug halfen sie und Billy ihr dabei, einen alten Funkturm auf einer Insel in der Evak [auf Rock Island] wieder in Betrieb zu nehmen und ihn in die Röntgenspindel zu verwandeln.

Billy und Jane sind davon überzeugt, dass der Maschinenkrebs eine Seuche ist, die alle Roboter töten soll, und wissen nicht, dass es ihnen zu verdanken ist, dass er sich schneller verbreitet. Sie glauben, dass die Röntgenspindel verwendet wird, um intelligenten Robotern die Kommunikation über große Entfernungen mithilfe von Funkwellen zu ermöglichen.

Sie konstruierten ein Boot, indem sie zwei gestohlene Kanus zusammenbanden und zwei Außenbordmotoren an ihren Hecks befestigten. Damit ausgestattet bewegten sie sich über die Inseln, um Maschinen und Roboter einzusammeln, um sie vor dem Krebs zu retten. Sie haben ein Lager auf der Südseite von Adelsö [in der Wüste nördlich von Hemenway Park] eingerichtet, wo sie versuchen, ihre Patienten zu heilen, indem sie sie in Behälter mit Chemikalien tauchen. Der Boden rund um das Lager ist mit Rost und Schleim bedeckt. Verwirrte, infizierte Roboter torkeln ziellos umher oder sitzen leckend auf dem Boden. Schwere chemische Dämpfe wabern durch das Lager. Billy und Jane tragen weiße Laborkittel und Masken.

ÄRGER

Billy und Jane fürchten sich davor, dass jemand ihr Lager finden und sie auffliegen lassen könnte. Sie werden sich verstecken, sobald sich die Teenager dem Gebiet nähern. Die Gruppe muss es **UNTERSUCHEN**, um das Lager zu finden und seinen Zweck zu verstehen. Wenn sie versagen, aber in der Nähe bleiben, werden Billy und Jane irgendwann hervorkommen und mit ihnen sprechen.

Die Roboter bitten die Teenager, sie nicht zu verraten. Sie sagen, dass sie jeden Tag ihr Leben riskieren, um die Maschinenwelt vor der von den Göttern gesendeten Plage zu retten. Wenn die Teenager ihnen sagen, dass die von ihnen mitgebaute Röntgenspindel die Ausbreitung des Krebses beschleunigt, werden sie wütend. Sie bieten an, den Teenagern zu helfen, fordern aber zuerst einen Gefallen von ihnen ein. Ein infizierter Roboter hat das Lager verlassen und ist auf dem Weg zu einer nahegelegenen Farm. Sollte man ihn aufgreifen, könnte es dazu führen, dass das Lager entdeckt wird. Die Teenager sollen ihn finden und so schnell wie möglich zurückbringen. Der Ausreißer ist ein vierköpfiger, spinnenartiger Wartungsbot, der für beengte Räume in den Loop-Tunneln ausgelegt ist. Lange Eingeweide hängen aus ihm heraus, aus denen grüner Schleim austritt, was die Verfolgung ziemlich einfach macht. Wenn er nicht aufgehalten wird, wird der Bot direkt durch die Bauernhäuser pflügen und sie zerstören. Es ist ein „Roboter (**KRAFT**) 3“ ohne KI und kann nicht mit **CHARME** beeinflusst werden. **PROGRAMMIEREN** ist wahrscheinlich der beste Weg, um ihn aufzuhalten.

Billy und Jane werden den Teenagern helfen, unabhängig davon, ob es ihnen gelingt, den Spinnenbot zu aufzuhalten oder nicht. Wenn der Bot nicht aufgehalten wird, wird das Haupthaus auf dem Bauernhof zerstört und die Polizei einige Stunden später eintreffen. Sie finden das Lager und Billy und Jane sind gezwungen, in ihrem Boot zu fliehen.

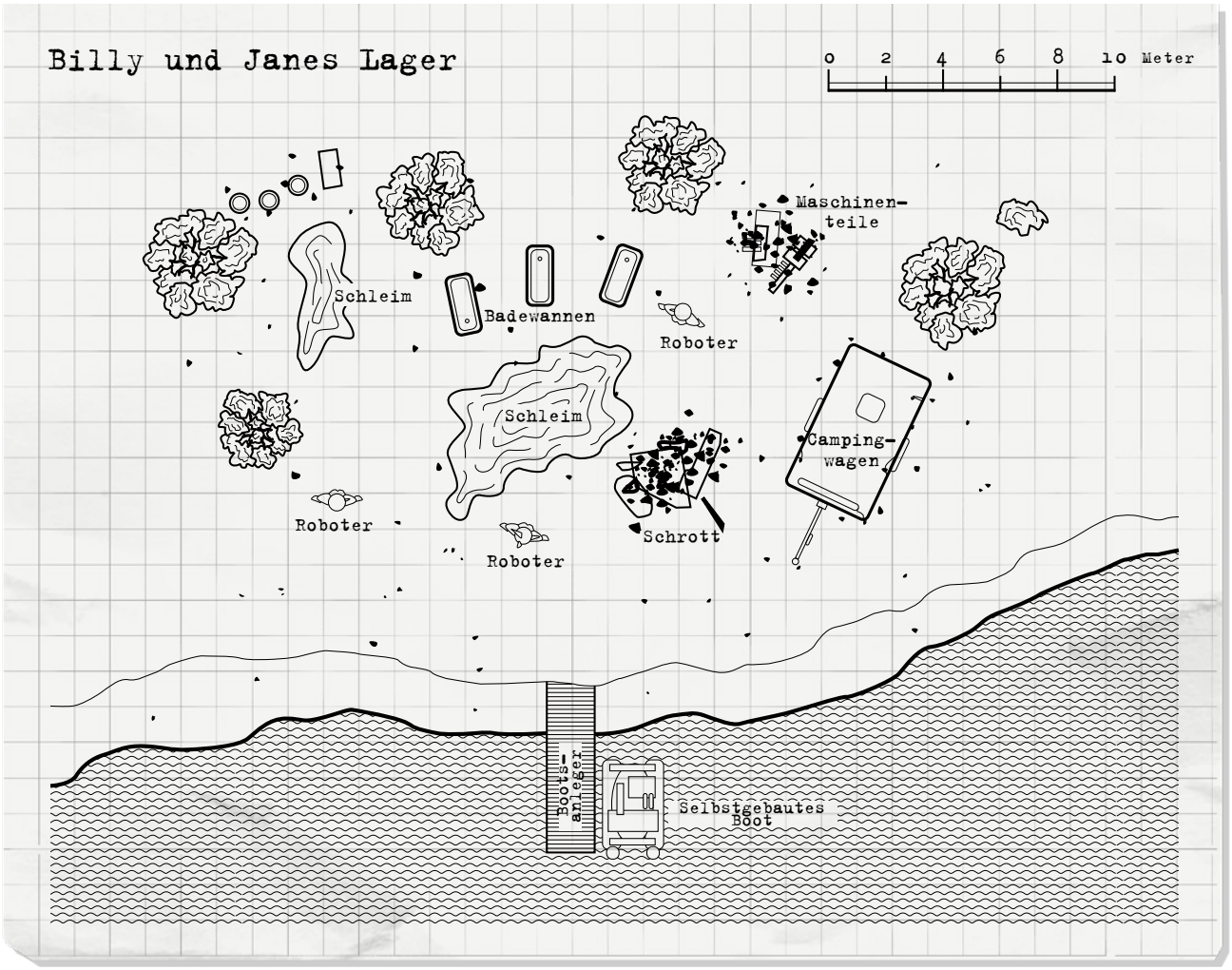
BOULDER CITY:
BILLY UND JANES AUTO

In Boulder City haben Billy und Jane statt eines Bootes ein Auto gebaut. Es besteht aus Roboterteilen und ähnelt keinem anderen Auto, das jemals hergestellt wurde. Es ist groß, kann schwere Lasten bewegen und ist mit mehreren Roboterarmen ausgestattet, die Fracht be- und entladen und den Fahrer in scharfen Kurven unterstützen können. Die Abgase sind bläulich schwarz. Bei hohen Geschwindigkeiten scheint es über beträchtliche Entfernungen fliegen oder zumindest springen zu können.

KRAFTA

HINWEISE

Billy und Jane erzählen den Teenagern, dass sich die Spindel auf der Insel Räfsholmen [Rock Island] befindet und von einem Roboter bewacht wird. Die Spindel ist an der Spitze eines alten Funkturms angebracht und kann kurzgeschlossen, abgeschaltet oder zerstört werden. Sie wissen, dass der Turm zur Fernsteuerung von Robotern verwendet werden kann, und glauben, dass es fast unmöglich ist, zum Hephaesteum zu gelangen, wenn der Turm nicht zuerst ausgeschaltet wird.



Sie erwähnen auch, dass Liv traurig und niedergeschlagen wirkte, so als fühlte sie sich schuldig. Sie murmelte immer wieder etwas von „Elisabeth dies“ und „Elisabeth das“ und schien sich vor ihr zu fürchten. Sie wiederholte immer wieder, dass alles in Ordnung kommen würde, sobald sie das Hephaesteum zurückbekämen. Als Billy und Jane fragten, was das Hephaesteum tatsächlich sei, antwortete Liv, es sei die Rettung der Menschheit. Einmal sprach sie mit den Robotern über den Hippokratischen Eid, das Versprechen eines Arztes, keinen Schaden anzurichten.

SCHAUPLATZ 6: DIE RÖNTGENSPINDEL

Elisabeth und Liv haben mit Hilfe von Billy und Jane die Röntgenspindel an der Spitze eines alten Funkturms auf Räfsholmen [Rock Island] angebracht. Die Insel liegt zwischen Eldgarnsö und Väntholmen und beherbergt eine Kolonie verlassener Sommerhütten. Der Turm befindet sich im Zentrum der Insel und hat einen großen Schwarm Kormorane angelockt. Aus diesem Grund ist die Insel mit weißem, klebrigem Kot bedeckt.

Der Turm ist vierzehn Meter hoch und besteht aus Stahlstangen, Betonblöcken und Kunststoffrohren mit Drähten, die in den Boden führen. An der Spitze des Turms wurden vier Würfel aus hochentwickelter Elektronik montiert. Ein fadenartiges Netz aus Stahl und Fleisch bedeckt den Boden rund um den Turm und rankt sich wie Weinreben einige Meter an ihm hinauf.

Etwa zwanzig Meter entfernt liegt das Wrack des unbemannten Magnetrinschiffs, das von Thunderbolt abgeschossen wurde (siehe „Countdown für den Maschinenkrebs“). Es ist ein kleines Aufklärungsschiff, mit dem ein Biologenteam die Flora und Fauna der Inseln erforscht hatte. Das Schiff ist vierzehn Meter lang, grün und schwarz lackiert und voller fortschrittlicher Sensorausrüstung. Es bietet Platz für fünf Personen, wenn es manuell bedient wird. Es wurde von einem Panzerabwehrprojektil

getroffen, das den Rumpf seitlich durchschlug und Teile des Triebwerks zerstörte. Das Schiff trägt an der Seite seiner Nase die Markierung „BIO-X19“.

ÄRGER

Der Turm wird von einem infizierten Alta Quadraped unter Elisabeths Befehl bewacht. Er verfügt über vier Beine und riesige zangenartige Krallen. Der Bot reagiert auf Bewegungen und Geräusche und hat Befehl, zu verhindern, dass sich jemand dem Turm auf weniger als dreißig Meter nähert. Um sich dem Turm unbemerkt zu nähern, ist ein Extrem schwieriger Wurf auf **SCHLEICHEN** (zwei Erfolge) erforderlich. Das Erreichen des abgestürzten Magnetrinnenschiffs besitzt nur Normale Schwierigkeit. Dem Bot davonzulaufen, erfordert einen Fast unmöglichen Wurf auf **BEWEGEN** (drei Erfolge). Um den Bot in einem Kampf zu deaktivieren, müssen die Teenager bewaffnet sein und einen Fast unmöglichen **KRAFT**-Wurf bestehen. Misslungene Würfe verursachen Zustände.

Wenn der Bot mit **RECHNEN** studiert wird, zeigt sich, dass es möglich wäre, einen Sender zu bauen, mit dem er aus der Ferne deaktiviert werden kann. Dies erfordert Werkzeug, spezielle Funkausrüstung und erfolgreiche Würfe auf **TÜFTELN** und **PROGRAMMIEREN**.

Die einzige Möglichkeit, die Spindel zu zerstören, ohne auf den Funkturm zu klettern, besteht darin, ihn mit einem Fahrzeug zu rammen, beispielsweise mit dem Magnetrinschiff. Hinaufzuklettern erfordert einen erfolgreichen, Extrem schwierigen Wurf auf **BEWEGEN**. Ein Misserfolg bedeutet, dass der Teenager abstürzt und einen Zustand erleidet.

HINWEISE

Oben auf der Spindel können die Teenager entweder die Elektronik zertrümmern oder sie mithilfe von **PROGRAMMIEREN** deaktivieren. Dies unterbricht die Verbindung zwischen dem Hephaesteum und Thunderbolt, woraufhin die Roboter ziellos durch die Evak wandern. Sie werden weiterhin versuchen, die Teenager aufzuhalten oder anzugreifen, können aber ihre Bemühungen nicht koordinieren oder sich am Hephaesteum sammeln, um es zu schützen. Von der Spitze des Turmes ist in der Ferne der Schrottplatz zu sehen, der den Eingang zum Hephaesteum verbirgt. Der Schrottplatz wird von drei bewaffneten Robotern bewacht, doch wenn die Spindel abgeschaltet oder zerstört wird, wandern sie in die Evak davon.

Es ist möglich, an der Spitze der Spindel ein Kabel einzuklinken und sie mit dem Futurum-Teleskop zu verbinden, um eine Überlastung zu verursachen, die das Labor zerstört.

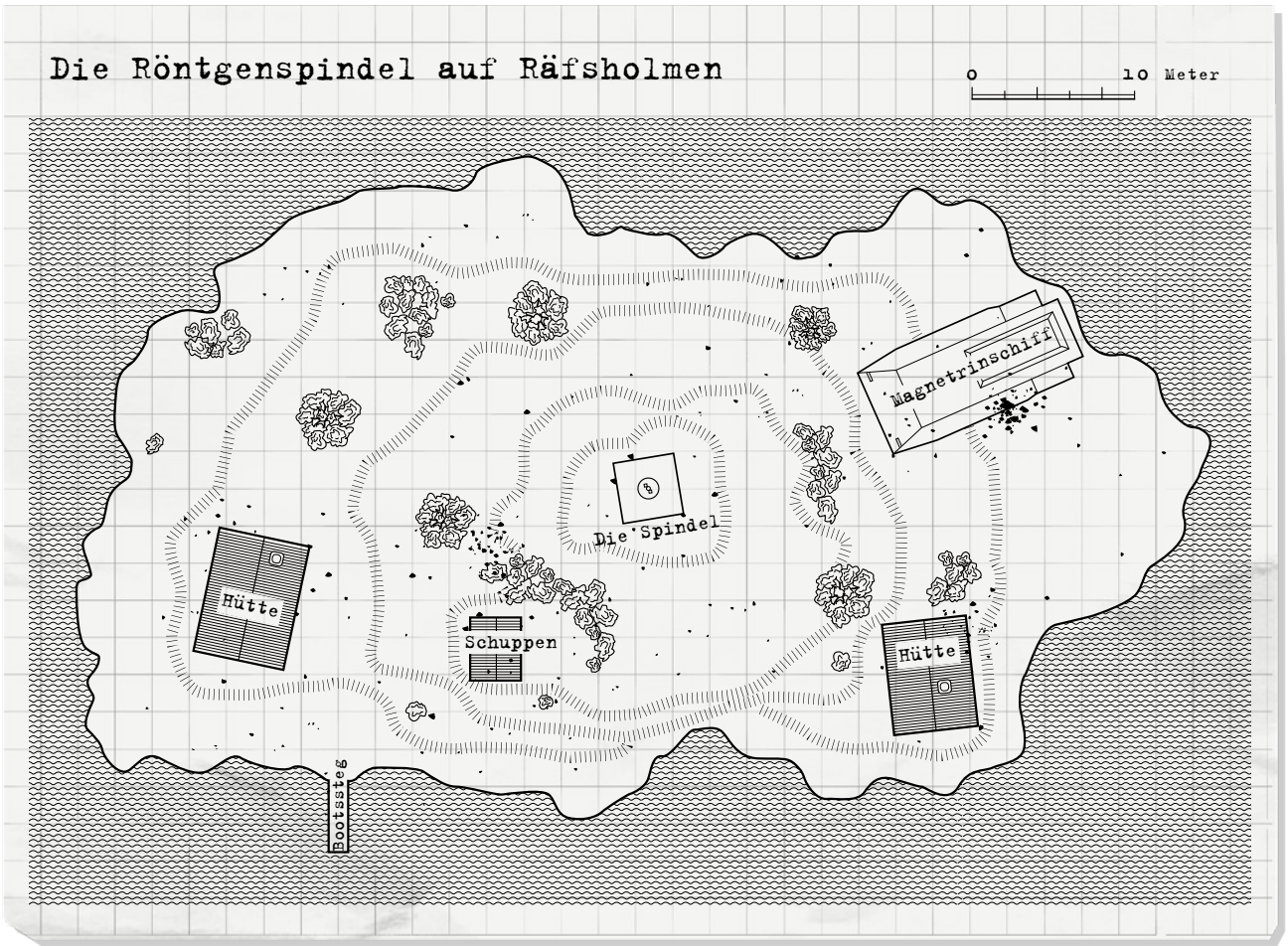
Für die Reparatur des Magnetrinschiffs sind Ersatzteile erforderlich, ein erfolgreicher Wurf auf **RECHNEN**, um

DAS SPERRGEBIET BETRETEN

Um zur Spindel und zum Hephaesteum zu gelangen, müssen sich die Teenager in die Evak [in den nordöstlichen Teil der Wüstenzone] wagen. Sie können Louises Auto oder Boot ausleihen, zu Fuß gehen oder mit dem Fahrrad fahren. Die Evak ist unheimlich ruhig und wurde von der Natur rasch zurückerobert. Zertrümmerte Fenster bezeugen opportunistische Einbrüche, Büsche und Bäume haben auf den Rasenflächen Wurzeln geschlagen, ungeschnittene Hecken ragen hoch über den Bürgersteigen auf. Vögel, Kaninchen, Füchse, Hirsche und streunende Katzen sind die neuen Bewohner der Region. Der Maschinenkrebs ist hier besonders ausgeprägt, je näher man der Spindel kommt. Schwarzviolette Pusteln wuchern auf Stereoanlagen und Computern, verlassene Autos haben sich mit grünem Glibber gefüllt und aus geplatzten Stromkästen quillt Muskelgewebe. Jugendliche, die hier aufgewachsen sind, haben möglicherweise Schwierigkeiten, ihr altes Haus, ihre Nachbarschaft oder ihre Schule in diesem Zustand wiederzuerkennen.

Thunderbolt patrouilliert in der Evak, um Eindringlinge abzuschrecken, vor allem indem sie einschüchternde Geräusche verursachen und ihre Ziellaser über die Straßen wandern lassen. Wenn dies nicht funktioniert, versuchen sie, den Eindringlingen den Weg zu versperren: Sie stellen Autos in den Weg, bringen Mauern oder Dächer über der Straße zum Einsturz oder zerschießen Reifen. Als letzten Ausweg greifen sie die Eindringlinge an. Unabhängig von ihrem Transportmittel müssen die Teenager jeweils einen Wurf auf **SCHLEICHEN** bestehen, um die Spindel zu erreichen, ohne gesehen zu werden, und einen weiteren, um zum Hephaesteum zu gelangen. Sind ihre Würfe erfolgreich, kannst du sie sehen lassen, wie eine Thunderbolt-Patrouille vorbeizieht, die vielleicht einen Blick auf die Teenager erhascht, wodurch sie gezwungen werden, sich zu verstecken, wenn du sie ein wenig ins Schwitzen bringen möchtest.

KRAFTA


Die Röntgenspindel auf Räfsholmen
0
10 Meter
Magnetrinschiff
Die Spindel
Hütte
Schuppen
Hütte
Bootssteg

herauszufinden, wie man das Schiff bedient, auf **TÜFTELN**, um es zu reparieren, und auf **PROGRAMMIEREN**, um es zu starten. Danach ist das Schiff wieder flugfähig.

DIE KONFRONTATION

Die Teenager müssen zum Hephaesteum gelangen, Mia retten und das Futurum-Teleskop zerstören oder deaktivieren. Sofern sie die Röntgenspindel nicht zuvor lahmgelegt haben, werden sie von mehreren Thunderbolt-Robotern angegriffen, wenn sie das Labor erreichen.

DER EINGANG ZUM HEPHAESTEUM

Das unterirdische Labor liegt an der Nordspitze von Svartsjölandet [Hemenway Wall], gegenüber von Eldgarnsö. Der einzige Eingang befindet sich unter einem Schrottplatz, der nach dem Evakuierungsbefehl verlassen wurde. Ein hoher Zaun umgibt das Grundstück. Rostige Autos, Altmetall und Reifenstapel füllen den Hof. In einer der drei Werkstätten befindet sich eine kleine weiße Luke im Boden, die zum darunter liegenden Labor führt. Ein Knopf neben der Luke öffnet sie und gibt den Blick auf Treppen frei, die zu einem Teil der Tunnel führen, aus denen das Wasser abgepumpt wurde.

ÄRGER

Sofern die Röntgenspindel nicht vorher lahmgelegt wurde, bewachen drei Thunderbolt-Roboter den Schrottplatz. Sie attackieren die Teenager und fordern Verstärkung an. Der Kampf ist Fast unmöglicher Großer Ärger. Wenn sie versagen, werden alle Teenager Gebrochen und von Liv und Elisabeth gefangen genommen.

Abgesehen von Thunderbolt bewacht eine von Livs Schöpfungen den Schrottplatz, ein Monster namens Hydra. Es versteckt sich im Hof und hat Befehl, alle Menschen zu ergreifen, die nicht von Liv oder Elisabeth die Erlaubnis erhalten haben, das Labor zu betreten. Wenn der Turm abgeschaltet wurde, wandert die Hydra auf dem Hof herum und schleudert Autos und Reifen hoch in die Luft, während sie vor Frustration und Verwirrung schnaubt und wiehert. Ein **BEGREIFEN**-Wurf zeigt, dass die Hydra nicht sehr schlau ist und auf den uralten Trick hereinfallen könnte, an einem Ende des Hofes Lärm zu machen, während sich die Teenager von der anderen Seite her anschleichen. Wenn die Teenager die Hydra nicht erfolgreich mittels **SCHLEICHEN** umgehen oder sich ihren Weg mithilfe von **KRAFT** freikämpfen können, werden sie gefangen genommen und in ihr Nest gebracht, bis Liv oder Elisabeth kommen und sie holen. Wenn der Turm allerdings außer Funktion ist, wird die Hydra ihre Gefangenen sofort an Ort und Stelle bei lebendigem Leib aufschneiden, um ihrem eigenen Körper weitere Biomasse hinzuzufügen. Gefangene Teenager müssen einen Wurf auf **KRAFT** bestehen, um lange genug Widerstand zu leisten, damit die Hydra das Interesse verliert, andernfalls werden sie Gebrochen.

HINWEISE

UNTERSUCHEN kann der Gruppe helfen, zu bemerken, dass die Tür zu einer der Werkstätten nicht wie die beiden anderen mit Staub und Spinnweben bedeckt ist, was bedeuten muss, dass genau diese zum Hephaesteum führt. Die Luke im Boden ist nicht weiter getarnt.

DAS HEPHAESTEUM

Schwarze Treppen aus einem unbekannten, elastischen Material führen in einen entwässerten Abschnitt der Tunnel hinab. Das Hephaesteum besteht aus einem Labyrinth von Korridoren und etwa zehn Räumen unterschiedlicher Größe und Form. Die Böden, Wände und Decken bestehen aus einer Kombination aus Stahl, Beton und organischem, muskelartigem Gewebe, durch das blasse Adern verlaufen, in denen so etwas wie Blut zu pulsieren scheint. Etwas, das einem Herzschlag ähnelt, hallt durch den Komplex. Es riecht nach Blut und Eingeweiden. Spastische Kontraktionen in den Wänden oder Decken führen manchmal dazu, dass sich manche Türen öffnen oder andere schließen. Konsolen an den Wänden ermöglichen es Liv, den Aufbau des Labors nach Belieben neu zu programmieren.

Der Laborraum, der dem Eingang am nächsten ist, wird von Liv für ein Experiment genutzt, bei dem sie humanoide Körper aus Maschinenkrebsgewebe modelliert hat, das sie zum Leben erwecken will. Rohre und Kabel verlaufen von den zuckenden Körpern zu verschiedenen Geräten. Der Raum auf der anderen Seite der Halle ist voller winziger phosphoreszierender Partikel. Ein Spiegel oder eine Art Portal leuchtet hell an einer der Wände, während alle anderen elektrischen Maschinen kurzgeschlossen wurden. Elisabeth glaubt, ein Portal zu einer anderen Welt geöffnet und eine außerirdische Lebensform hindurchgelassen zu haben, hat sich aber noch nicht die Zeit genommen, sie zu studieren. Was die leuchtenden Partikel tatsächlich sind, liegt ganz in deinem Ermessen als SL.

Am anderen Ende des ersten Korridors befinden sich in drei Räumen Käfige, die groß genug für Menschen sind, sowie ein Vorrat an Medikamenten, medizinischen Geräten und Pfeilpistolen zur Betäubung von Pferden (Gegenstand mit einem Bonus von +1). Drei kleinere Räume wurden zu Schlafzimmern für die Propheten umgebaut, in denen Pritschen und Leselampen stehen, deren Stromkabel direkt in die fleischigen Wände gesteckt wurden. Neben den Schlafräumen befindet sich eine Küche mit einem Kühlschrank, einer Gefriertruhe und einigen

LÖSUNG DES MYSTERIUMS

Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, wie das Mysterium gelöst werden kann. Unabhängig davon, für welchen sich die Teenager entscheiden, wird das Futurum-Teleskop aktiviert und fungiert als Zeitmaschine, durch die das Hephaesteum in die 80er Jahre zurückversetzt wird, wo es von den drei Propheten zufällig gefunden wird. Nachfolgend einige Vorschläge für mögliche Ereignisketten:

- **Grips:** Die Teenager reparieren das Magnetrinschiff und fliegen zur Spindel auf dem Turm, befestigen ein Kabel daran, das sie dann an das Futurum-Teleskop anschließen, wodurch das Labor in der Zeit zurücktransportiert wird.
- **Muskeln:** Die Teenager klettern zur Spindel hinauf und zerschlagen sie mit einem Schraubenschlüssel. Dann schleichen sie sich in das Hephaesteum und behandeln das Teleskop auf dieselbe Weise, was einen Kurzschluss auslöst, der das Labor in die Vergangenheit zurückversetzt.
- **Charisma:** Die Teenager fliegen oder klettern zur Spindel auf dem Turm und schalten sie aus. Dann betreten sie das Hephaesteum und überzeugen Liv oder Elisabeth, ihre Pläne aufzugeben und das Teleskop abzuschalten. Dies führt zu einem Kurzschluss und das Labor wird in der Zeit zurückversetzt.

KRAFTA

Brettspielen wie Schach und Go. Der nächste Raum neben der Küche enthält einige Tische mit hohen Kistenstapeln, deren Kennzeichnungen vor Biogefährdung und Radioaktivität warnen. An den Wänden hängen Chemikalienschutzanzüge und Gasmasken.

Ein weiterer Laborraum ist Svens Versuchen gewidmet, die Kallebassium-Krankheit zu perfektionieren. Er ist dort nicht ausdrücklich eingesperrt, weiß aber, dass die Hydra die Anweisung hat, weder ihn noch Mia [Kate] gehen zu lassen. Er wird tun, was er kann, um den Teenagern zu helfen. Die beiden Gemälde aus seinem Direktorenzimmer hängen in seinem Labor: Eines zeigt Alexander dem Großen, das andere Hephaistos. Mia wird in einem kleinen Lagerraum mit gefriergetrockneten Lebensmitteln und Fleischkonserven festgehalten. Sie hat ein paar Bücher und einen Notizblock bei sich, um sich die Zeit zu vertreiben. Die Tür ist verschlossen, Elisabeth besitzt den Schlüssel.

In einem der Laborräume beugt sich Liv an einem Schreibtisch über einen großen Fleischklumpen, der eigentlich ein infizierter Toaster ist. Sie hat ein Funkgerät neben sich liegen, über das sie mit Thunderbolt kommunizieren kann. Der Raum ist voller fotokopierter Bücher und Reden berühmter Philosophen und Denker über Ethik und Moral. Liv hat auf allen fast den gesamten Text hervorgehoben und die Ränder mit Fragezeichen und Notizen vollgeschmiert (sowie etlichen Kaffee- oder Weinflecken), bevor sie an die Wände geheftet wurden. Sie ist gänzlich in ihre Arbeit vertieft

und vertraut Elisabeth voll und ganz, doch tief in ihrem Inneren regt sich etwas und zwingt sie, sich den abscheulichen Verbrechen zu stellen, die sie begangen hat. Würde sie diese neue Gefühlsregung akzeptieren, müsste sie Elisabeth zu ihrer Feindin machen, doch sie kann mit den Konsequenzen dessen noch nicht umgehen. Die Entscheidung, einfach dem Plan zu folgen, statt ihn infrage zu stellen, fällt ihr vorerst leichter.

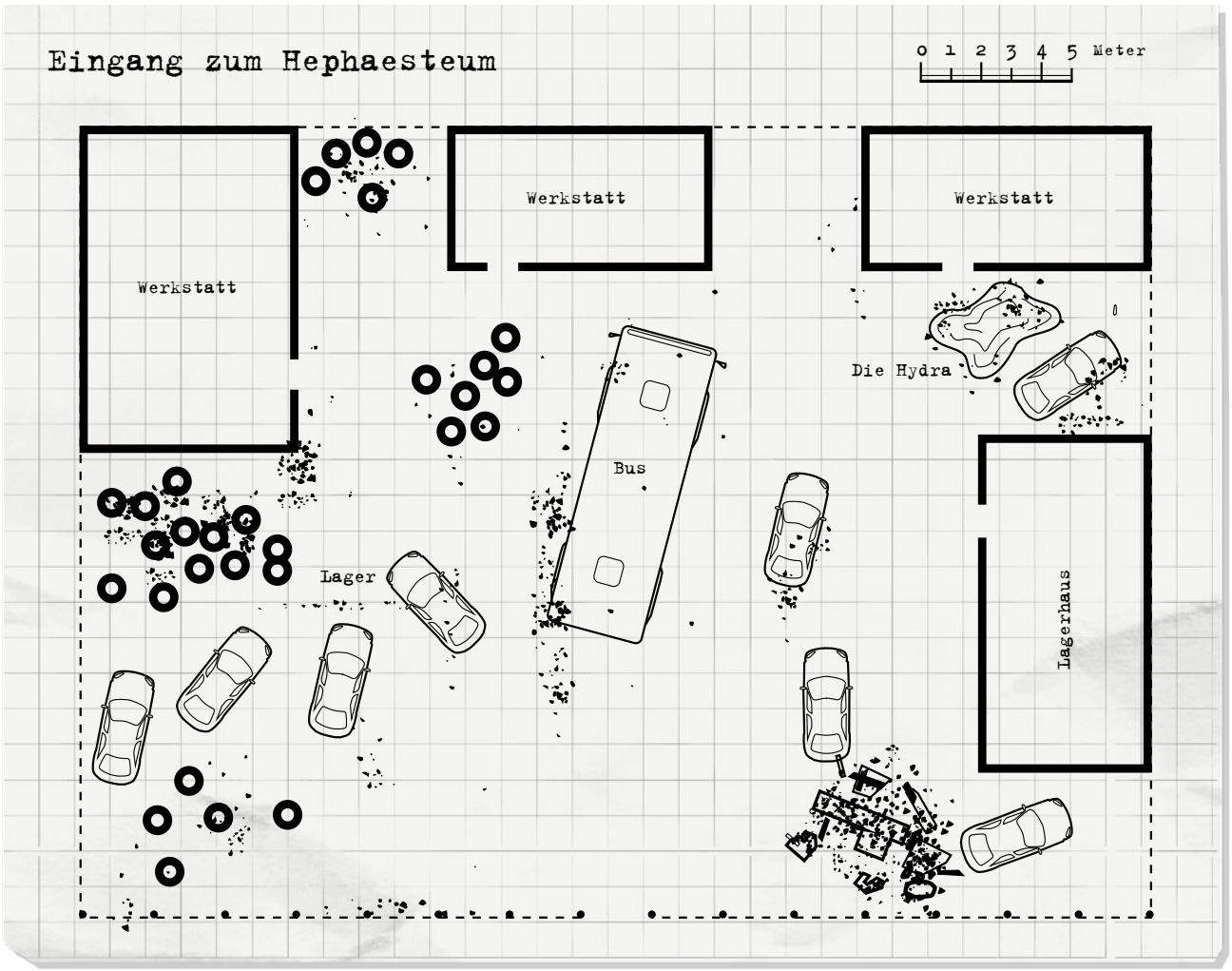
Das Futurum-Teleskop befindet sich im Herzen des Hephaesteums. Es besteht aus einem Raum voller elektronischer und mechanischer Geräte, Monitore und Computer. Ungefähr dreißig dicke Kabel verlaufen von der Mitte des Teleskops in die Wände des Raumes. Der Kern der Maschine ist ein riesiges Herz, das mit dicken Stahlplatten verschraubt ist und den ganzen Raum durch seine heftigen Schläge erzittern lässt. Die Bildschirme im Raum erwachen sporadisch zum Leben und zeigen einige Sekunden lang mögliche Versionen der Zukunft und Vergangenheit. Schwenkbare Kameras am Teleskop zoomen auf jeden, der den Raum betritt, und versuchen, dessen Zukunft zu extrahieren und sie auf den Bildschirmen anzuzeigen. Die Teenager bekommen kurze Ausblicke auf sich selbst als Erwachsene. Elisabeth arbeitet rund um die Uhr mit einer Lötlampe am Teleskop. Auf dem Boden neben ihr liegen Stapel von Schaltplänen, Kabelsegmenten, Werkzeugen sowie eine geladene Waffe. Der Raum ist sehr heiß und Schweiß rinnt ihr über den tätowierten Rücken. Sie ist dünn und hat seit Tagen nicht geschlafen. In ihren Augen brennt ein manisches Feuer. Ihre Stimme ist heiser, weil sie schon lange nicht mehr gesprochen hat.

ÄRGER

Die Teenager müssen einen Wurf auf **SCHLEICHEN** bestehen, um nicht von Liv entdeckt zu werden. Werden sie entdeckt, müssen sie Liv mit **CHARME** dazu bewegen,

ihnen zu helfen. Bestehen sie einen **EINFÜHLEN**-Wurf, zeigt sich, dass Liv in ihren Überzeugungen wankt und Elisabeth gern aufhalten würde, es aber allein nicht schafft. Sie lässt sich leicht dazu überreden, den Plan zu vereiteln. Wenn die Gruppe Liv nicht auf ihre Seite bringt, wird sie versuchen, Thunderbolt anzufunken. Sofern die Spindel nicht zerstört wurde, betreten drei Roboter das Labor und versuchen, die Teenager zu verletzen oder gefangen zu nehmen. Wenn keine Roboter auf ihre Funksprüche reagieren, versucht Liv, die Teenager selbst gefangen zu setzen, indem sie das Hephaesteum so programmiert, dass Wände um sie herum entstehen. Danach holt sie Elisabeth. Besteht ein Teenager einen Wurf auf **BEWEGEN**, gelingt es ihm, einer plötzlich emporwachsenden Wand zu entgehen. Sollten sie eingeschlossen werden, können sie die Konsolen an den Wänden verwenden, um die Umgebung neu zu gestalten, indem sie einen Extrem schwierigen Wurf auf **RECHNEN** (zwei Erfolge) bestehen. Alternativ können sie mittels **KRAFT** einen Riss aufstemmen und entkommen (ebenfalls Extrem schwierig).

Als Elisabeth merkt, dass die Teenager den Teleskopraum betreten haben, bedroht sie sie mit der Lötlampe und ihrer Waffe. Sie fordert sie auf, zu verschwinden, und verspricht, dass niemand sie behelligen wird, wenn sie die Evakuierungszone verlassen. Wenn sie nicht darauf eingehen, schießt sie, um zu töten. Sie ist ein „Überflieger (**ALLE ATTRIBUTE**) 2“. Die Teenager können versuchen, das Teleskop mit einem Werkzeug irgendeiner Art zu zertrümmern, Liv oder Elisabeth zum Abschalten zu überreden oder es mit einem an der Röntgenspindel befestigten Stromkabel zu überlasten. Die Konfrontation mit Elisabeth sollte auf jeden Fall als Extrem schwieriger Großer Ärger behandelt werden. Ein Misserfolg bedeutet, angeschossen oder gefangen genommen zu werden – die gesamte Gruppe wird Gebrochen.



NACH DER KONFRONTATION

Wenn die Teenager das Futurum-Teleskop erfolgreich zerstören, kurzschließen oder deaktivieren, endet der Herzschlag und alles wird sehr still. Unvermittelt kontrahieren die Muskeln in Wänden, Böden und Decken, ein lautes Stöhnen hallt durch den Komplex. Blitze blenden die Teenager. Wenn sie wieder zu sich kommen, ist das Hephaesteum verschwunden. Die Teenager, die Propheten und Mia stehen in einem leeren Korridor, der sich rasch mit Wasser füllt. Das Hephaesteum wurde in die Vergangenheit transportiert, wo es erneut zum ersten Mal von Sven, Natasha und Elisabeth gefunden wird.

Obwohl die Röntgenspindel den Maschinenkrebs nicht weiter verbreitet, verschwindet die Krankheit nicht einfach. Wenn die Teenager versuchen, Elisabeth der Polizei zu übergeben, flüchtet sie. Es gibt nicht viele Beweise, die vor Gericht Bestand haben würden, und weder Liv noch Sven werden verhaftet. Wenn die Teenager die Propheten in Ruhe lassen, beschließen sie, sich zu trennen: Elisabeth lebt bei ihren Verwandten im Süden, um zu versuchen, wieder ernsthafte menschliche Beziehungen aufzubauen; Liv nimmt ihre Arbeit als Lebensberaterin wieder auf und Sven kehrt an die Schule in Berggården [Boulder City] zurück. Wenn die Teenager Louise gesagt haben, wer ihre Mutter ermordet hat, wird sie versuchen, Sven zu töten. Wenn sie Erfolg hat, könnte Mia darum bitten, bei einem der Teenager einzuziehen, anstatt bei ihrer Mutter zu leben.

NACHSPIEL

Gib jedem der Teenager jeweils eine Alltagsszene, mit oder ohne Ärger. Die Spieler können sich selbst eine Szene ausdenken oder dich bitten, ihnen eine vorzugeben. Wenn ihr wenig Zeit habt, lass jeden Spieler stattdessen eine kurze Montage aus Momentaufnahmen im Leben seines Teenagers beschreiben. Wenn dies das Ende eures Spiels ist, möchten die Spieler möglicherweise auch etwas über das Leben ihrer Teenager als Erwachsene sagen.

VERÄNDERUNG

Geht im Anschluss an die letzten Szenen gemeinsam die Charakterbögen durch und prüft, ob sich die Teenager in irgendeiner Weise verändert haben. Wenn die Spieler möchten, können sie einen Aspekt ihres Charakters ändern. Die Gruppe kann auch gemeinsam beschließen, ihre Spannungen zu ändern. Lies den Spielern die EP-Fragen (siehe Seite 98) vor. Jede Antwort mit Ja entspricht 1 EP für den jeweiligen Teenager.

NSC UND KREATUREN

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

MIA JÄRNEK [KATE COLLINS]

Mia wird in „Die Hässlichkeit" beschrieben.

SUZANNE KRAPP [SAMANTHA HICKS]

„Oh, heute ist es besonders schön, meint ihr nicht auch?"

Suzanne war in den 70ern ein aufstrebender Tennisstar, musste aber nach einer Verletzung ihre Karriere frühzeitig beenden. Sie traf Sven während eines Krankenhausbesuchs, sie verliebten sich und an ihrem achtzehnten Geburtstag brachte sie ihre Tochter Mia zur Welt. Sven begann sich zu verändern, als er seine Zusammenarbeit mit Elisabeth und Natasha begann, was die Ehe erschütterte. Dies, zusammen mit einigen beruflichen Misserfolgen, führte dazu, dass Suzanne sehr depressiv wurde. Als sie herausfand, dass Michaela Tannenbaum Svens illegale Experimente aufdecken wollte, forderte sie ihren Mann auf, alles zu tun, um in Mias Leben zu bleiben. Sven ermordete Michaela, doch Suzanne hat das Gefühl, dass es ihre Schuld war. Sie erkannte, dass sie nicht mehr mit ihm leben konnte, und zog nach Stockholm. Mia hat ihrer Mutter nie vergeben, die Familie auseinandergerissen

zu haben. Suzannes einziger Traum ist es, wieder Kontakt zu ihrer Tochter zu haben. Sie versucht, optimistisch zu bleiben, und sagt sich, dass alles wieder in Ordnung kommen wird. Manchmal holt sie ihren alten Tennisschläger heraus und sinnt darüber nach, was hätte sein können.

Suzanne ist Mitte dreißig und hat dunkle Haare und Augen. Sie ist neurotisch, hat Schwierigkeiten, zur Ruhe zu kommen, und weint viel. Wenn sie gestresst ist, beginnt sie, ihre ständig wachsenden Müllsammlungen zu sortieren, da ihre Ängste sie davon abhalten, Dinge wegzuwerfen. Was wäre, wenn sie die falsche Entscheidung trifft und etwas Wichtiges verliert?

LOUISE TANNENBAUM [KELLY TANNENBAUM]

Louise wird in „Die Hässlichkeit" beschrieben.

RAGNAR RASK [RUSSELL JONES]

„Halt die Klappe und hör auf, dich zu wehren! Das Heroin erledigt die Mikrochips, die die Regierung in dein Blut gemischt hat."

Ragnar war das ungewollte Kind krimineller Eltern. Während eines Aufenthalts im Jugendgefängnis von Luleå gründete er in jungen Jahren die Dirty Bastards, die schließlich zu einer in Stockholm ansässigen Biker-Gang wurde, die in Drogenhandel, Erpressung, Diebstahl und Betrug verwickelt war. Ragnar war der Anführer der Bande, bis er im Drogenrausch glaubte, gehört zu haben, dass die anderen Mitglieder vorhätten, ihn zu töten, weil er zu alt war. Er schoss sich seinen Weg aus ihrem Clubhaus frei und versteckt sich seitdem auf den Inseln. Er hält Linnea Hall in ihrem eigenen Haus gefangen, während er in Alkohol und Drogen versinkt und durch die Jalousien nach der Polizei und seinen alten Partnern Ausschau hält. Er ist manipulativ, voller Hass und sehr gewalttätig. Das einzige Lebewesen, für das er Liebe empfindet, ist sein Chihuahua, den er Adolf genannt hat, damit niemand denkt, er sei ein Weichei.

Ragnar ist gut zwei Meter groß, trainiert und stark. Er trägt einen Bart, einen Pferdeschwanz und viele Tätowierungen und Piercings. Seine Clubweste legt er nur selten ab. Er ist kurzsichtig und trägt eine Brille mit rundem Rahmen. Er ist mit einer Schrotflinte, einer Pistole und mehreren Messern bewaffnet. Er ist „Paranoid (**CHARME**) 2" sowie „Boshaft und Schießwütig (**KRAFT**) 3".

BILLY AND JANE

„Glaubt nicht, wir hätten keine Angst. Wir wissen, dass wir uns jeden Tag anstecken können, aber noch schlimmer wäre es, nicht nach einer Heilung zu suchen."

Billy und Jane (die in „Aus Fleisch und Blut" beschrieben wird) lebten schon zusammen, bevor die Vagabunden aus Russland flohen. Sie haben eine geschwisterliche Beziehung, in der die kleine Schwester Jane oft impulsive, dumme Entscheidungen trifft, während der große Bruder Billy ruhig bleibt und vorausplant. Sie haben beschlossen, die anderen Vagabunden zu verlassen, um nach einem Heilmittel für den Maschinenkrebs zu suchen. Billy ist gepflegt, trägt Federn auf dem Kopf und ein Ekerö-[Hoover Dam Lodge-]Badehandtuch als Poncho. Sie besitzen beide „Metallische Körper (**KRAFT**) 2".

DIE HYDRA

„Kratz, kratz, kratz, knirsch, klick, klick."

Liv hat die Hydra gebaut, indem sie einen Stahlrahmen mit infiziertem Fleisch überzog, und erschuf so eine tintenfischartige Kreatur, die überall eine schleimige Spur hinterlässt und sich oft mit einer grünen

Plane bedeckt. Sie besitzt ungefähr zehn lange Tentakel und ein schnabelartiges Maul, das klickt und klappert, während sie sich durch Reifen und Metallschrott kaut. Die Hydra ist nicht intelligent, sondern gehorcht lediglich Livs Befehl, den Eingang zum Hephaesteum zu bewachen und Eindringlinge in einem alten Auto einzusperren. Wenn jedoch die Spindel abgeschaltet wird, erwachen in ihr trübe Instinkte, die dazu führen, dass sie nistet und so viel Biomasse wie möglich sammelt, um an Größe zuzunehmen. Die Hydra ist eine „Abscheuliche Monstrosität (KRAFT) 3".

LIV HIMMELSHÖJD [DESTINY SKY], SVEN JÄRNEK [JOHN COLLINS] UND ELISABETH SUNDGREN [ELIZABETH COX]

Die Propheten werden in den vorherigen drei Mysterien der Kampagne beschrieben.

EINSATZTRUPPE THUNDERBOLT

„Die klitzekleine Spinne, hi, hi, zisch, ahhhhrgh … kleine Maus, komm aus dem Haus … Anstieg, zisch, ja bitte …"

Die Einsatztruppe Thunderbolt besteht aus etwa zehn humanoiden Robotern, die mit dem Maschinenkrebs infiziert wurden und seltsame Wucherungen, eitergefüllte Pusteln, fleischige Warzen und froschähnliche Gesichtszüge entwickelten. Einige von ihnen sind Wachbots mit verstärkter Rüstung, doch die meisten sind normale Arbeiterbots. Keiner von ihnen verfügt über eine KI und sie werden von Liv und Elisabeth über die Röntgenspindel kontrolliert. Sobald die Spindel zerstört wird, wiederholen sie unaufhörlich ihre letzten Befehle. Der Krebs führt dazu, dass sie hier und da Wörter von Eindringlingen, aus dem Fernsehen oder den Telefonleitungen aufschnappen und zu verrückten, wirren Monologen zusammenfügen, die sie sehr laut über ihre Lautsprecher abspielen. Vorübergehend können sie die Lautsprecher ausschalten, wenn sie sich leise fortbewegen. Sie sind geschickte Fährtenleser und Jäger. Sie haben den Befehl, Eindringlinge abzuschrecken, die der Evakuierungszone zu nahe kommen. Sie wollen keine unnötige Aufmerksamkeit erregen, indem sie jemanden verletzen, tun dies aber, sollten das Hephaesteum oder die Spindel bedroht werden. Sie sind „Kampfbots (KRAFT) 3" und mit Elektroschockern und Jagdgewehren oder Pistolen mit Ziellasern bewaffnet. In einem Schuppen in der Nähe des Hephaesteums lagern sie zwei Panzerabwehrkanonen und ein schweres Maschinengewehr.

RAVERS

Adam “Kraetyz” Kratz, Alex Roberts, Andreas Hopman, Andreas Nyström, Andreas Stjärnhem, Anthony Perrett, Ben Sutter, Berend Posthumus, Bill Charleroy, Bryan Considine, Christer Malmberg, Danielle DesLauriers, Darren (Sablednah) Douglas, Dave Glennon, David, Stephanie, Rune and Rowan Wilt, Drew “Industrial Scribe” Scarr, Edgardo A. Montes Rosa, Elenath Runciter, Florent Hartmann, Jack Koziol, Jason Chen, Jim McCarthy, Johan Englund, Jonathan “Munch” Keim, Jonathan Hatch, Justus Nordin, KANNIKA, Katsuya Oishi, Kristian Brodin, Krys Kamieniecki, Kurt Blanco, Magnus Stalby, Matt Herrboldt, Maxwell Snider, Michael Arnot, Mike Dymond, Narve Nidhugg, Nicholas Allen, Nora Signér, OliveMan, Paul and Fil Baldowski, Peter Askling, Rachel Prinn, Tine Schwahn, Tor Karlsson

HACKERS

A. Kneipp, A. Persson, Aaron Hedges, Adam “Chili” Stevens, Adam Jackson, Adrian “Eldor” Skowroń, Adrian 'Eokai' Stickels, Adventurific Podcast, Afton Carlson, Ahogle-Bouchet Adonis, AJ Fisher, Alain Manguy, Albert Krathaus, Alessa0, Alessandro Saullo, Alex Hamelin, Alex Larsson, Alex Pepper, Alex Schwegman, Alexander Gent, Alexander Sevastyanov, Alexandra Frögren, Alice Mardan, Allan Tonning, Anders Faxén, Anders Storfot Pettersson, Anders Åberg, André Sunebäck, Andrea Repele, Andreas Carlson, Andreas Glantz, Andres A. Nogueiras Melendez, Andrew “Doc” Cowie, Andrew Fachau, Andrew Girdwood, Andrew Hurley, Andrew Kidwell, Andrew L. McKay, Andrew Nordstrom, Andrew Watkins, Andy A., Andy Butler, Anna “LilTrashPanda” Coulter, Anonymous - no mention, Anthony Castelli, Anthony Foderaro, April and Duncan Kay, Attenberger Josef, August Tómasson, Axel H. Davidsson, Balazar Lightson, Ben 7E, Ben Fabian, Ben Gunderson, Ben Lewis-Evans, Ben McCallum, Ben Snetsinger, Benjamin Hansing, Benjamin Soileau, Beth Hooker, Bill Carter, Bill Starzyk, Black Club Books, blackstep, Blaine Salzman, Bo Ahlgren, Boris Nordenstrom, Bradley Denby, Brandon Metcalf, Brandon Rosiak, Brenda Ward, Brent Disbrow, Bri Wright, Brian A Smith, Brian Douglas, Brian Hagman, Brian Jonigkeit, Brian Madden y Megan Smith, Brian Simkins, Brogan Bailey, Bryan Buschmann, Bryan T McGuire, Bryon Vandiver, C. Storm, C.Niemann, Caitlin Eckert, Callie Tomlinson, Callum Ballantyne, Carl Berglind, Carl Horned, Carl Rigney, Carl Tilstam, Carl-Johan Svensson, Carlos Saldanha, Carsten Damm, Cato Vandrare, Chad Andrew Bale, Charles Richards, Charles Sanders, Charles T. Brown, Charles Wilkins, Charlie Järvinen, Charlie Pugsley, Chris “Rilne” Renard, Chris Brind, Chris Guiney, Chris Matulewicz, Chris Raymond, Chris Richards, Chris Shaffer, Chris Slowinski, Chris Tate, Christian “Effi” Hellinger, Christian Bikle, Christian Trondman, Christopher Betancourt, Christopher Godfrey, Christopher Hamilton, Christopher Ward, Claes Olsson, Claes W Tovetjärn, Claire Collum, Claudia Heinzelmann, Collin Kinderknecht, Coren, Corwyn Alambar, Craig Baker, Craig Gonzalez, Curtis Hong, Curtis Tom, Daen Musick-Slater, d'AGOSTINO Julian, Damian Campeanu, Damian Dhar, Dan Stanley, Daniel Hagan, Daniel L Hughes, Daniel Ley, Daniel Lindwall, Daniel Lundin, Daniel Osser, Daniel Yates, Dante Grangié, DaPortlyJester, Darryll Smith-walker, Darwhin Torres, David Bjorne, David Bullock, David Clowers, David Emery, David Gallo, David Hagman, David Harrison, David Hayes, David Jordan, David Ogea, David Smith, David Voderberg, Davide Ordigoni, Deadenader, Deamos, Dean Harmon, Demetrios Hadjistavropoulos, Devin Redd, Deviprasad C J, Digi-Midget, Dr. Mathis Yannik Gries, Dustin K. Miller, Dustin Snyder, Edwin Keecha, Edwin?, Egil Töllner, elite3d,

Emerson & Phaedra Lindner, Emily Soldal, Eric “Scales” Campbell, Eric Asperin, Eric de Broche des Combes, Eric 'deveric' Moran, Eric M Jackson, Erica “Vulpinfox” Schmitt, Erick Blandin, Erick Christgau, Erik “cutxcut.com” Carlson, Erik “Feron” Castillo, Erik Hall, Erik Lagnebäck, Erik Malm, Erik Sollenberg, Ernesto Eslizogato, Evan Markiewicz, Evan Salce, Evan T Riley, Ewan Weir, Fabian A. Scherschel, Fabian Åhrberg, Fabio Vollono, Familjen Storkamp-Kjellman, Felix Geiringer, Fergus M. Doyle, Finitrevs hand, Florent Botta-Germain, Florian Schwennsen, flyaturtle, Francesco Chirico, The Flying Explosive Monkey, François R, Frank Kovacs, Freddi Toothnail, Frédéri “Volk Kommissar Friedrich” POCHARD, Frederick Ostrander, Fredrik Olsson, Game King, Gary Ahouse, Geoffrey M Allen, Geoffrey Young, George C. Simegiatos, Georgina G. Hargreaves, Gerry mcCabe, Gluon du net, Gordon Milner, Greebo Froghammer, Greg Banks, Gregory Hammond, Gregory Nersesian, Grogmonster, Gunnar Iggmark, Hannes Shen-Lewander, Hans Olof Edblom, Hans-georg Glindemann, Harley Denham, HASBEEN, Héctor R A, Heiko “MadCat” Wagner, Hendrik Klee, Henrik “Grim” Nohrstedt, Henrik Falk, Henrik Lau Eriksson, Henrik Svensson, Hermes Pinto, Herr Professor Doktor Franz D. Copenhaguen, hoang nguyen, Holger Krause, Hunter & James, Ian & Caleb Swanson, Ian Fyfe, Ian Lee, Ignatius Montenegro, Ilja Kromonov, J. Scott Rumptz, J.M. Sunden, Jack Aaron Booth, Jacob Rotschield, Jacob Yohn, Jacquelyn Merrill Ruiz, Jake Lewis-Young, Jakob Collins, James “Malkozaine” Lundberg, James Candalino, James Horne, James Kwan, James 'The Great Old One' Burke, James Turner, James X A Pendry, Jan Sahlin, Jan-Eric Lauble, Jared Van Bussel, Jason “Atomics” Unck, Jason A Carter, Jason Wong, Jean-Michel Trudeau, Jed McClure, Jedi Chevy, Jeffery Lloyd Hutchings, Jeffrey De Vries, Jeffrey Gerretse, Jeremy Albertini, Jeremy Gibson, Jeremy Medicus, Jeremy S. Kuris, Jerome Barth, Jerry Alexandratos, Jesse Cox, Jesse Roberge, Jim “The Destroyer” Bellmore, Jim Braden, jingwei shi, Joan Ahlberg, Jody Kline, Joe McLean, Johan Alsfjärd, Johan Green, Johan Hoflin, Johan Landström, Johan Lundqvist Mattsson, Johan Mihailovici, John “Deadly-Dosage” Dossa, John Dwyer, John Noad, John Rogers, John Wisneski, Jon Huston, Jon Rainey, Jonas Magnuson, Jonas Wagner, Jonatan Oliver Eilertsen, Jonathan “SteelSeraph” Steele, Jonathan Gates, Jonathan Hill, Jonathan Sinn, jonbly, Jonn Nilsson, Jonny Karlsson, Jose A Hernandez Jr, Joseph “wilderjoe” Hancock, Josh Bernhard, Josh Drescher, Josh Kim, Joshua Aronoff, Joshua C Martin, Joshua Moldenhauer, Joshua Ridens, Jrtaco, Jussi Myllyluoma, Kamran Payne, Karamu Phoenix, Karl A. Schmidt, Karl Hössjer, Karl Vollan, Keanon O'Keefe, Keith Hession, Kelly Caudle, Kendall Wood Berry - “ Rig Wolf “ - Quantum Engineer and Hacker, Kenny Svensson, Kenny Tripoli, Kevin Coleson, Kevin P. Harris, Kevin W. Brown, Kim Nordfeldt Thomsen, Konstantin von Portatius, Krister Sundelin, Kristofer Bratt, Kyle “Fiddy” Pinches, Kyle Ayres, Kyle Koster, Lacey Williams, Laina Caylan, Lars Rinde, Lawrence McGillicutty, Leo “The Idiot” Cacciatore, Leopold Goldimire, LI CHIH TSUNG, Liam Foley, Liam Murray, Lincoln R. Eddy, Lisa “Voo” Trott, Llance, Loke BattleMats, Lorenzo Serj Gasparri, Luke 'Mechafox' Giesemann, M Youngquist, M. Sagebrand, Magnus Fredlundh, Marcus Davidsson, Marcus Palm, Marek Holtsch, Maresa Pullman, Marion Kohlmeier, Mark Edwards, Mark Glavin, Marko Soikkeli, Markus Hallström, Markus Jöngren, Markus Malmo Lange, Marlies Krüger, Martin Ellermeier, Martin Harris, Martin Legg, Martin Petchey, Martti Huusko, Mary McMurtrey, Masanori Miyasugi, Mathew Lomas, Mathias Palmberg, Matt Johnston, Matteo Neviani, Matthew “J Wall” Wallace, Matthew “Squato” Waddingham, Matthew Ardill, Matthew M. Morris, Matthew Molumby, Matthew 'Senjak' Goldman, Matthias Weeks, Mattias Wiking, Mattiaz Fredriksson, Max Kielland, Megan Degen, Melyanna, Michael A Jacobs, Michael Armey, Michael Buonagurio, Michael Burns, Michael De Rosa, Michael Flygare, Michael Heimann, Michael Laitinen, Michael

Lawrence, Michael Nachtigal, Michael Ostrokol, Michael Squelch, Michael Watson, Mikael Åkesson, Mikaus, Mike “ztilleto” Ditlevsen, Mike Shema, Millie Lavelle, Mindez, Misha Kononov, Mitch Sprague, Morgan Hedström, Morgan Weeks, Mostly Magnud, Muneera AlMohanadi, Murray H Smith, N. Phillip Cole, Natalie Becker, Nate Wagstaff, Nathan Ladd, Nathan Wintle (Nawi), Neil Van Ess, Nersi Nikakhtar, Nic O'Sullivan, Nick Phisical, Nickolay Tsirkunov, Nicolas Valade, Nicolas Vandamme, Nikolaus A. Bartunek, Nils Feld, Nils-Anders Nøttseter, Nyzl, Ola Özgen Sundin, Oliver Brettschneider, Olle Carlgren, Oskar Boström, ottero, P. Morin, Parker Caeden Wren, Patrick Foster, Patrick Koppy, Patrick 'Winterfuchs' Fittkau, Paul “Anselyn” Snow, Paul D. Ouderkirk, Paul De Wit, Paul Goldenstein, Paul Rossi, Paul S., Paul, Akira, Kaito von Fischer, Pedro(Te), Percyell Smith, Peter “PJDanger” Dean, Peter Allen, Peter Gudt, Peter T. Woodson, Peter Viberg, Pi Fröjd, Pieta Delaney, Pontus Amberg, Pär Dahlgren, Raldanash, RangerRico, Rasmus Wahlman, Rattycat, Rauli Sulanko, Raymond “Nylathotep” Banfield, Redmingum, Reinaldo Villanueva, Reinhold Kling, Renaud Trauchessec, Rene Bariteau, Rhea Shelley, Rianne Goodman, Richard “Vidiian” Greene, Richard Marsland, Richard Schmidbauer, Rick Sylvanus, Rickard Falk, Risnoddlas Grytarbiff, Robert Figueroa, Robert J McElfresh, Robert M Soderquist, Robert 'Robban' Sjödén, Roberta F. J. and Jeffrey A. “DrBluz” Kurland, Rocks Fall: An RPG & Board Game Podcast!, Roman Emin, Ron Dautzenberg, Ronald Martin, Ronald Siefkas, Ronald Wanders, Ross A. Isaacs, Ross Ramsay, Ryall Cowling, Ryan Bell, Ryan Block, Ryan Carter, Ryan Chua, Ryan Dukacz, Ryan Idryo, Ryan Rossi, Ryan Seguin, Ryan Thornton (Physics), S. Alan Coffman, Sam Curry, Sam Howell, Sam Stewart, Samuel Kerekes, Samuel Marius Kurland, Sandor & Edit, Saty, Scott Bates, Scott Dell'Osso, Scott E Falk, Scott Spieker, Sean Anderson, Sean Martin, Sean Wilcox, Sebastian Reichert, Sébastien Hauguel, Selma Engvall, Servo, Shaun Jenkins, Shawn P, Signor 8-Balls and the Cookie Butter Funkdown, Simon Bachmann, Simon Cotterill, Simon Powell, Simon Sedgwick, Simon Wictorsson, Simon Wiippola, Simon Vindevåg, Simone Colombo, Spencer Davis, Spencer Wankier, Stefan Kjellum, Steffen SMYR Meyer, Steph MHC, Stephan Hageboeck, Stephen D. Rynerson, Steve Flores, Steven W. Collins, Sutter Cane, Tempus Fidget, Terrence Gartland, Terry L Pike, The Freelancing Roleplayer, The McClowry Family, the Rubicon project, The Salmon Arm Gang, The spike, Thimo Wilke, Thomas Bender, Thomas Parros, Thorsten Bonsch, Thorsten Wolk, Thunderbuild, Tim Hippmann, Tim Reynolds, Timofei Ulyanov, Tobias Schulte-Krumpen, Todd Stephens, Tom Louis, Tomas Fredriksson, Tommy “Feliquin” Heinig, Tor Viktorsson, Torben Schmidt, Torgny Hylén, Travis Callan, Travis Campbell, Travis Freeman, Travis Spencer, Trenton Wynter Brown, Troels Frostholm Søe-Larsen, Troy Warrington, TSJ, Txerren, Tyler Brunette, Ulf Drakmark, Ulf Persson, Uli Böhme, W. L. Munn, Wade Yorke, waelcyrge, Veronica Acosta-Negroni, Wertlingen, Wilder Heath, Vitas Varnas, vyo, Xavier Brinon, Zach “Two Baskets” Tartell, Zach M, Zach Thompson, Zayne Derden, Zbigniew Dubejko, Zorlun, Örjan Zetterquist, Øyvind Wiestad

THINGS FROM THE FLOOD

CHARAKTERBOGEN

ATTRIBUTE	
HERZ	☐
KÖRPER	☐
TECHNIK	☐
VERSTAND	☐

FERTIGKEITEN	
ANFÜHREN (Herz)	☐
CHARME (Herz)	☐
KONTAKT (Herz)	☐
BEWEGEN (Körper)	☐
KRAFT (Körper)	☐
SCHLEICHEN (Körper)	☐
PROGRAMMIEREN (Technik)	☐
RECHNEN (Technik)	☐
TÜFTELN (Technik)	☐
BEGREIFEN (Verstand)	☐
EINFÜHLEN (Verstand)	☐
UNTERSUCHEN (Verstand)	☐

ERFAHRUNG
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

NAME:	ARCHETYP:
ALTER:	LIEBLINGSLIED:
MOTIVATION:	ANKER:
PROBLEM:	
SCHANDE: ☐	
BESCHREIBUNG:	

BEZIEHUNGEN
TEENAGER 1:
TEENAGER 2:
TEENAGER 3:
TEENAGER 4:
SPANNUNG:
NSC 1:
NSC 2:

GEGENSTÄNDE	BONUS
IKONISCHER GEGENSTAND	+2
	☐
	☐
	☐
	☐

NOTIZEN

ZUSTÄNDE	
Aufgebracht	☐
Verängstigt	☐
Erschöpft	☐
Verletzt	☐
Gebrochen	☐

NARBEN	GENUTZT
NARBE 1:	☐
NARBE 2:	☐
NARBE 3:	☐
NARBE 4:	☐
NARBE 5:	☐

INDEX

A

Adelsö 34
AEP 46
Albrechtsson, Hans 34
Alltag 85
Alta Quadraped-Kampfbot 17, 31
Alter 60
Alternative 90er 16
Amerikanische Loop, der 45
Anführen 76
Anker 63
Archetypen 49
Area 51 45
Ärger 68
Asche in der Ewigkeit 186
Attribute 60
Aufhänger 63, 110

B

Bedrohungsstufe 65
Begreifen 79
Berggården-Sekundarschule 31
Bewegen 78
Beziehungen 63
Bona-Kühlturm 34
Boulder City 41, 44
Boulder City High School 44
Boulder Pride 44
Boulder Theater, Das 44

C

Charme 76
College von Südnevada 44
Countdown 92

D

DARPA 16, 37
Deep Truth 47

E

Effekte kaufen 72
Einfühlen 80
Einsamer Wolf 50
Einzelszenen 87
Erfahrung 65, 97
Erfahrungspunkte (EP) 65, 97
Evakuierungszone/Evak 17, 31, 98

F

Färentuna 31
Färingsö 31
Feminismus 27
Fertigkeiten 60, 76
Flanagan, Curt 47
Fleisch und Stahl, Aus 134
FOA 34

G

Gegenstände 61, 98
Gemeinsam Geschichten erzählen 116
Großer Ärger 75
Gruppenszenen 87

H

Hacker 51
Hässlichkeit, Die 152
Haus am Schwarzen See 32
Heilen von Narben 97
Helfen 74
Herz 60
Hinweis 91
Hoover-Damm, der 44
Hoover-Damm-Katastrophe, die 18, 44
Horror 103
Hovgården 34

I

Ikonischer Gegenstand 61
In Memoriam 96
Iwasaka 16

K

Kampagnen 99
Kampagnenspiel 110
Katastrophe 93
Kleeblatt-Einrichtung 33
Komplikationen 74
Konfrontation, die 94
Kontakt 77
Körper 60
Kraft 78
Krafta 18, 34
Krafta-Debakel 19
Kriege 39
Kungsberga 31

L

Lake Mead 44
Las Vegas 44
Leitgedanken des Spiels 9
Lilla Stenby 34
Loop, der 16, 35
Loop-Störung 20

M

Magnetrineffekt 16
Magnetrinschiffe 17
Mälarinseln 27
Mälar-Leck 17
Maschinenkrebs 18
McCormack, Kenneth 46
Militär-Forschungsposten 14 34
Misslungene Würfe 72
Motivation 61
Munsö 33
Musik 27
Mysterien 8
Mysterienlandschaft 10, 108
Mysterium, das 82

N

Nachspiel 95
Name 65
Narben 64
New Age 27
Nichtspielercharaktere 9, 72
NSC 9, 72, 98

P

Paradise Ranch 46
Partylöwe 52
Phantom, Jessica 47
Phasen der Mysterien 88
Polnaya-Nation 19
Polverschiebung, die 21
Problem 61
Programmieren 78
Propheten der Pandora 130

R

Rammerdahl, Elizabeth 20
Raver 53
Rechnen 79
Reisende 168
Rembranius, Louise 35
Riksenergi 16, 34
Roboter und Ragnarök 112
Rocker 54

S

Sätra 34
Schande 61
Schauplatz 91
Schleichen 78
Schrauber 55
Schwarzseeinsel 31
Schweden 22
SL 9
Snob 56
Sockarby-Steinbruch 32
Spannungen 66
Spielleiterin 9
Sportskanone 57
Stenhamra 32
Strapazieren von Würfen 73
Straßenkind 58
Sucher 59
Svartsjölandet 31
Svartsjölandet-Gefängnis 33

T

Technik 60
Teenager 48
Teenager in Amerika 40
Tod 64, 95
Tüfteln 79
TV in den USA 40
TV in Sweden 26

U

Untersuchen 81
US-Loop, der 45

V

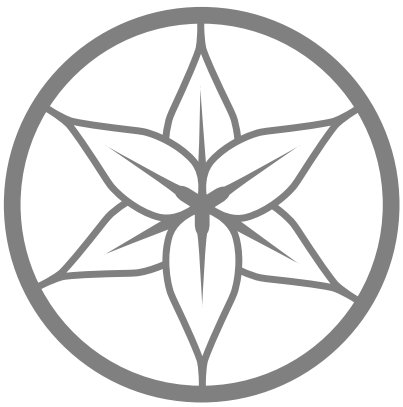
„Valley of Fire“-Nationalpark 45
Veränderung 96
Verstand 60

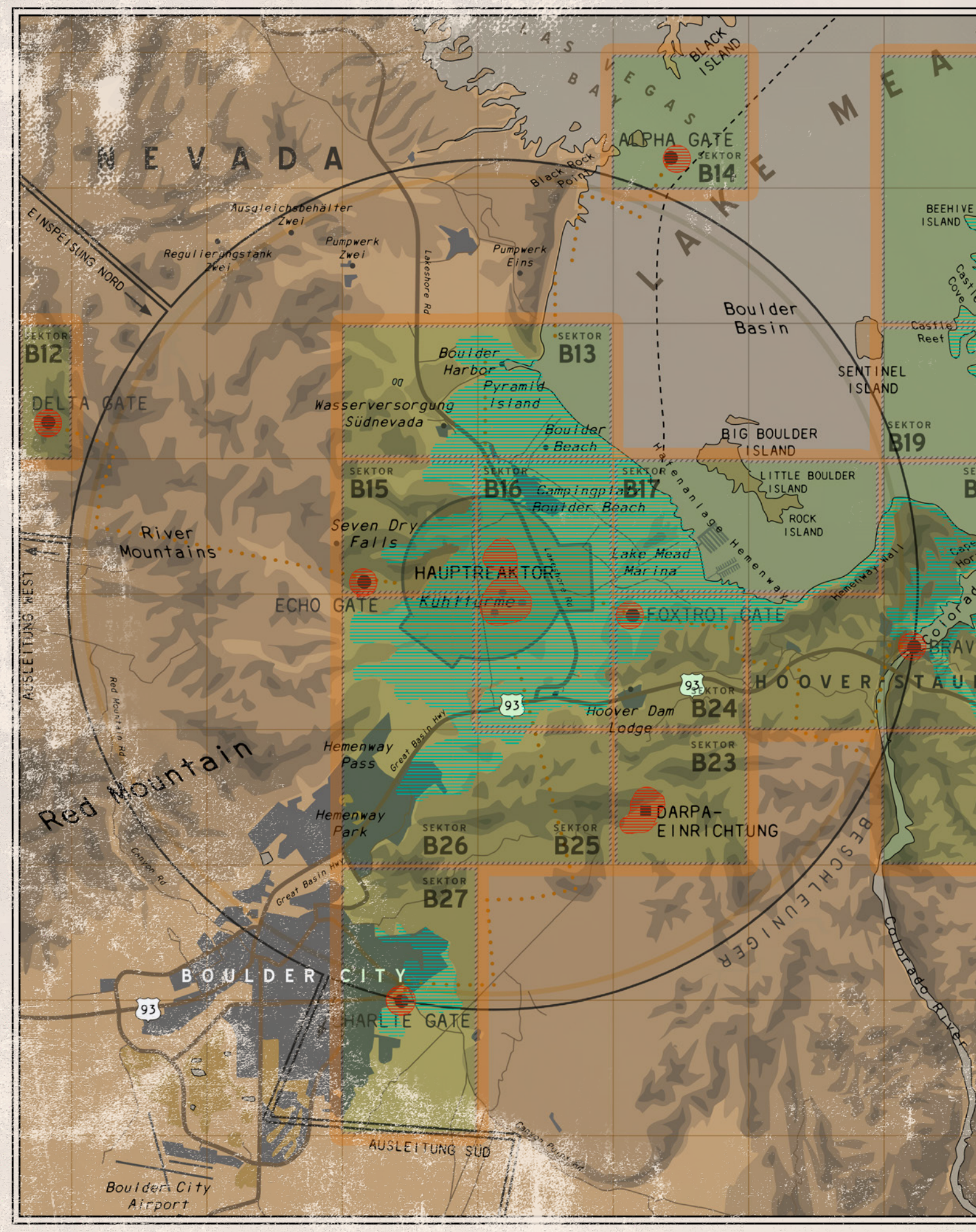
W

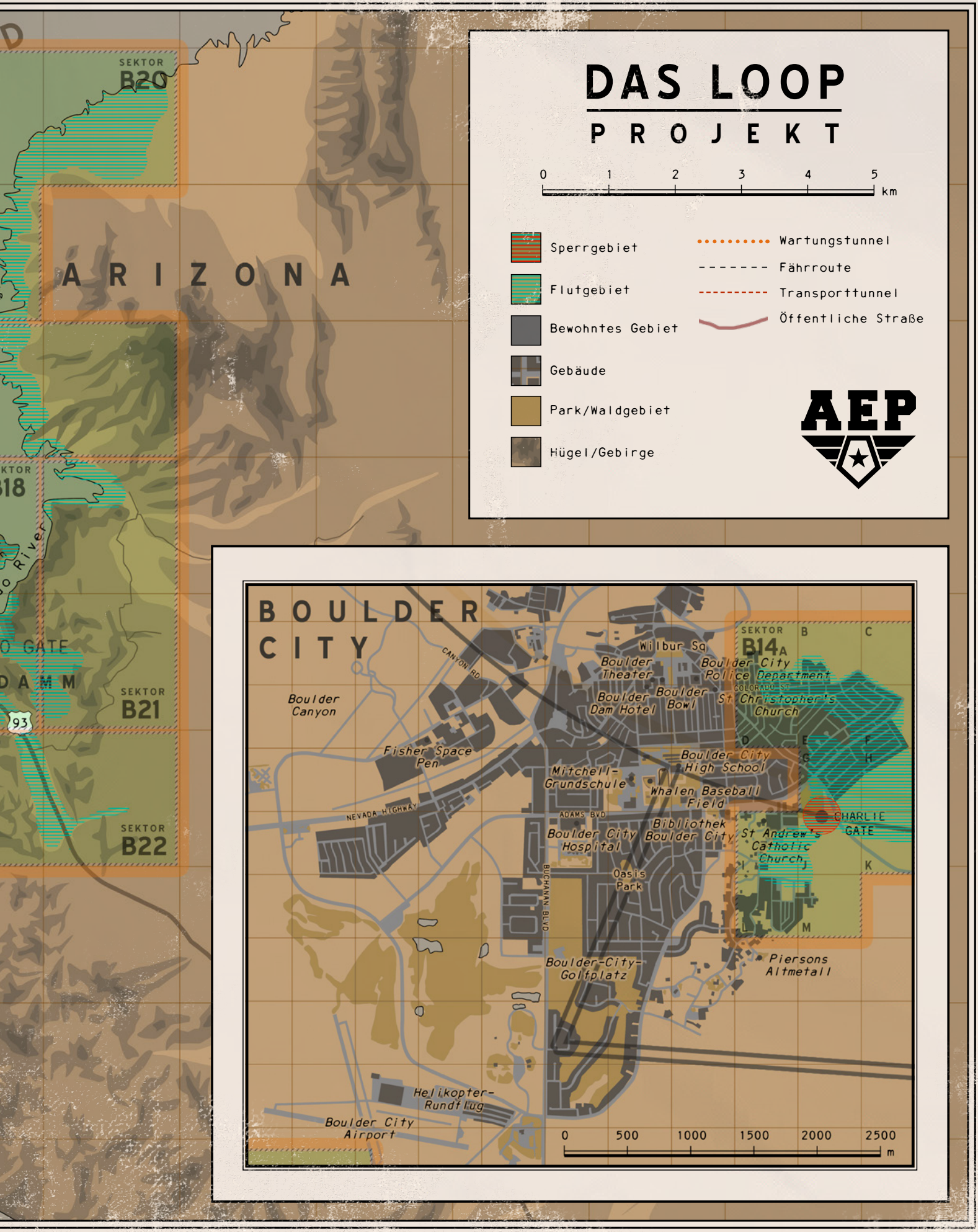
Wahrheit, hinter dem Mysterium 84
Wendepunkt, der 94
Würfel 9
Würfelwurf 70
Wüstenzone, die 46

Z

Zuerst Fakten, Bewegung 47
Zustände 64, 70




LAS VEGAS BAY
LAKE MEAD
NEVADA
BLACK ISLAND
ALPHA GATE
SEKTOR B14
Black Rock Point
Ausgleichsbehälter Zwei
Regulierungstank Zwei
Pumpwerk Zwei
Pumpwerk Eins
Lakeshore Rd
EINSPEISUNG NORD
BEEHIVE ISLAND
Boulder Basin
Castle Reef
SEKTOR B12
DELTA GATE
SEKTOR B13
Boulder Harbor
Pyramid Island
Wasserversorgung Südnevada
Boulder Beach
SENTINEL ISLAND
BIG BOULDER ISLAND
SEKTOR B19
SEKTOR B15
SEKTOR B16
SEKTOR B17
Campingplatz Boulder Beach
LITTLE BOULDER ISLAND
ROCK ISLAND
Hafenanlage Hemenway
River Mountains
Seven Dry Falls
HAUPTREAKTOR
Kühltürme
Lake Mead Marina
Hemenway Wall
ECHO GATE
FOXTROT GATE
AUSLEITUNG WEST
Red Mountain Rd
Red Mountain
93
SEKTOR B24
HOOVER STAU
Hoover Dam Lodge
Hemenway Pass
Great Basin Hwy
SEKTOR B23
Hemenway Park
DARPA-EINRICHTUNG
SEKTOR B26
SEKTOR B25
BESCHLEUNIGER
Canyon Rd
SEKTOR B27
BOULDER CITY
CHARLIE GATE
Colorado River
AUSLEITUNG SÜD
Canyon Point Rd
Boulder City Airport


DAS LOOP
PROJEKT
0 1 2 3 4 5 km
Sperrgebiet
Flutgebiet
Bewohntes Gebiet
Gebäude
Park/Waldgebiet
Hügel/Gebirge
Wartungstunnel
Fährroute
Transporttunnel
Öffentliche Straße
AEP
ARIZONA
SEKTOR B20
SEKTOR B21
SEKTOR B22
DAMM
93
BOULDER CITY
Boulder Canyon
Fisher Space Pen
Mitchell-Grundschule
NEVADA HIGHWAY
CANYON RD
Wilbur Sq
Boulder Theater
Boulder Dam Hotel
Boulder Bowl
Boulder City Police Department
St Christopher's Church
Boulder City High School
Whalen Baseball Field
ADAMS BVD
Bibliothek Boulder City
Boulder City Hospital
St Andrew's Catholic Church
CHARLIE GATE
Oasis Park
BUCHANAN BLVD
Boulder-City-Golfplatz
Piersons Altmetall
Helikopter-Rundflug
Boulder City Airport
SEKTOR B14A
0 500 1000 1500 2000 2500 m

Irgendwo da draußen, jenseits der Absperrungen, jenseits der Felder und Sümpfe, streiften verlorene Maschinen wie streunende Hunde durch die Gegend. Ungeduldig gingen sie umher, ruhelos im frischen Wind, der durch das Land wehte. Sie witterten etwas in der Luft, etwas Unbekanntes.

Willkommen zurück in der Welt des Loops! Die Dinge haben sich verändert. Simon Stålenhags Bilder, in denen die schwedische Vorstadt der 1980er von fantastischen Maschinen und seltsamen Tieren bevölkert ist, sorgten weltweit für Begeisterung. Mit dem preisgekrönten Rollenspiel *Tales from the Loop* konnte man diese erstaunliche Welt hautnah erleben. Jetzt habt ihr die Möglichkeit, mit dieser eigenständigen Fortsetzung, welche die Geschichte bis in die 90er Jahre weiterspinnt, zum Loop zurückzukehren! Aber seid gewarnt – dieses Mal könnt ihr sterben …

Was dieses Buch bietet:

- **Taucht tiefer ein in die Geheimnisse des Loops und erkundet die beiden Haupt-Settings, in denen mittlerweile die 90er angebrochen sind: die Mälarinseln in Schweden und Boulder City, Nevada, in den USA.**
- **Neue Regeln für Narben und Tod – die Einsätze sind dieses Mal höher und die Risiken größer.**
- **Erforscht Mysterien und überwindet Herausforderungen mit schnellen und effektiven Regeln, die auf den Spielmechanismen von *Mutant: Jahr Null* basieren.**
- **Spielt vier vollständigen Szenarien, die zusammengenommen die Kampagne „Propheten von Pandora" bilden.**

„Tales from the Loop *versetzt einen direkt in* Stranger Things *und* E.T."
THE VERGE

„Eine wundersame Reise in eine Zeit, die es nur in unserer Vorstellungskraft gegeben hat und die sich dennoch unglaublich vertraut anfühlt."
io9

ENNIES
The Gen Con EN World RPG Awards
GOLD 2017

***Tales from the Loop* gewann bei den ENnie Awards 2017 Gold in fünf Kategorien:**

- **Bestes Spiel**
- **Bestes Setting**
- **Bestes Innen-Artwork**
- **Beste Autorenleistung**
- **Produkt des Jahres**

FREE LEAGUE
MÖDIPHIÜS ENTERTAINMENT

ULISSES SPIELE

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

Artikelnummer: US88009PDF