

## **Die Saat am Ende der Welt**

Dies ist kein ausgearbeitetes Szenario. Es handelt sich um die Notizen und Stichworte, mit denen Mháire das Abenteuer nach einem Brainstorming mit Nico geleitet hat – ergänzt im Nachhinein um die Ideen, die ihr während der Session kamen.

### **Zusammenfassung des Plots:**

1963 errichtet ein exzentrischer Millionär (Gerhard Connerson) eine Art Forschungs-Station in Grönland. Ein Archiv, in dem seltene Tier- und Pflanzenarten gesammelt und eingefroren werden sollen. Er baut diese Anlage um eine fremdartige Pflanze herum, die jedoch mit der Zeit immer kleiner wird. Unter der Anlage findet er zudem eine Höhle mit Spuren einer lange vergessenen Zivilisation. Das Abenteuer beginnt, als er ein Team von Spezialisten einlädt, das die Pflanze und die Höhle untersuchen, bzw über die Arche berichten soll.

Mit der Zeit wird klar, dass die Pflanze mit ihren Sporen Connerson beeinflusst hat, damit er die Anlage um sie herum baut. Außerdem gibt sie dem einflussreichen Mann (und vielen anderen Menschen) ein, wie er das Ökosystem der Erde verändern soll. Dies soll eine Invasion der Alien-Pflanzen vorbereiten. Die Pflanze ist nämlich im Jahr 2035 auf der Erde gelandet und reist rückwärts durch die Zeit. Vor 10.000 Jahren war sie gewaltig und wurde von der mysteriösen Zivilisation unter dem Eis als Gottwald angebetet. Sie dort erzeugte aber auch eine Abwehrreaktion, so dass ein mystisches Wächterwesen gerufen wurde, das die Pflanze vernichten sollte. Dies gelang nicht, aber das Wesen wird weiter alle Diener der Pflanze töten, wenn es die Gelegenheit hat. Zu Beginn des Abenteuers ist dieses Monster in den Eistunneln unter der Anlage eingeschlossen, wird aber von den Charakteren oder NSCs befreit, was den Horror-Aspekt des Abenteuers einleitet.

Das Ziel der Pflanze ist es, das Klima auf der Erde über Jahrzehnte zu verändern. Dieses Ziel hat sie im Grund bereits erreicht. Connersons Ziel ist unbewusst das gleiche, denn er wird von der Pflanze kontrolliert.

Das Ziel des Monsters aus dem Eis ist der Tod aller Diener der Pflanze.

Das Ziel der Charaktere wird es sein, mit dem Leben davonzukommen. Sie könnten aber auch versuchen, die Pflanze zu vernichten. Da diese sich rückwärts durch die Zeit bewegt, ist das nicht so einfach (s.u.). Es kann aber eine Möglichkeit geben, auch wenn die mit einem Paradoxon einher geht (die Pflanze war dann in der Vergangenheit nicht mehr da, wieso entstand dann die Anlage? Warum sind die Charaktere hier?). Ein noch größerer Mindfuck entsteht, wenn die Handlungen der Charaktere in den 2030ern so gedeutet werden, dass sie an der ganzen Sache schuld sind (s.u.).

### **Zum Konzept:**

Das Szenario ist so aufgebaut, dass es von zwei Gruppen in zwei Epochen gespielt werden kann. 1963 und 2035, wenn die Pflanze ankommt und beginnt, rückwärts durch die Zeit zu wachsen.

Das muss natürlich so nicht umgesetzt werden. Folgende Möglichkeiten gibt es:

- Das Abenteuer spielt einfach 1965 und endet hierauch.
- Das Abenteuer spielt 2035 und die Elemente von 1965 können ganz oder teilweise dort übernommen werden.

- Das Abenteuer spielt linear in 2 Etappen mit 2 Gruppen von Charakteren bei gleichen oder wechselnden Spielenden. Dann erleben die 60er-Jahre-Charaktere den Einfluss der späteren Figuren nur sehr vage, aber mit Absprachen ist das wie im Let's Play möglich.
- Die Spielenden spielen je 2 Figuren in den 60ern und 2030ern und es wird an passenden Stellen zwischen den Epochen hin und her gesprungen. Das ist natürlich SEHR fordernd für die SL, damit alles am Ende zusammenpasst.

## **Teil 1: 1963**

### **Die nötigen Infos, die die SCs herausfinden sollen:**

Info 1: Alien-Pflanze (APF) als Vorhut einer Invasion aus dem All. Landet 2035 auf der Erde im Ewigen Eis von Grönland.

Info 2: APF stellt fest, dass es zu kalt für ihre Spezies ist. Klimawandel muss in der Vergangenheit herbeigeführt werden.

Info 3: Fähigkeit von APF 1: Frei entscheiden, in welche Richtung sie durch den Zeitstrahl reist.

APF wächst also rückwärts durch die Zeit

Info 3a: ... und ist somit vor 10.000 Jahren gigantisch. Wird von mysteriösen Ureinwohnern gefürchtet, verehrt, irgendwie in Totems verewigt.

Info 4: Fähigkeit von APF 2: Sporen aussenden, um Leute subtil zu manipulieren.

Info 5: APF-Sporen verändernd das Handeln subtil und gehen mit Alpträumen vom schrecklichen Heimatplaneten von APF einher, der bereits gesäubert wurde. Bzw. Bilder von fremdartigen Wesen, die den Sporen und Tentakeln von APF zum Opfer fallen.

Info 6: Die Sporen erreichten mehrere Menschen auf der ganzen Welt. U.a. Gerhard Connerson, den berühmten Milliardär/Visionär, der sich für den Schutz des Planeten einsetzt. Sie locken ihn zur Absturzstelle der APF.

Info 7: ...wo Connerson die APF entdeckt und sie als extrem seltene Pflanze erkennt, die es zu schützen gilt. Er baut seine Archenstation, in der er bedrohte Tierarten und Pflanzen auf der ganzen Welt sammelt, um sie nach deren Aussterben klonen zu können (oder so).

Info 8: Connerson befolgt aber auch die subtilen Befehle (die von Alpträumen begleitet werden), um den Klimawandel voranzutreiben. Er selbst ahnt davon nichts, aber investigative Journalisten finden bald heraus, dass seine Projekte schädlich sind.

Info 9: Connerson macht sich Sorgen, weil sein seltener Fund offenbar jedes Jahr weiter zusammenschrumpft.

Info 10: Connerson ist Umweltschützer, Millionär, Erfinder, Philanthrop, der im ewigen Eis eine Arche zum Erhalt der Natur baut, sich als Genie feiert und die Charaktere angestellt oder eingeladen hat

Info 11: Die frühzeitlichen Bewohner dieser Region hatten ein Wächterwesen beschworen, das die Welt vor APF schützen sollte. Es wurde aber irgendwann in den Eishöhlen unter der Arche verschüttet. Connersons Bauarbeiten legen unbeabsichtigt den Zugang frei. Sie finden dort seltsame Relikte, aber NOCH nicht den Wächter.

Info 12: Es ist offenbar nicht ohne weiteres möglich, die APF zu beschädigen oder zu manipulieren (weil sie in der falschen Richtung durch die Zeit reist). Sie verstoffwechselt rückwärts, wie ein Biologe (NSC) feststellen kann. Wenn jemand versucht, ihm zu schaden: Profane Abwehr durch Tentakel, durch Sporen und sporenbesessene Helfer. Dann: Temporale Anomalie und zurücksetzen des Angreifers.

Info 13: NSC berichten von seltsamen Erscheinungen rings um die APF. Ihre temporale Anomalie erzeugt „Schatten“ aus ihrer eigenen Vergangenheit, der Zukunft der SCs: Es erscheinen Menschen und andere Wesen wie Geisterbilder, die kurz etwas sagen, tun, wieder verschwinden.

### **Nötige Charaktere:**

-Botanikerin – Soll herausfinden, was mit der Pflanze nicht stimmt. Oder/Und: Höhlenforscher/Archäologe: Soll die Höhlen und die seltsamen Funde anschauen.

„Du bist vom Assistenten von Gerhard Connerson, „Mike“, angeworben worden. Du sollst in der Station „Arche“ in Grönland einen seltenen botanischen Fund begutachten. Mike hat angedeutet, dass sich Connerson Sorgen um die Pflanze macht, die als die einzige/letzte ihrer Art gilt und offenbar kränkt. Du hast einen Bericht von einer Biologin namens Dr. Evelyn Greene bekommen, der aber nahezu gänzlich geschwärzt ist – offenbar bestehen große Sicherheitsorgen – und worin vor allem steht, dass die Pflanze bislang nicht korrekt eingeordnet werden konnte, es nahezu unmöglich ist, Proben zu nehmen, und alle Metabolismusdaten keinen Sinn ergeben.“

-Journalistin – soll über die Arche berichten und Connersons Ruhm mehren. Hat sich den Job aber ermöglicht, hat Infos über Klimaschädliche Projekte des vermeintlichen Wohltäters. Bio von Connerson nötig im Briefing. Hat evtl Sporenprobe dabei, die ihm zugespielt wurde.

„Connerson gilt als Wirrkopf und Umweltschützer und sein Assistent Mike, über den der Kontakt zustande gekommen ist, will über dich den Ruf als Wohltäter und Freund der Umwelt zementieren und hat dich deswegen gerade zur Arche eingeladen, dem größten Projekt zum Schutz bedrohter Spezies (vor allem Pflanzen, kurioserweise). Du hast allerdings die letzten Jahre schon neben anderen Projekten immer mal wieder zu Connerson recherchiert und auch jetzt deine Quellen wieder bemüht. Der Mann ist weit weniger wirt, als sein Lebensstil es annehmen lassen. Geschickte Taktik an der Börse, das Einkaufen in Waffengeschäfte und Ölfelder sollen mit zu seinem Vermögen beigetragen haben, auch wenn dazu wenig Fakten zu finden sind. Viele Leute hören verdächtig schnell auf zu reden, wenn es um Connerson geht. Aber vielleicht ist er ja auch wirklich nur ein Exzentriker, der der Natur und der Menschheit helfen will?“

-Mitarbeiter der Station/Abenteurer – holt die anderen Chars ab und ist relativ neu bei Connerson angestellt.

„Du bist vor zwei Wochen in der Arche eingetroffen, als Sicherheitsmann und weil mehrere der Wissenschaftler und Verwalter sich Sorgen machen – angeblich haben Leute Eisbären draußen gesehen, obwohl die eigentlich nicht so weit weg von der Küste unterwegs sind. Die Station liegt autark an einem Berghang zu Füßen des Gletscherpanzers von Grönland, ihren Strom bezieht sie aus Diesel-Generatoren. Der Sprit dafür muss, wie alles andere, per Hundeschlitten oder wenn das Wetter es zulässt Hubschrauber hertransportiert werden. Unter den geodätischen Kuppeln finden sich Labore, Wohnbereiche und tiefer in den Fels

hinein gearbeitet die riesigen Lagerhallen für Samen und Föten. Bei dem Ausbau sind die Leute hier auch auf Höhlen gestoßen. Das – und dass sie dort offenbar etwas Spannendes gefunden haben, dich lässt man da nicht ran – und gerüchteweise die Sorge um eines der seltenen Forschungsobjekte hier (eine Pflanze ... mehr weißt du auch nicht, aber wichtig ist das Ding wohl) hat den Geldgeber hergelockt. Er soll mit Hubschrauber eintreffen und weitere Gäste mitbringen, die ganze Station ist aufgereggt. Das erklärt vielleicht, warum manche behaupten, immer wieder Dinge aus dem Augenwinkel zu sehen, wie Schatten, die nicht da sein sollten. Oder starkes Déjà vu erleben. Zugegeben, ein zwei Mal hast du auch eine Bewegung gerade eben am Rande des Blickfelds gesehen, wo dann beim genauen Hinsehen nichts war. Aber die Nerven sind halt nicht für so eine eintönige Welt wie die da draußen geschaffen und hier ist schon nix. Auch keine Eisbären. Immerhin wirst du gut bezahlt, selbst wenn es nichts zu schießen gibt.“

### **Einleitung und Briefing für alle:**

- Wir spielen im frühen September 1963. Das heißt: Adenauer regiert in Deutschland, John F. Kennedy in den USA, im Sommer hat seine „Ich bin ein Berliner“-Rede die Welt begeistert. Im Süden der USA brodet der Hass und Widerstand gegen die Desegregation. Europa beginnt, sich in der Europäischen Wirtschafts-Gemeinschaft zusammenzuschließen (auch wenn es gerade ein Veto gegen das UK gab). Weltweit werden Verträge unterzeichnet, um Atomwaffentests zu begrenzen, der Iran gesteht Frauen mehr Rechte zu – es geht der Welt gar nicht so schlecht. Rockmusik beginnt, die Radiowellen zu besetzen (die Beatles arbeiten an Songs, die die USA erobern sollen, die Stones sind frisch gegründet), die Mittelschicht der westlichen Welt kann sich Autos, technische Spielereien und Urlaub leisten, die Röcke werden kürzer und die Moral entspannter. Die Wissenschaft macht riesige Schritte, vor einem Jahr gab es einen Nobelpreis für die Entdeckung der Struktur der DNS und mit Juri Gagarin hat vor zwei Jahren das erste Mal ein Mensch die Erde im All umkreist! Auch die USA zieht nach, aber jetzt hatten die Russen mit Walentina Tereschkowa sogar eine Frau im All. Wohin das alles noch führen wird? Kennedy hat sogar versprochen, einen Menschen zum Mond zu schicken!
- Gerhard Connerson ist ein Multimillionär, dessen Geldquellen neben einem dicken Erbe im Verborgenen liegen und der für seinen exzentrischen Lebensstil bekannt ist. Er wird zuweilen auch als Spinner dafür belächelt, dass er Kampagnen für Umweltschutz und persönliche Verantwortung finanziert – gegen Müll und Verschwendung und über den Schutz seltener Arten. Eine seiner neuesten Ideen (zum Geld-Wegwerfen, wie manche sagen) ist eine Arche, die im ewigen Eis von Grönland bedrohte Spezies als Samen und Föten eingefroren bewahren und als Forschungszentrum dienen soll.
- Die Charaktere werden aus o.g. Gründen von Connerson zur Arche eingeladen. Sie erhalten Info 10 und je nachdem Info 9. Teile von Info 11
- Der Journalist hat Schriftstücke, die auf Info 8 hinweisen.

## **NSCs:**

- Gerhard Connerson: Mischung aus Gerd Fröbe und Sean Connery. Gibt sich wie 60s Tony Stark, hat aber Dreck am Stecken, den er gar nicht wahrnimmt. Hält sich für Retter der Menschheit, Visionär. Feigling.
- Security und Wissenschaftler von Connerson + je ein „Gesicht“ dazu. Mike und Dr. Greene.
- Eisbärenmonster aus Höhle. Siehe das Viech aus der Serie „The Terror“.

## **SZENEN 1963**

- Anreise, Treffen der Charaktere, Stimmung.
- Beschreibung der Anlage: Die Station liegt autark an einem Berghang zu Füßen des Gletscherpanzers von Grönland, ihren Strom bezieht sie aus Diesel-Generatoren. Der Sprit dafür muss, wie alles andere, per Hundeschlitten oder wenn das Wetter es zulässt Hubschrauber hertransportiert werden. Unter den geodätischen Kuppeln finden sich Labore, Wohnbereiche und tiefer in den Fels hinein gearbeitet die riesigen Lagerhallen für Samen und Föten.
- Connerson führt die SCs durch die Anlage und erzählt, was er hier im Norden gefunden hat und warum er die Anlage hier gebaut hat (Info 7).
- Er zeigt eine Art Imagefilm und nimmt mit den SCs Zeitkapsel-Tonbandaufnahmen auf, die die spätere Gruppe finden kann.
- Connerson will, dass die SCs die APF untersuchen.
- Jemand erzählt von den verzerrten Schatten und fernen Schreien um die APF (Info 13)
- Connerson zeigt ihnen die Höhlen und den abgesperrten Zugang dazu bzw die gefundenen Relikte und will, dass die SCs sich auch das ansehen.
- Erkenntnis: Info 12 teilweise bei Untersuchung von APF. Je nachdem auch vage Hinweise auf Info 3 und 3a.
- SCs untersuchen Höhle unter der Anlage. Die SCs können mehr Relikte der Ureinwohner finden und Hinweise darauf, dass APF vor 10.000 Jahren so groß wie ein Berg war (Info 3a). Das Mythos-Wesen, das die Natives als Wächter über die Pflanze eingeschlossen haben wird entdeckt und kann sich befreien (durch Timing oder durch irgendwas, was SCs oder NSCs tun, evtl reagiert es auf Sporenprobe in Tasche des Journalisten).
- Nachts: Connerson erzählt von seinen Alpträumen und Visionen (Info 6)
- Mythoswesen greift an, Todesopfer unter NSCs. Connerson verlangt unbedingte Verteidigung der APF
- Verbarrikadieren? Gegenangriff?
- SCs finden in Unterlagen von Connerson Hinweise/Beweise für schädliche Projekte.
- Die Schatten erscheinen und machen sich an der APF zu schaffen. Verzerrte Stimmen sind zu hören, die kaum zu verstehen sind. Die Schatten verschwinden wieder, tauchen aber überall in der Anlage auf. Figuren aus der 2035-Gruppe können beschrieben werden.
- Ein SC kommt mit den Sporen in Kontakt (Hat Connerson sie aufbewahrt? Wurde dem Journalisten ein Reagenzglas zugeschickt? Zerbirst dieses, weil sich jemand vor den Schatten erschreckt?) und erhält Visionen. Die SCs können feststellen, dass Betroffene gegen ihre Absichten handeln und erahnen, dass es mit Monstern aus dem All zu tun hat. (Info 5) (Info 4)
- Optional: Es gibt eine technobabbelige Untersuchung der Pflanze, die irgendwas mit Chronos-Partikeln ergibt und zeigt, dass sie eine Zeitanomalie ist (Teile von Info 3).

Die Infos 1-3 müssen die SCs wohl erschließen, es reicht aber, wenn das vage bleibt und Gruppe 2 das alles herausfindet. Dass die Pflanze rückwärts durch die Zeit wächst und dass sie Connerson beeinflusst, sollte aber klar werden. Idealerweise auch, dass sie von einem anderen Planeten stammt.

## **ESKALATION UND ENDE**

Konflikt 1 entsteht indem die SCs Connerson mit seinen Taten konfrontiert. Vor allem wenn die meisten seiner Angestellten bereits tot sind.

Konflikt 2 tritt auf jeden Fall ein: Das Monster will die APF vernichten und jene töten, die mit den Sporen in Kontakt kamen. Es merkt irgendwann, dass es die APF nicht verletzen kann bzw. versucht es und scheitert. Danach jagt es die Menschen, die APF dienen.

Connerson sperrt sich mit den SCs in den zentralen APF-Raum ein, um den die Anlage gebaut ist. Ausgehen kann es auf folgende Weise:

- a) Die SCs sterben
- b) Die SCs entkommen mit dem Hubschrauber oder ins ewige Eis und Connerson stirbt
- c) Connerson stirbt und das Monster lässt von ihnen allen ab
- d) Die SCs finden einen Weg, das Monster zu vertreiben und zu verletzen.
- e) Die SCs fackeln selbst den ganzen Ort ab. Die APF bleibt (scheinbar?) unbehelligt
- f) Die SCs finden einen Weg, die APF zu vernichten. Es entsteht folglich ein Paradoxon. Das Monster verschwindet, da es in der Vergangenheit nicht da war. Die Anlage verschwindet, da Connerson sie nicht gebaut hat. Die Pflanze aber scheint zu bleiben. Die SCs selbst verschwinden. Wie konnten sie dann das APF besiegen? Das Universum faltet sich ein und verpufft. Oder die SCs landen in einer anderen Zeit, einer anderen Welt.

Idee hierzu: Die SCs finden einen Weg, der APF zu schaden, indem sie nur gut und clever zusammenarbeiten oder es immer wieder versuchen. Am Ende machen sie dem Vieh mit einem Flammenwerfer doch Schaden. Vielleicht denken sie einfach nicht daran, ihm zu schaden und tun es dann erratisch doch, überlisten also ihr eigenes Hirn. Angenommen, sie tun APF weh. Dann wird das Obige beschrieben. Die SCs lösen sich auf. Das Universum stürzt in der Folge scheinbar in sich ein. Dann merken sie, dass sie alle von den Tentakelsporen des APF erfasst wurden und dies eine warnende Vision ist. Sie können nicht gewinnen. Das fremde Bewusstsein erklärt ihnen seine Ziele und dass es die Zeit anders wahrnimmt und anders durch sie reist. Dass es rückwärts wächst, und dass die SCs nicht weitermachen dürfen, sonst bricht die Schöpfung zusammen, wie gezeigt. Lassen die SCs ab? Oder ziehen sie es durch, weil sie es für nen Bluff halten?

Wenn sie es durchziehen, passieren möglicherweise schlimme Dinge mit der Zeit, sie selber lösen sich auf, aber die Welt geht nicht unter. Station und Mythoswächter sind weg, ebenso alle urzeitlichen Verweise auf das Vieh. Vor/Nach seinem Tod sendet es aber nochmal neue Sporen aus bzw. der SC, der mit den Sporen in Kontakt kam, überlebt und wird gezwungen, die Anlage neu zu bauen, an die nur er/sie sich erinnert. Das wäre dann das Setup für die 2030er.

**Logikhinweis zur Manipulation der APF:** Die Logik gebietet (vermutlich?): Wenn die SCs die APF abfackeln, lebt sie zwar „für sie“ in der Wahrnehmung weiter, stirbt aber in ihrem Zeitstrang, dann kann es nicht in der Vergangenheit riesig sein und dann gibt's auch keinen eventuellen Indianerwächter. Keine Station. Keine SCs, die hier sind. Man muss diese Erkenntnis der Spielenden belohnen.

## **Teil 2: 2035**

Es muss mit dem Ergebnis von Teil 1 weitergearbeitet werden. Wurde APF vernichtet, hat ein überlebender SC die Anlage neu gebaut, aber es gibt keine Hinterlassenschaften von Ureinwohnern und kein Monster mehr. Dafür vielleicht gedankenkontrollierte Zombies.

Haben die SCs nur die Anlage abgefackelt, steht dort eine Ruine. Haben sie nichts getan, ist die Anlage intakt und das Monster geht noch um. Usw.

Es sollte Tonbandaufnahmen von Connerson oder seinem Nachfolger geben, die dessen Story nacherzählen. Teile der Infos 5-10 sind so für die 2. Gruppe nachvollziehbar.

Es kann außerdem Aufzeichnungen der SCs aus Teil1 geben. Falls diese nicht in Logikwölkchen verpufft sind.

## **Die Lage der Welt 2035:**

Im Jahr 2035 bleibt vieles, wie es war – die drei Großmächte USA, Russland und die VR China taktieren, verschieben Grenzen und belauern sich gegenseitig. Die EU zwischen diesen Machtblöcken versucht sich als Vermittler und möglichst auf keiner Seite festgepinnter „Freund aller Seiten“ wirtschaftlich weiter gut zu stellen. Der Antrag des UK auf Wiederaufnahme ist in der dritten Prüfung, Taiwan gehört nach ein paar Monaten Angst vor dem dritten Weltkrieg fest zur VR China, im Nahen Osten rumort es kontinuierlich, vor internationalen Gerichtshöfen wird vom globalen Süden Recht auf Migration eingeklagt.

Die steigende Durchschnittstemperatur hat die Meeresspiegel leicht steigen lassen – im Pazifik sind mehrere Inseln verschwunden – und viele Bereiche auch der USA und Europas werden im Sommer zu brandgefährlichen Hitzeflecken. Dafür taut der Norden ab, was zwar zu Wetterextremen führt, aber auch große Teile Land freilegt.

Es war zum Beispiel noch nie so einfach, mit einer kleinen Expedition und Quads in die Berge Grönlands aufzubrechen. Was dort lockt? Geschichten aus den 60er Jahren des 20. Jahrhunderts. Ein abstruser Multimillionär – damals gab es noch keine Trilliardäre – soll hier eine Station hingebaut haben. Oder auch nicht. Oder sie wurde zerstört. Die Berichte sind widersprüchlich und das ist ja gerade das Spannende. So ein Geheimnis aus der vordigitalen Zeit wäre der Renner als Social Doc, ein ultimativer Lost Place.

## **Aufhänger:**

Die Investigatoren sollen ermitteln, was mit dem seit Jahren vergessenen Arche-Projekt von Connerson /dessen Nachfolger passiert ist, über das es nur Gerüchte gibt. Jemand erhofft sich Ruhm, Profit etc.

Die tun das z.B. als „Influencer“. Sie wurden von einer Videoagentur angeheuert, die ihre Schritte mit Drohnen und Kameras in Armbändern oder ihren E-Schlitten überwacht. Ihr Manager will die maximal interessante Geschichte und die sie überwachende KI wird das so auslegen, dass sie den Kontakt zur Außenwelt abschneidet, die SCs anlügt und manipuliert, sofern das für eine bessere Dramaturgie sorgt.

## **Briefing:**

„Eine kleine Social Media-Contentfirma - ExploCraze – hat euch Finanzierung für den Trip angeboten. Und es wird richtig abenteuerlich, denn die meisten Satelliten-Internet-Provider haben Grönland nicht abgedeckt. Ihr wärt vermutlich teilweise von allen Breitbanddiensten abgeschnitten! Glücklicherweise gibt es Trekking-Personal-Assistants für die meisten Devices (Tablets, Smartphones, Smartwatches, hauchdünn und knickbar und mit Sprachein- und -ausgabe), die auch ohne Cloud funktionieren. Wenn möglich, sollt ihr Stories, Artefakte, Bilder und eine Aufklärung zu den Gerüchten mitbringen.“

Die genauen Rollen der Figuren sind in diesem Fall fast egal. Hier sind die Briefings für unsere Let's Play-Runde:

- Naturwissenschaftlerin: Eines der Gerüchte um die Anlage in Grönland behauptet, dass es eine „Arche“ war, wo seltene und bedrohte Arten im Eis gelagert wurden. Dort könnten sich damit vielleicht inzwischen Samen für ausgestorbene Pflanzen finden, gerade bei bestimmten Getreidesorten wäre das hoch interessant. Aber selbst wenn es nur Salat und Gänseblümchen wären, die ansonsten nicht mehr existieren, könnte das eine gute wissenschaftliche Arbeit bedeuten.
- Historiker: Die vordigitale Zeit des 20. Jahrhunderts hat nur noch ein paar solche Rätsel, solche verlorenen Orte, die nicht gründlich untersucht und mehrfach in Dokus aufgearbeitet und verkauft sind. Gerade die Datenlage, die zum Gründer der Anlage Gerhard Connerson und zu der Anlage selbst extrem widersprüchlich und dünn ist, hat bislang andere Forscher abgehalten, sich damit zu beschäftigen. Aber wenn jemand anders das finanziell unterstützt wäre das DIE Gelegenheit, um einen Blick auf diese Zeitkapsel zu werfen. Wenn es sie denn gibt. Connerson galt den wenigen Quellen nach als „Öko“ bevor das eine Bewegung war, als jemand, der Artensterben und Klimawandel voraussah, als die meisten außerhalb der wissenschaftlichen Gemeinschaft noch kein Verständnis dafür hatten. Waren die Menschen der 60er vielleicht doch ökologischer bewusst, als es landläufig die Meinung ist?
- Journalist: Ein verrückter Superreicher aus den 60ern, bei dem niemand so genau weiß, ob es ihn gab und was er gemacht hat, der aber eine Basis in Grönland gebaut haben soll? Das ist so seltsam – und so cheesy – dass es so oder so gutes Material wäre. Entweder findet ihr nichts und es könnte als Material über die Suche nach dem, was gar nicht existiert sein – überlappende Realitäten, Wunschvorstellungen und ihr



Scheitern an der objektiven Realität – oder wenn ihr etwas findet, dann hoffentlich einen Einblick in die Ruinen der Vergangenheit, eines simpleren Mindsets und die Hybris der Jahrzehnte, in denen alles möglich schien und in denen sich mit Geld schamlos alles machen ließ. Da gibt es sicher auch was bei, das kontemporär wichtig wäre ...

## **SZENEN 2035**

- Die SCs reisen an
- Die SCs entdecken den Komplex, der in dem Zustand ist, in dem er in Teil 1 zurückgelassen wurde. Oder der später nach den Erinnerungen des Überlebenden neu gebaut wurde. In diesem Fall endet der Zeitstrang des APF 1963.
- Die SCS erforschen den Komplex und entdecken/untersuchen die arg zusammengeschrumpfte APF. Sie finden mehr heraus als Gruppe 1, gerade was den Zeitreisekram angeht
- Sie finden die Tonbandaufzeichnungen, evtl sogar Videomaterial von den „Schatten“.
- Sie können selbst die Sporen nicht mehr/noch nicht einatmen, aber evtl finden sie das Reagenz von Gruppe 1 und erhalten Visionen
- Falls das Eisbärmonster noch lebt, haben wir eine Bedrohung
- Falls es nicht mehr lebt, gibt es Sporenzombies oä.
- Die SCs können nach der gleichen Logik wie in Gruppe 1 gegen das Vieh vorgehen und so die Vergangenheit ändern. Oder auch nicht?

## **FINALE:**

Der Samen bricht auf jeden Fall am Ende des Abenteuers durch die Decke, zerstört die Anlage und hinterlässt einen Krater. Dieser Vorgang dauert aber mehrere Minuten, da die Anreise mit allen möglichen Wurmlochtraktorstrahlportaldingsis passiert ist und der Samen nicht einfach so vom Himmel fiel. Die SCs haben die Möglichkeit, den Samen im Moment der Ankunft zu beeinflussen, da die APF hier noch nicht entschieden hat, wie sie vorgehen soll und ob diese Welt geeignet für eine Invasion ist.

- Nutzen die SC einen Flammenwerfer, entscheidet die APF, dass es zu heiß ist und reist zurück, um das Klima abzukühlen. Es wird dann merklich kälter und die Invasion bleibt erst einmal aus.
- Nutzen die SCs einen Feuerlöscher, reist die Pflanze zurück, um das Klima wärmer zu machen. Es wird sofort deutlich wärmer und die Invasion beginnt. Die KI rät zu diesem Vorgehen.
- Tun die SCs nichts, wird es leicht wärmer und die Invasion beginnt einige Wochen oder Monate oder Jahre danach.
- Gelingt es den SCS, den Samen in der Sekunde des Angriffs zu vernichten, löst sich die Anlage komplett auf.