

# The Power of Love – Ein Weihnachtsmysterium

Eine Abenteueridee [von teilzeithelden.de](http://von.teilzeithelden.de) – Webmagazin für Rollenspiele, LARP und Phantastik für Tales from the Loop von Felix Hensell.

Dieses kurze Abenteuer für *Tales from the Loop* ist für neu erschaffene Charaktere gedacht, kann aber mit einer leichten Anpassung der Schwierigkeit problemlos mit erfahrenen Kindern gespielt werden. Es spielt kurz vor Weihnachten, mitten in den 80er Jahren, die es so nie gegeben hat. Der Handlungsort, Boulder City, Nevada, kann natürlich ebenfalls angepasst werden.

## The Truth of the Mystery

*I'll protect you from the hooded claw, keep the vampires from your door.* - Frankie goes to Hollywood

Gordon und Ellenore Whittmore, zwei brillante Entwickler und Programmierer, wurden vom DA RT angewiesen, eine virtuelle Waffe zu kreieren. Mit den Ressourcen des Loops schufen sie eine künstliche Intelligenz namens „Hooded Claw“. Die KI sollte gegen die Sowjetunion eingesetzt werden. Sie greift die Stromnetze an, entzieht ihnen Elektrizität und bündelt diese in den Reaktoren, die daraufhin explodieren.

Schon im ersten Testlauf verselbstständigte sich die KI und begann, das Stromnetz von Boulder City anzuzapfen, wodurch immer wieder kurze lokale Stromausfälle auftreten. Um eine verheerende Explosion des Loops zu verhindern, verband sich Ellenore mit dem System und bekämpft seitdem die KI in einer virtuellen Realität.

Gordon wurde beauftragt einen Virus zu schreiben, der die KI löschen würde. Allerdings würde das auch den Tod seiner geliebten Frau bedeuten. Deshalb hat er insgeheim ein Programm namens „Tongues of Fire“ entwickelt, das Ellenore stärkt und ihr ermöglichen soll, Hooded Claw zu besiegen.

Gordon muss nur noch die Disketten mit dem Programm in sein Labor schaffen. Dumm nur, dass Agenten der DARPA ihn bereits verfolgen...

## Introducing the Mystery

Das Mysterium beginnt damit, dass Gordon seine Disketten bei einem der Kinder deponiert, um seine Verfolger zu verwirren. Er könnte sie nachts in einen zufällig gewählten Briefkasten werfen

## Solving the Mystery

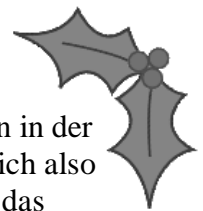
### Clue 1: Die Disketten

Die 5 ¼-Zoll-Disketten können mit jedem beliebigen Computer analysiert werden, ohne erfolgreiche Skill-Probe kann der Charakter aber kaum etwas mit den Daten anfangen. Sollte die Probe gelingen, lässt sich in Erfahrung bringen, dass das enthaltene Programm unvollständig ist und mit einem Hauptprogramm gekoppelt werden muss. In jedem Fall lässt sich der Name von Gordon Whittmore, dem Programmierer, herauslesen.

### Clue 2: Die DARPA

Wenn die Handlung nicht in Schwung kommt, nehmen die Agenten der DARPA mit den Kindern Kontakt

## Introducing the Kids



Das Szenario beginnt mitten in der Weihnachtszeit. Es bieten sich also Einstiegsszenen an, die auf das bevorstehende Fest Bezug nehmen: Dekorationen müssen angebracht werden, Briefe an den Weihnachtsmann werden von den Eltern der Kinder gefordert.

Vielleicht gibt es in schwierigen Familien sogar schon den typischen Feiertagsstreit.

oder in der Schule in einen Spind schmuggeln. Idealerweise landen die Disketten aber während der Weihnachtseinkäufe der Familie in einer Einkaufstüte.

auf und fragen nach Gordon und den Disketten. Wenn etwas zusätzliche Spannung gewünscht ist, könnte es innerhalb der DARPA Verräter geben, die insgeheim für die Sowjets arbeiten.

### **Clue 3: Gordons Haus**

Gordons Adresse lässt sich in jedem Telefonbuch finden. Im Haus der Programmierer finden sich Hinweise darauf, dass Gordon verheiratet ist und dass er schon seit einer Weile nicht mehr zuhause war. Außerdem kann ein versteckter Raum entdeckt werden, in dem auf einem Computer die Entstehung von Hooded Claw und der Standort des Labors dokumentiert sind. Falls es der Story dient, haben Gordon und/oder die DARPA den Ort verwanzelt.

### **Clue 4: Gordon**

Gordon wird irgendwann Kontakt aufnehmen, um sein Programm zurückzubekommen. Er ist mit den Kindern und ihrem Interesse etwas überfordert, steht aber Rede und Antwort. Sollten die Charaktere noch nicht vom Labor wissen, wird er ihnen sagen, wo es sich befindet und dass die Disketten dorthin gebracht werden müssen. Wenn nötig, stellt Gordon einen Wagen zur Verfügung.

### **Showdown: Das Labor**

Das Forschungslabor von Gordon und Ellenore liegt außerhalb der Stadt, getarnt als Ferienbungalow. Im Keller des Gebäudes befindet sich ein abgeschotteter Raum voller Hightech. Entweder wird die Zeit knapp, weil die Schlinge der DARPA sich zuzieht, oder weil die Stromausfälle, die Hooded Claw verursacht, immer extremer werden.

Gordon und die Kinder müssen so oder so das Labor erreichen und mithilfe von Tongues of Fire Ellenore stärken, die sich in einer Stasiskapsel

befindet. Hindernisse könnten DARPA-Agenten oder die Sicherheitssysteme des Labors sein. Vielleicht versucht Hooded Claw auch aktiv gegen die Charaktere vorzugehen und beweist dabei, dass es gelernt hat, elektrische Geräte zu kontrollieren und fernzusteuern.

Am Ende sollte es aber gelingen, die Disketten zur Kapsel zu schaffen und das Programm in den angeschlossenen Rechner einzuspeisen. Sobald das geschehen ist, enden die Stromausfälle und eine erschöpfte Ellenore erwacht.

### **Aftermath**

Am 24.12. werden die Kinder überraschend von Ellenore und Gordon abgeholt und auf einen kleinen Weihnachtsausflug mitgenommen.

Die beiden Programmierer müssen in der Nähe des Loops bleiben und werden von der DARPA überwacht, sind ansonsten aber ungestraft geblieben, da ihre Fähigkeiten zu nützlich sind.

Um sich zu bedanken, haben die beiden ihre Kontakte im Loop spielen lassen und eine Überraschung für die Kinder, z.B. ein außergewöhnliches Feuerwerk mit experimenteller Pyrotechnik.

### **Countdown**

Um die Spannung zu erhöhen, können die folgenden Szenen zwischendurch eingestreut werden. Sie sind nach steigender Intensität und möglicher Chronologie geordnet.

- 1) Kleinere Stromausfälle treten auf, allerdings immer nur zeitlich begrenzt.
- 2) Die DARPA-Agenten befragen die Eltern der Kinder.
- 3) Die Stromausfälle werden länger und weitreichender.
- 4) Sollten Doppelagenten in der DARPA vorhanden sein, reißen diese die Operation an sich und liquidieren ihre regierungstreuen Kollegen.
- 5) Erste Transformatoren explodieren wegen Überladung.
- 6) Der Energielevel im Loop steigt kritisch an, ein Reaktorkollaps steht kurz bevor.