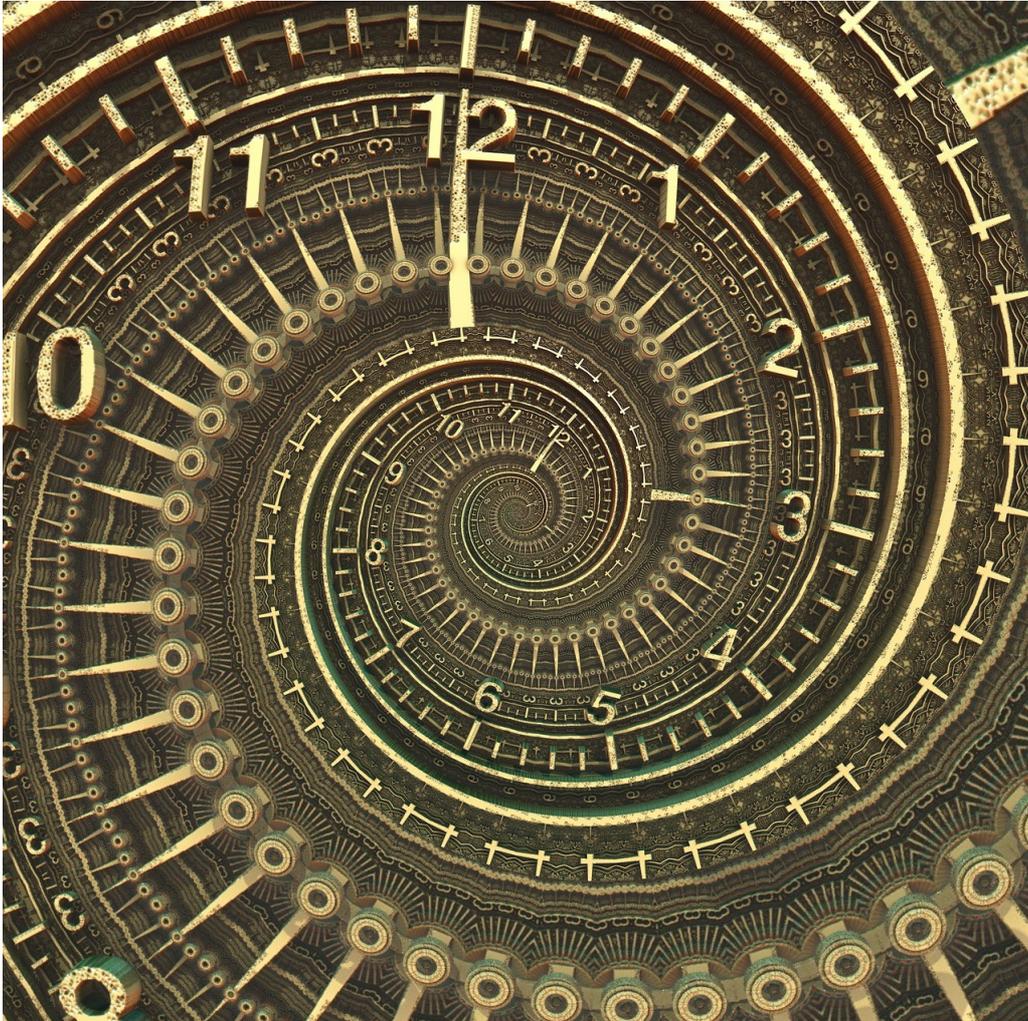


# Katzentatzen

ein Abenteuer für das System Tales from the Loop (schwedische Region)

eingereicht von Ikasawak



Triggerwarnungen: Gewalt gegen Kinder, Alkoholismus, Unfall/Sturz

Ihr helft Sarah bei der Suche nach ihrer kleinen Schwester Maria, die offenbar einer Katze auf einen **Baum** gefolgt ist. Maria stürzt vom Baum und wird unter Schmerzen von einem **Krankenwagen** abgeholt. Ihr findet heraus, dass Maria gemeinsam mit ihrer Freundin Annika schon öfter Katzen verfolgt hat – und dass sich hinter diesen Katzen noch ein **zeitloses** Geheimnis verbirgt...

Verwendete Story Cubes:



Story Cubes für NSCs:



(Sarah)

(Maria)

(Annika)

## Einführung:

[SL-Info: Bei einem One-Shot kann der Vormittag zur Einführung der Charaktere frei gestaltet werden.] Am frühen Nachmittag befinden sich die Kinder in einem Jugendzentrum, als Sarah Lundqvist hereinstürmt: Ihre kleine Schwester Maria ist verschwunden – und sie wird mächtigen Ärger zuhause bekommen, wenn ihre Eltern herausfinden, dass sie nicht wie versprochen ordentlich auf sie aufgepasst hat. Sarah ist bekannt dafür, dass sie ohnehin schon öfter blaue Flecken hat und erstaunlich ungeschickt zu Hause sein muss. Letzten Monat zum Beispiel hatte sie ihren Arm noch in Gips, war wohl blöd gefallen... Da ist es hoffentlich Ehrensache für die anderen Kinder, Sarah bei der Suche nach ihrer Schwester zu helfen.

NSC **Sarah Lundqvist**, 13 Jahre alt (zerbrochener Knochen):



Sarah war am Fußballplatz, als sie Maria zuletzt gesehen hat. Sie hat zugeschaut, wie die Jugendmannschaft (insbesondere Lasse, ein gutaussehender 15-Jähriger) trainiert. Ja, sie war dabei ein wenig abgelenkt, aber bestimmt nicht lang. Und ja, Maria nervt manchmal, kann sein, dass sie zu ihr auch mal „lass mich in Ruhe“ gesagt hat. Aber deshalb muss sie ja nicht gleich weglaufen. Hier um den Sportplatz herum hat sie schon gesucht und gerufen, aber irgendwo muss Maria doch sein?!? Mittels 1 Erfolg auf Untersuchen (ggf. auch Einfühlen oder Charme bei möglichen Zeugen, die sich noch am Sportplatz aufhalten) entdecken die Kinder Spuren von Maria, die in Richtung Wald führen. Bei mehr als einem Erfolg entdecken sie außer Marias Fußspuren noch andere, kleinere Spuren, die sehr seltsam aussehen, offenbar mit Krallen...

[SL-Info: Sollte Sarah schon während dieser Suche nach Freundschaften von Maria gefragt werden, gibt sie die Infos weiter, die unter „Haus der Lundqvists“ folgen]

Jugendzentrum  
& Sportplatz

Wald

Annika

Showdown  
(„Die Maschine“)

Haus der Lundqvists

## Die Suche nach Maria



Wenn die Kinder den Spuren bzw. Zeugenaussagen Richtung **Wald** folgen, schlägt das Wetter um: Der Himmel wird wolkenverhangen, düstere Stimmung kommt auf, Nebelschwaden bilden sich zwischen den Bäumen und auf dem Boden, und die Spurensuche wird dementsprechend schwieriger. Es fängt an, leicht zu regnen. Nach einer Weile (etwas schneller, wenn die Kinder auf die Idee kommen, nach Maria zu rufen), hört die Person mit dem höchsten Erfolg auf Untersuchen eine leicht weinerliche Stimme über ihnen:

Maria ist auf einen **Baum** geklettert und kommt nicht mehr alleine hinunter. Beim Versuch, sie dort herunterzuholen, fällt sie herunter, natürlich buchstäblich im letzten Augenblick, bevor eines der Kinder sie erreichen kann. Dabei wird auf Bewegungen gewürfelt: bei 1 Erfolg erfolgt noch eine kurze Berührung mit Maria, bei mindestens 2 Erfolgen kann das Kind kurz ihre Hand halten, aber nur mit weiteren mindestens 2 Erfolgen auf Kraft dauert dies mehr als 30 Sekunden. Wollen die Kinder Hilfe oder Hilfsmittel holen, fällt Maria währenddessen ebenfalls herunter: Sie verlagert ihre Position, doch durch den Regen ist der Baum schon rutschig geworden...

NSC **Maria Lundqvist** (Spuren)



Maria Lundqvist, 5 Jahre alt, mag Katzen und Malen

Schnell stellen die Kinder fest, dass Maria wohl recht schwer verletzt ist, sie kann ihre Beine nicht mehr bewegen, weint und schreit unermüdlich vor Schmerzen. Vermutlich kommen die Kinder selbst auf die Idee, einen **Krankenwagen** zu rufen, ansonsten tut das die erstbeste Person, die von dem Unfall etwas mitbekommt, etwa ein Spaziergänger im Wald.

Möglicherweise kommen die Kinder auf die Idee, Maria im Krankenhaus zu besuchen – Maria wird aber gerade untersucht und ist nicht ansprechbar. Sie können auch das **Haus der Lundqvists** aufsuchen. Dort herrscht eine bedrückte und auch bedrohliche Stimmung – die Mutter ist bei Maria im Krankenhaus, Sarah hat Stubenarrest und ist fürchterlich verquollen im Gesicht – ob vom Weinen oder aufgrund von Tätlichkeiten des Vaters bleibt unklar. Wollen die Kinder mit Sarah sprechen, müssen sie sich eine überzeugende Begründung für den mürrischen, stark nach Pfefferminz riechenden Vater einfallen lassen und dann 1 Erfolg auf Charme oder Einfühlen würfeln – bei einer weniger überzeugenden Argumentation mindestens 2 Erfolge. Sollte sich hieraus eine Sackgasse ergeben, gibt es auskunftsfreudigere Kinder in direkter Nachbarschaft, die ebenso wie Sarah weiterhelfen können: Maria hat eine beste Freundin in ihrem Alter, Annika, ein paar Häuser die Straße runter. Annika ist zuhause und spielt gerade in ihrem Zimmer. Die Mutter ist ebenfalls zuhause und wundert sich sicher, wenn ältere Kinder ihre Tochter besuchen wollen, aber hier ist eine überzeugende Begründung – zum Beispiel eine Nachricht von Maria – eine kleinere Hürde als im Hause Lundqvist (1 Erfolg auf Charme oder Einfühlen bzw. 1 überzeugende Argumentation). Mit Annika selbst sollte ein wenig vorsichtig gesprochen werden, schildern die Kinder den Unfall zu drastisch, wird sie ängstlich und verschließt sich. Ansonsten wird sie folgendes erzählen:

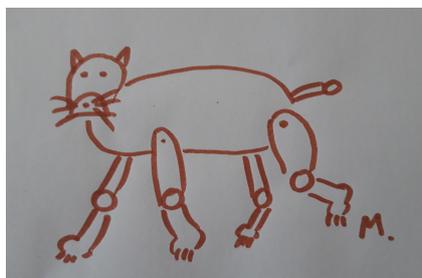
NSC **Annika Lindgren** (Tintenklecks)



Annika Lindgren, 6 Jahre alt, mag Tiere und kann nicht so gut malen, aber dafür schon ihren Namen schreiben

In letzter Zeit haben Maria und sie sich sehr für Katzen in der Gegend interessiert. Die würden lustige Geräusche machen – irgendwie fiepsig - und seien auch ganz zahm. Maria hat ein Bild einer dieser Katzen gemalt und Annika geschenkt. Ein paar Mal haben die beiden versucht, einer sehr drolligen Katze zu folgen, aber die war ganz schön schnell. [SL-Info: Deshalb ist Maria auch auf den Baum geklettert, aber leider weniger geschickt als die Katze... ]

Einmal sind sie bei so einer Verfolgung auf eine seltsame Anlage gestoßen, so Metallplatten, wo aber schon viel Erde und Grün drüber gewachsen ist. An einer Stelle gab es ein Loch, dahinein ist die Katze verschwunden. Sie hat vorher noch so geguckt und mit dem Kopf gewunken, als wollte sie, dass Maria und Annika ihr folgen, doch das haben sie sich dann doch nicht getraut... Auf Wunsch malt Annika eine Karte mit ihrem Weg zu den Metallplatten und dem Loch.



[SL-Info: Der weitere Verlauf hängt davon ab, ob Annikas Erzählung für Kleinkinderkram abgetan wird oder nicht - und wie viel Aufmerksamkeit der Kinderzeichnung, z.B. den Kreisen statt Gelenken, gewidmet wird. Oder auch dem Tintenklecks im See, der aber eigentlich Annikas

Versuch ist, einen Fisch zu malen. Die SL kann notfalls ein wenig schubsen und Annika erklären lassen, dass die Katzen komische Haut haben und sich ganz kalt anfühlen. Alternativ kann der Tag auch mit anderen Plänen der Kinder zu Ende gehen – am nächsten Morgen erfahren sie von einem weiteren verschwundenen Kind, das wohl einem Hund gefolgt sei... Dann muss unten die Zahl 18 (Stundenzahl, die die Zeitmaschine in die Vergangenheit versetzt) entsprechend angepasst werden.]

Mit 1 Erfolg auf Untersuchen können die Kinder Annikas Karte folgen, entdecken schon auf dem Weg zur Anlage einige Katzen und folgen ihnen. Spätestens jetzt bemerken sie, dass es Robotertiere sind.



Der Nebel zieht wieder auf und wird dichter und dichter, und bald wird die Sonne untergehen. Je näher die Kinder dem See auf der Karte kommen, desto mehr Robotertiere – nicht mehr nur Katzen – tauchen in der Umgebung auf. Das mag bedrohlich wirken (und sollte auch so geschildert werden), aber die Tiere werden nicht angreifen, nur die Kinder näher zu Anlage lenken. Dort steht ein Mann, der Vögel mit einer Drohne zu steuern scheint.



#### Entscheiden die Kinder sich für Angriffe (auf die Robotertiere oder den Mann):

Es wird schnell klar, dass die Kinder keine Chance haben. Sowohl die Tiere als auch der Mann sind erstaunlich schnell und behände. Lassen die Angriffe nach 2-3 erfolglosen Versuchen nicht nach, gibt es einen Gegen-schlag, der bei weniger als 1 Erfolg auf Bewegungen zu einem Zustand führt. Das erste Kind, das einen solchen Zustand erleidet, wird der Mann mit Gewalt in das Loch bzw. den Spalt stoßen, von dem Annika schon berichtet hatte. Statt zu bitten (s.u.), wird er

dem Kind befehlen, die Maschine zu bedienen, dann würde er alle Kinder in Ruhe lassen.

#### Entscheiden die Kinder sich für ein Näherkommen oder Untersuchen:

Auch beim Kampf können die Kinder natürlich näherkommen. Auf eine ziemlich kurze Entfernung (ca. 0,5 Meter Abstand, mindestens 1 Erfolg auf Untersuchen) ist erkennbar, dass es sich bei dem Mann ebenfalls um einen Roboter handelt, wenn auch um einen sehr menschlich aussehenden.

Stellen die Kinder den Mann zur Rede, erklärt er ihnen, dass er einsam ist und „wieder nach Hause will“. Er bittet die Kinder, durch den Spalt zu klettern, um dort eine Maschine zu bedienen, durch die er wieder heim kommen würde. Er selbst ist zu groß für das Loch und die Robotertiere können die Maschine nicht bedienen.

#### Die Maschine



Bei mindestens 2 Erfolgen auf Rechnen wird den Kindern klar, dass die Maschine irgendetwas mit **Zeit** zu tun hat. 1 Erfolg reicht aber, um sie nach den gegebenen Anweisungen zu bedienen: „Erst den Schalter ganz links betätigen, dann warten bis die 3. Anzeige von links 100% zeigt, dann die 1. Anzeige von links auf minus und die 2. auf 18 stellen. Schließlich den roten Knopf ganz rechts drücken!“

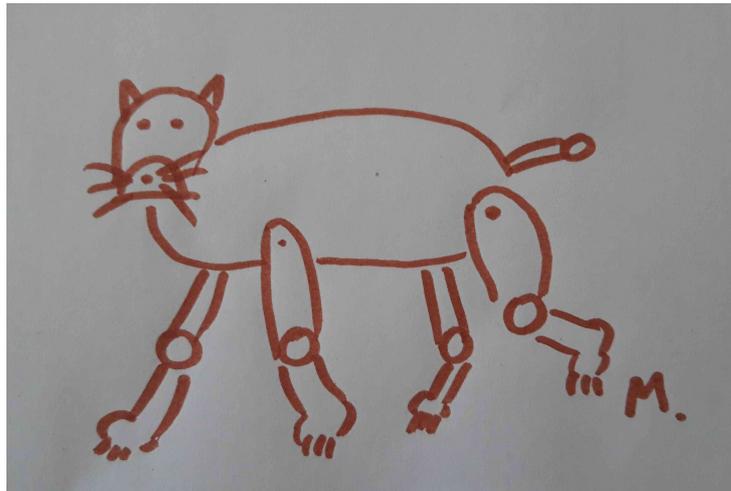
„Die Maschine beginnt heftig zu vibrieren – vielmehr der ganze Raum, der Boden unter und über Euch, ihr seht alle Gegenstände und Lebewesen nur noch zitternd, dann flimmernd, zeitgleich hört Ihr ein immer stärker werdendes Fiepen, riecht plötzlich Metall – und dann wird alles schwarz und lautlos...“

Bei nicht erfolgreicher Bedienung der Maschine – je nach Lust und Laune der SL kann auch bei einem Erfolg eine Art Schicksals-Würfelwurf (1/6) bestimmen, ob dieses Ereignis eintritt: Die Kinder haben sich in die Zukunft katapultiert, aus der die Roboterwesen stammen. Hier existieren gar keine Menschen mehr, aber vielleicht können sie die Roboterwesen überzeugen, sie wieder in ihre Zeit zurückzubringen – vielleicht aber auch nicht... :-)

Bei erfolgreicher Bedienung der Maschine: Die Kinder wachen nach einiger Zeit auf, wieder im jeweiligen Bett mitten in der Nacht – sie wissen, sie sind am frühen Nachmittag im Jugendzentrum verabredet. Vielleicht wundern sie sich, dass Gespräche und Ereignisse bis dahin ziemlich genauso verlaufen wie am vorigen Tag. Im Jugendzentrum treffen sie jedenfalls auch Sarah mit Maria – von einem Unfall wissen die beiden nichts, es geht beiden gut. Robotertiere sind auf Anhieb auch nicht zu entdecken. Vielleicht wollen die Kinder ja wieder zur Maschine gelangen und sie weiter ausprobieren, aber das ist dann eine andere Geschichte...

Anhang:

Handouts:



Bildquellen:

Titelbild: <https://pixabay.com/de/illustrations/zeitmaschine-uhr-teleportieren-1974990/>

Storycubes: <https://www.drachenzwinge.de/forum/index.php?topic=160262.0>

Sarah: <https://pixabay.com/photos/girl-sitting-posing-trees-woods-535877/>

Wald: <https://pixabay.com/de/photos/wald-neblig-b%3%a4ume-perspektive-1030832/>

Maria: <https://pixabay.com/photos/girl-worried-portrait-face-sad-738306/>

Annika: <https://pixabay.com/de/photos/kind-portr%3%a4t-modell-m%3%a4dchen-807547/>

Handgemaltes Bild der Katze: Ikasawak

Handgemalte Karte: Ikasawak

Roboterkatze: <https://pixabay.com/de/illustrations/katze-maus-spa%3%9f-figuren-m%3%a4usejagd-1958472/>

Roboterbiene: <https://pixabay.com/de/illustrations/biene-abstrakt-insekt-natur-honig-2984342/>

Roboterskorpion: <https://pixabay.com/de/illustrations/skorpion-spinnentier-gliederf%3%bcser-2878338/>

Mann mit Drohne: <https://pixabay.com/de/illustrations/drohne-mann-spielen-oben-3191472/>

Maschine: <https://pixabay.com/de/photos/staub-cockpit-instrumente-3404530/>